

**IBU-IBU ONLINE :  
ANTARA KUIS *HUNTERS* (*KUTERS*) DAN PELAKSANA FUNGSI  
DALAM KELUARGA**

**Mira Hasti Hasmira**

**Universitas Negeri Padang**

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan keberfungsian keluarga pada lima keluarga ibu-ibu yang kecanduan internet, yang tergabung dalam kuters (kuis hunters) di Indonesia. Dalam artikel ini dijelaskan bahwa ibu-ibu kuters tergolong pengguna internet secara sehat karena masih melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang-orang disekitar dengan baik dan memiliki komunitas “kopdar” dengan sesama kuters. Sedangkan terhadap anak-anak secara tidak sadar ibu telah memberikan sosialisasi sebagai pecandu internet dengan melibatkan anak dan suami dalam mengikuti berbagai kuis online, sehingga anak juga mengikuti kebiasaan perilaku ibu. Beberapa proses yang sangat mempengaruhi hasil interaksi antara anak-anak dengan ibu pecandu internet, yaitu: imitasi perilaku online, sugesti yang diberikan ibu, dalam proses identifikasi, dan simpati yang diwujudkan melalui sebuah kerjasama.

**Kata Kunci : fungsi sosialisasi; kecanduan internet**

*Abstract*

*This article describes the function of a family within five mothers who are addicted to the Internet. Specifically, they addicted with the quiz that is called 'kuters' (quiz hunters) in Indonesia. The article explains that mothers kuters are categorized as relatively healthy internet users. This is because they are still doing good communication and interaction with people around. Additionally, they follow their communication by gathering with fellow kuters in reality sometimes. Unfortunately, the children of five mothers unconsciously also involved with mothers' internet activities. They have been socialized by involving their children and husband to participate in various quizzes online that cause children also follow the behavioral habits of the mother. The interaction processes of mother who are addicted internet with their children affected the children such as imitation online behavior, mother's suggestion, identification process and feeling sympathy through a cooperation with mothers.*

**Keywords : Social functions; internet addiction**

## **Pendahuluan**

Keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat mempunyai pengaruh yang besar bagi bangsa dan negara. Dari keluargalah akan terlahir generasi penerus yang akan menentukan nasib bangsa. Apabila keluarga dapat menjalankan fungsi dengan baik, maka sangat dimungkinkan tumbuh generasi yang

berkualitas dan dapat diandalkan. Sebaliknya bila keluarga tidak dapat berfungsi dengan baik, bukan tidak mungkin akan menghasilkan generasi-generasi yang bermasalah yang dapat menjadi beban sosial masyarakat. Keberfungsian keluarga sangat ditentukan oleh proses-proses yang berlangsung di dalamnya.

Ibu merupakan sosok sentral dalam sebuah keluarga. Terlaksananya fungsi-fungsi dalam keluarga terutama fungsi sosialisasi sangat dipengaruhi dengan keberadaan seorang ibu. Fenomena yang sangat menarik adalah adanya ibu-ibu ini terlibat aktif dalam sebuah kelompok yang mereka namai *Kuters* (*Kuis Hunters*). *Kuters* adalah sebutan untuk para pemburu hadiah melalui kuis-kuis yang ada di internet. Media jejaring sosial seperti *facebook* adalah wadah utama adanya berbagai kuis dengan beragam hadiah menarik, mulai dari pulsa, produk, uang *cash* bahkan tiket umroh sekeluarga dan paket liburan keluar negeri.<sup>1</sup>

Para pelaku kuis *Hunters* ini mengikuti berbagai kuis *online* yang ada di *facebook*, *twitter* atau blog atau website resmi milik penyelenggara kuis. Bentuk kuis yang ada misalnya lomba foto, narasi berkaitan produk sponsor panitia atau berkaitan dengan tema-tema tertentu. Menariknya para *Kuters* yang *online* hampir 12 jam sehari ini mendapatkan dukungan dari keluarga baik suami maupun anak-anaknya. Dilihat dari durasi yang dihabiskan ibu-ibu *kuters* ini dalam ber-internet, mereka dipastikan sebagai ibu-ibu yang kecanduan internet.

Berbeda dengan tulisan-tulisan yang telah ada sebelumnya, kecanduan internet lebih sering dilihat pada anak-anak, remaja dan mahasiswa. Dari penelusuran yang telah dilakukan, belum ditemukan tulisan tentang ibu-ibu yang kecanduan internet. Terkait dengan perannya sebagai seorang ibu, tentu saja mempengaruhi bagaimana ibu dalam melaksanakan fungsi-fungsi dalam keluarga terutama fungsi sosialisasi.

Menurut Koerner dan Fitzpatrick (2004)<sup>2</sup>, defenisi tentang keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yakni : Defenisi struktural, keluarga didefenisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak dan kerabat lainnya. Defenisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal usul (*families of origin*), keluarga sebagai wahana melahirkan keturunan (*families of pro creation*) dan keluarga batih (*nuclear family*). Defenisi fungsional, keluarga didefenisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Defenisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga. Defenisi transaksional, keluarga didefenisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang rasa identitas sebagai keluarga (*family identity*), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Defenisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.

Keluarga ibu-ibu *kuters* yang dideskripsikan dalam artikel ini lebih kepada keluarga dilihat dari defenisi transaksional yang memfokuskan kepada bagaimana ibu sebagai anggota keluarga aktif menggunakan internet dalam melaksanakan fungsinya.

Menurut Berns (2004), keluarga memiliki lima fungsi dasar, yaitu<sup>3</sup> :

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan beberapa Ibu *Kuters*, Mei 2014

<sup>2</sup> Sri Lestari. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, hal: 4-5

<sup>3</sup> Ibid. hal: 22

Reproduksi, keluarga memiliki tugas untuk mempertahankan populasi yang ada dalam masyarakat. Sosialisasi/edukasi, keluarga menjadi sarana untuk transmisi nilai, keyakinan, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan teknik dari generasi sebelumnya ke generasi yang lebih muda. Penugasan peran sosial, keluarga memberikan identitas pada para anggotanya, seperti ras, etnik, religi, sosial, ekonomi dan peran gender. Dukungan ekonomi, keluarga menyediakan tempat berlindung, makanan dan jaminan kehidupan. Dukungan emosi/pemeliharaan, keluarga memberikan pengalaman interaksi sosial yang pertama bagi anak. Interaksi yang terjadi bersifat mendalam, mengasuh dan berdaya tahan sehingga memberikan rasa aman pada anak.

Dalam artikel ini, lebih memfokuskan untuk melihat bagaimana ibu-ibu *kuters* melaksanakan fungsi sosialisasi. Terkait dengan keluarga, sosialisasi dapat didefinisikan sebagai proses yang diinisiasi oleh orang dewasa untuk mengembangkan anak melalui *insight*, pelatihan dan imitasi, guna mempelajari kebiasaan dan nilai-nilai yang kongruen dalam beradaptasi dengan budaya. Melalui sosialisasi diharapkan anak memiliki kebiasaan yang adaptif dan nilai-nilai yang relevan dengan budaya setempat.<sup>4</sup>

Fungsi sosialisasi menunjuk pada peranan keluarga dalam membentuk kepribadian anak. Melalui fungsi ini, keluarga berusaha mempersiapkan bekal selengkap-lengkapannya kepada anak dengan memperkenalkan pola tingkah laku, sikap, keyakinan, cita-cita dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat serta mempelajari peranan yang diharapkan

akan dijalankan mereka. Dengan demikian, sosialisasi berarti melakukan proses pembelajaran terhadap seorang anak. Belajar tidak selalu diartikan sebagai suatu aktifitas yang sifatnya semata-mata intelektual, tetapi mencakup hal lain yaitu pengamatan. Melalui proses belajar mengajar dalam keluarga ini, anak mengetahui bagaimana cara berpikir dari kelompoknya itu.<sup>5</sup>

Proses sosialisasi tidak sewajarnya diberikan kepada orang lain. Peran orang tua sangat besar dalam proses sosialisasi ini sebab dari anak akan meniru segala yang dilihat dan dipelajari dari orang tuanya. Apabila orang tua tidak menjalankan fungsi sosialisasi dengan baik, problem yang muncul adalah anak kehilangan perhatian. Setelah itu dia mencari tokoh lain selain orang tuanya untuk ditiru.

Keluarga merupakan sumber utama dalam proses penanaman nilai dan norma. Penanaman ini dilakukan melalui interaksi sosial. Dalam interaksi ini, kemudian terjadi proses internalisasi. Ada beberapa faktor yang memberikan pengaruh terhadap seseorang dari hasil interaksi sosial, sebagai berikut<sup>6</sup>: *Imitasi* (meniru). Kecenderungan meniru merupakan naluri yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Dampak positif dari imitasi adalah mendorong seseorang untuk mematuhi norma dan nilai yang berlaku. Seorang ayah yang memberikan contoh bagaimana cara makan yang baik dalam keluarga, akan ditiru oleh anggota keluarga lainnya. Imitasi juga biasanya dilakukan oleh seorang anak terhadap anggota keluarga yang jenis kelaminnya sama. Anak

---

<sup>4</sup>Ibid hal 87

<sup>5</sup> Hendi Suhendi, dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: Pustaka Setia Bandung, hal : 45-46

<sup>6</sup> Ibid hal: 108-109

kemudian mengidentifikasi dirinya dengan orang tuanya yang berjenis kelamin sama dengan dirinya. *Sugesti*. Faktor sugesti berlangsung bila seseorang memberi pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya kemudian sikap itu diterima pihak lain. Umumnya, sugesti yang merupakan anjuran dapat melahirkan reaksi langsung tanpa memerlukan pemikiran secara rasional, tetapi diterima secara emosional. Misalnya, orang tua yang menceritakan keberhasilannya dalam studi dengan menggunakan metode belajar tertentu akan memberikan motivasi langsung kepada anaknya. *Identifikasi*. Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Proses ini dapat berlangsung secara tidak wajar maupun dengan sengaja. Dalam hal ini seseorang merasa ingin dirinya menjadi tokoh idolanya yang dihormati dan dikagumi karena kedudukannya yang lebih tinggi atau mungkin tipe-tipe ideal itu mempunyai kelebihan tertentu yang dapat dijadikan panutan dan teladan untuk dirinya. Identifikasi ini ditekankan pada upaya mengidentikkan seseorang. *Simpaty*. Simpaty ialah kesenangan seseorang untuk langsung merasakan sesuatu dengan orang lain. Perasaan simpaty banyak timbul dari hubungan antar manusia dan manusia lainnya. Wujud simpaty adalah melakukan kerjasama atau tolong menolong.

Setelah seseorang mengetahui tata nilai disekelilingnya, dia akan berfikir dan mengetahui nilai-nilai yang perlu ia kerjakan. Dalam proses berfikir, ia kemudian memahami nilai-nilai itu sehingga tertanam (internalisasi) dalam dirinya. Selanjutnya ia mempraktekkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang sudah dipraktekkan itu lama kelamaan berubah menjadi norma-norma.

*Kuters* (kuis *Hunters*) merupakan istilah yang dibuat oleh para peserta kuis *online* namun tak diketahui dengan pasti siapa yang pertama kali mencetuskan ide ini. Istilah ini muncul sejak tahun 2011 yang menjadi sebuah komunitas di dunia maya. Komunitas yang di dominasi oleh para ibu rumah tangga ini memiliki ketertarikan yang sama, yaitu sama-sama tertarik sebagai peserta kuis *online* di berbagai jejaring sosial. Sering mengikuti kuis yang sama dan membutuhkan banyak *like* seperti di *facebook* untuk bisa memenangkan berbagai hadiah, membuat kelompok ini menjadi saling membutuhkan dan akhirnya meningkat menjadi perkenalan di dunia maya dan akhirnya juga diikuti dengan beberapa perkenalan di dunia nyata yang mereka namai *kopdar* (kopi darat), bagi yang bisa.<sup>7</sup>

*Kuters* bisa dikatakan termasuk dalam *virtual communities* atau komunitas maya, yaitu komunitas yang lebih banyak muncul di dunia elektronik dibandingkan dengan di dunia nyata. Salah satu bentuknya yang paling awal adalah buletin komputer yang diakses dengan menyambungkan modem pada tahun 1970. Ruang *chatting*, email, milis dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi. Orang yang tinggal di berbagai penjuru dunia yang memiliki ketertarikan sama dapat berkumpul untuk membicarakannya dalam dunia maya.<sup>8</sup>

Aktivitas ibu-ibu *kuters* dijelaskan dalam tulisan ini adalah aktivitas yang terjadi di jejaring sosial *facebook*.

<sup>7</sup> Wawancara dengan beberapa ibu *kuters*

<sup>8</sup> Warner J Severin. 2011. *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*, Jakarta: Kencana Prenada MediaGrup., hal: 447

*Facebook* adalah sebuah yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh *Facebook, Inc.* Pada September 2012, *Facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam. Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya.

*Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. Situs ini secara perlahan membuka diri kepada mahasiswa di universitas lain sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah atas, dan akhirnya untuk setiap orang yang berusia minimal 13 tahun.

*Facebook* akhirnya mau membuka kantor di Jakarta karena 65 juta pengguna *Facebook* berasal dari Indonesia dan 90 persen di antaranya menggunakan jejaring sosial ini dengan aktif. Indonesia juga merupakan negara pengguna *Facebook* keempat terbesar di dunia.<sup>9</sup>

*Facebook* masih menjadi media sosial favorit di Indonesia meskipun saat ini kepopulerannya mulai tersaingi oleh platform lain, seperti *Path* dan aplikasi pesan instan. Menurut Anand Tilak, *Head of Facebook* Indonesia, jumlah pengguna aktif *Facebook* di Indonesia tiap bulannya

mencapai 69 juta orang, 61 juta di antaranya berasal dari *gadget mobile*. Tingginya penetrasi *Facebook* juga didukung oleh hasil survei yang dilakukan oleh TNS *Insight Report*. Menurut lembaga survei tersebut, *Facebook* masih memiliki penetrasi tertinggi dibanding semua platform jejaring sosial di Indonesia. Jika dibandingkan dengan media sosial lain, *Facebook* masih memiliki pangsa pasar 98 persen di Indonesia. *Google Plus* berada di peringkat dua dengan torehan 54 persen. Sementara itu, jejaring sosial 140 karakter, *Twitter*, berada di peringkat tiga dengan capaian 44 persen. Menyusul di belakangnya adalah *Yahoo Messenger* (42 persen), *WhatsApp* (21 persen), *WeChat* (16 persen), *Line* (10 persen), *Instagram* (5 persen), dan *Skype* (4 persen).<sup>10</sup>

Internet yang sering digeluti dan dipuja sebagai sebuah alat yang mampu menyediakan berbagai informasi dan hiburan serta alat canggih pembantu kesuksesan, ternyata dapat menimbulkan bahaya kecanduan. Kecanduan internet menyerang masuk sekolah-sekolah, kantor-kantor dan bahkan rumah-rumah.

Kecanduan internet dapat didefinisikan sebagai pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya (Young, 1996).<sup>11</sup>

Seorang pecandu internet tidak merasa dirinya kecanduan internet bahkan tidak mau disebut pecandu internet karena tidak menyadari bahwa perilaku *online*

<sup>9</sup>Reza Wahyudi. 2014. Facebook Buka Kantor di Indonesia, Kompas.com .21 Maret 2014.

<sup>10</sup> Reska K. Nistanto.2014.*Facebook* Ungkap Jumlah Pengguna di Indonesia. Kompas.com. Senin, 22 September 2014.

<sup>11</sup> Ibid, hal 462

nya berlebihan. Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginannya untuk *online* sehingga kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya.<sup>12</sup>

Penulis mengategorikan *Kuters* sebagai sebuah kecanduan internet karena ibu-ibu *Kuters* bisa *online* hampir 10-12 jam sehari dan bahkan mengaku pernah sakit kurang istirahat. Hadiah-hadiah yang ditawarkan menjadi candu bagi par ibu-ibu *Kuters*.

Suler menyatakan pengguna internet dapat digolongkan menjadi dua golongan<sup>13</sup>, yaitu : Pengguna internet yang menggunakan internet secara sehat, artinya golongan ini mampu memadukan kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Individu-individu tersebut membicarakan aktivitas *online* dengan keluarga dan teman-teman, menggunakan identitas, minat dan keahlian yang sebenarnya dalam komunitas *online*, menelpon dan bertemu langsung dengan orang yang dikenal melalui aktivitas *online*, atau bertemu dengan teman yang dikenal dalam dunia maya melalui internet. Pengguna internet yang menggunakan internet secara tidak sehat. Pada bagian ini individu-individu memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Aktivitas *cyberspace* menjadi dunia tersendiri, tidak dibicarakan dengan orang-orang dalam kehidupannya.

Young<sup>14</sup> juga membedakan pengguna internet sebagai berikut : Pengguna internet yang menggunakan internet secara normal, disebut dengan *non dependent*. Pengguna pada kelompok ini menggunakan internet sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dan untuk menjaga hubungan yang sudah terbentuk lama melalui komunikasi elektronik. Kelompok ini menggunakan internet antara 4 sampai 5 jam per minggu. Pengguna internet yang adiktif, disebut *dependent*. Kelompok ini menggunakan aplikasi internet yang berupa komunikasi dua arah untuk bertemu, bersosialisasi dan bertukar ide dengan orang-orang yang baru dikenal melalui internet. Mereka dikelompok ini menggunakan internet antara 20 hingga 80 jam per minggu dengan 15 jam per sesi *online*. Kelompok ini secara bertahap mengembangkan kebiasaan menggunakan internet. Hal ini dimungkinkan seperti tingkat toleransi yang meningkat pada alkoholik yang secara bertahap meningkatkan konsumsi alkohol untuk memperoleh efek yang diinginkan.

Penelitian-penelitian tentang kecanduan internet sudah banyak dilakukan. Dari beberapa penelitian yang ada, kebanyakan melihat kecanduan internet pada remaja atau mahasiswa. Seperti yang dilakukan oleh Theodora Natalia Kusumadewi (FPsi UI, 2009) yang melihat hubungan kecanduan internet game *online* dan keterampilan social pada remaja.<sup>15</sup> Vida Fallahi dengan judul penelitian *Effects of ICT on the youth: A study about the relationship between internet usage and social isolation among Iranian students*. ia

---

<sup>12</sup> K.S.Young,1996. *Internet Addiction : The Emergence of A New Clinical Disorder*. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychology Association, Canada, August 15.

<sup>13</sup> J. Suler. 1996. *Computer and Cyberspace Addiction (online)*. Rider University : <http://www1.Rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>

---

<sup>14</sup> K.S Young.. *Psychology of Computer Use : Addictive Use Of The Internet : A Case Breaks The Stereotype*. Psychological Report. 79. 889-902. 1996.

<sup>15</sup> [lontar.ui.ac.id](mailto:lontar.ui.ac.id)

menemukan bahwa hasil menunjukkan bahwa% 13.2 siswa kecanduan internet dan hasil yang lebih menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok berbeda pengguna. Kelompok *Addicted* lebih sendirian daripada kelompok lain.<sup>16</sup>

Penelitian lain dilakukan oleh Nazir S. Hawi yang berjudul *Internet addiction among adolescents in Lebanon*. Penelitian ini meneliti penggunaan internet di kalangan remaja, yang paling rentan terhadap kecanduan internet.<sup>17</sup> Soudeh Rahmani, Masoud Gholamali Lavasani dalam penelitian yang berjudul *The Relationship Between Internet Dependency with Sensation Seeking and Personality*, memprediksi ketergantungan internet dengan mencari sensasi, faktor kepribadian lima besar dan gender dengan sampel dari 179 mahasiswa (109 wanita dan 70 pria) dipilih dari Universitas Teheran menggunakan cluster sampling.<sup>18</sup>

Shu Ching Yang, Chieh-Ju Tung, dengan penelitian *Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school*. Penelitian ini meneliti perbedaan antara pecandu internet dan non - pecandu di sekolah tinggi Taiwan, dan fokus secara khusus pada pola penggunaan internet mereka, dan gratifikasi dan komunikasi kesenangan.<sup>19</sup>

Selim Gunuc, Ayten Dogan, *The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities*. Tujuan utama dari penelitian ini

adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan internet remaja, dukungan sosial dirasakan dan kegiatan yang dilakukan dengan ibu, ayah dan keluarga. Ditemukan bahwa sejumlah kegiatan ( menonton T, makan makanan, *chatting*, belanja dan menghabiskan waktu di luar ) remaja dilakukan dengan ibu mereka meningkat tingkat dukungan sosial yang dirasakan meskipun tingkat kecanduan internet tidak berbeda sehubungan dengan jenis kegiatan yang dilakukan hanya dengan ibu, hanya dengan ayah dan dengan keluarga.<sup>20</sup>

Lu Yu, Daniel Tan Lei Shek, *Internet Addiction in Hong Kong Adolescents: A Three-Year Longitudinal Study*. Penelitian ini meneliti prevalensi dan berkorelasi psikososial kecanduan internet pada remaja Hong Kong menggunakan desain longitudinal.<sup>21</sup>

Berbeda dengan penelitian dan tulisan yang sudah ada sebelumnya, belum ada penelitian dan tulisan yang melihat ibu sebagai sosok sentral dalam keluarga juga menjadi seorang yang kecanduan internet dalam menjalankan fungsi-fungsi keluarganya. Bagaimana sosok ibu yang kecanduan internet dalam menjalankan fungsi sosialisasi dalam keluarga terutama terhadap anak-anak nya menjadi keunikan utama dalam tulisan ini.

## **Metode Penelitian**

Artikel ini diawali dengan penelitian yang telah dilakukan dengan jenis studi kasus deskriptif dan termasuk dalam

---

<sup>16</sup> *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 15, 2011, Pages 394-398

<sup>17</sup> *Computers in Human Behavior*, Volume 28, Issue 3, May 2012, Pages 1044-1053

<sup>18</sup> *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 30, 2011, Pages 272-277

<sup>19</sup> *Computers in Human Behavior*, Volume 23, Issue 1, January 2007, Pages 79-96

---

<sup>20</sup> *Computers in Human Behavior*, Volume 29, Issue 6, November 2013, Pages 2197-2207

<sup>21</sup> *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, Volume 26, Issue 3, Supplement, June 2013, Pages S10-S17

penelitian kualitatif. Menurut Yin<sup>22</sup>, studi kasus deskriptif “*is the method of choice when the phenomenon under study is not readily distinguishable from it’s context*”. Termasuk dalam penelitian kualitatif karena dirasa mampu menjelaskan keberfungsian keluarga pada keluarga-keluarga dengan ibu yang aktif sebagai seorang *Kuters*, terutama mendeskripsikan bagaimana ibu *kuters* melaksanakan fungsi sosialisasi dalam keluarga, terutama terhadap anak-anak.

Berdasarkan Mooney (1988)<sup>23</sup>, studi kasus dalam penelitian ini terkait model analisisnya tergolong studi kasus jamak dengan *single level analysis*, yaitu studi kasus yang menyoroti perilaku kehidupan dari kelompok individu dengan satu masalah penting. Perilaku kehidupan yang disorot dalam penelitian ini adalah perilaku ibu-ibu pemburu hadiah-hadiah kuis-kuis yang diadakan secara *online* terutama di jejaring sosial *facebook*. Ibu-ibu ini *online* menggunakan internet hampir 12 jam setiap harinya. Perilaku tersebut dikaitkan dengan pelaksanaan fungsi sosialisasi oleh ibu terhadap anak-anaknya.

Mengingat ibu-ibu *Kuters* tersebar hampir di seluruh Indonesia, maka penelitian ini hanya mengambil 5 keluarga ibu-ibu *Kuters* saja dengan kategori memenangkan kuis lebih dari 25 buah kuis *online*. Teknik pengambilan informan adalah dengan *snowball sampling*, yaitu dengan menetapkan seorang informan kunci yaitu Ibu W untuk dapat mengetahui ibu *Kuters* mana lagi yang layak dijadikan informan. Disamping itu, penelitian juga

menetapkan informan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu dengan menetapkan beberapa kriteria, yaitu ibu *Kuters* yang menang setiap bulan, *online* 24 jam sehari serta mempunyai anak dan suami.

Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 5 ibu *kuters*, 5 suami ibu *kuters*, 3 anak ibu *kuters* dan 3 anggota keluarga lainnya dari ibu *kuters*. Total jumlah informan dalam penelitian ini adalah 16 orang.

Penelitian ini dilakukan di seluruh Indonesia karena ibu-ibu *Kuters* tersebar hampir di seluruh Indonesia. Namun, penelitian lebih banyak dilakukan melalui jaringan internet, terutama melalui situs jejaring sosial *facebook*.

Metode dalam pengumpulan data, yaitu melalui observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan tidak langsung. Observasi secara langsung adalah terjun ke lapangan dengan melibatkan seluruh panca indra. Sedangkan observasi secara tidak langsung adalah pengamatan yang dibantu oleh media visual/ audiovisual.<sup>24</sup>

Bentuk observasi langsung yang dilakukan adalah langsung mengamati bagaimana pelaksanaan fungsi sosialisasi oleh ibu *kuters*, yaitu informan kunci dalam penelitian ini. Untuk pengamatan secara tidak langsung, peneliti juga mengikuti beberapa kuis *online* sehingga bisa mengamati aktivitas para ibu *Kuters* di dunia maya, yaitu di jejaring sosial *facebook*.

Ketika melakukan pengamatan melalui *facebook*, peneliti harus *online* dan *log in* di jejaring sosial *facebook* dan

---

<sup>22</sup>Yin, R.K. *Application of Case Study Research. Applied Social Research Method Series Volume 34. Sage Publication, Newbury Park, London and New Delhi, 1993*

<sup>23</sup>Salim Agus. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Tiara Wacana Yogya, 2001, hal: 94-95

---

<sup>24</sup> Djamaan Satori dan Aan Komariah. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta Bandung, hal: 105



menjalin pertemanan dengan para ibu *kuters* yang menjadi informan dalam penelitian ini. Karenanya, observasi ini juga tergolong observasi partisipasi. Pengamatan lebih sering difokuskan pada malam hari, karena ibu-ibu *kuters* lebih sering aktif di malam hari.

Sedangkan wawancara yang dilakukan dalam mendapatkan data-data penelitian ini adalah wawancara mendalam (*indepth interview*), yaitu proses mendapatkan informasi untuk kepentingan penelitian dengan cara dialog antara peneliti sebagai pewawancara dengan informan dalam konteks observasi partisipasi.<sup>25</sup>

Karena juga memanfaatkan jejaring sosial *facebook*, wawancara lebih banyak dilakukan melalui media ini, *BBM*, *What's App* dan juga dengan bantuan *email*. Untuk membantu memudahkan proses wawancara, peneliti juga mengirimkan email yang berisi angket sederhana dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka dan beberapa pertanyaan tertutup. Setelah mendapatkan balasan *email*, peneliti mewawancarai lebih lanjut melalui *facebook* untuk mendapatkan data yang lebih dalam. Fitur *chatt* atau *inbox* melalui *facebook* menjadi pilihan media yang peneliti gunakan. Khusus untuk Ibu W dan keluarganya, peneliti melakukan wawancara langsung.

Kendala yang dihadapi dalam pengumpulan data melalui teknik ini adalah pendekatan kepada ibu-ibu pemburu kuis ini. Meskipun mengenal 4 orang ibu dari Ibu W, namun mereka tidak langsung mau memberikan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti lancarkan. Akhirnya dengan "pendekatan" yang intensif, barulah para

ibu ini mau memberikan jawaban yang lebih dalam.

Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Fungsi triangulasi data adalah untuk memahami fenomena sosial dan konstruksi psikologis tidak cukup hanya dengan menggunakan satu alat ukur saja atau triangulasi menekankan digunakannya lebih dari satu metode dan banyak sumber data termasuk di antaranya adalah sejumlah peristiwa yang terjadi.

Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode, yaitu membandingkan data hasil wawancara dengan data yang didapatkan melalui observasi. Triangulasi sumber juga digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan membandingkan jawaban dari pertanyaan yang sama dari informan yang berbeda. Data dianggap valid ketika sudah tidak didapatkan lagi variasi data

Analisis dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang dikumpulkan di lapangan. Penelitian ini pada awalnya ingin melihat bagaimana pelaksanaan fungsi-fungsi yang ada pada keluarga ibu-ibu *kuters*. Namun berdasarkan data yang ditemukan, fungsi sosialisasi menjadi fungsi yang dominan, sehingga akhirnya perhatian peneliti lebih tertuju pada pelaksanaan fungsi sosialisasi oleh ibu *kuters*.

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk sebagian dari suatu konfigurasi yang utuh, dalam hal ini diwujudkan sebagai jawaban dari pertanyaan penulis. Peneliti berusaha kuat agar penyajian data-data yang ditemukan secara lengkap untuk menjabarkan lebih

---

<sup>25</sup>Ibid, hal: 131

luas apa yang menjadi tujuan dalam penelitian ini.

Wawancara dalam penulisan ini, penulis memberikan interpretasi terhadap data kualitatif yang dicapai melalui interaksi antara penulis dengan narasumber. Analisis data (interpretasi data) adalah suatu proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut agar temuan dapat dipresentasikan.

**Aktifitas Ibu-ibu Kuters**

Layaknya ibu-ibu rumah tangga lainnya, ibu-ibu *kuters* ini juga beraktifitas seperti biasa. Dimulai dengan bangun di pagi hari, menyiapkan sarapan dan juga mengantar anak-anak ke sekolah.

Dari lima orang Ibu-Ibu *Kuters* yang rata-rata memiliki tiga orang anak usia sekolah, mengaku selalu rutin menyiapkan sarapan dan mengantarkan anak sekolah. Rutinitas lainnya yang dilakukan para ibu ini sembari menunggu anak-anak pulang sekolah dan suami pulang dari kantor, mereka menyiapkan makan siang dan beberes di rumah. Kecuali Ibu W,

suaminya yang berkantor di Bandung hanya pulang ke rumah mereka di Bekasi sekali seminggu saja.

Setelah semua pekerjaan ibu rumah tangga mereka jalani, aktifitas rutin yang mereka lakukan adalah *online* di depan komputer PC di rumah. Ibu R, RK dan S mengatakan mereka *online* di depan komputer rata-rata 4-6 jam sehari. Berbeda dengan Ibu C dan Ibu W, mereka mengakui *online* 10-12 jam setiap harinya.

Para ibu ini menggunakan layanan berlangganan bulanan untuk koneksi internet di rumah mereka dengan biaya Rp. 100.000,- hingga Rp. 300.000,- setiap bulannya. Fasilitas koneksi internet ini juga memungkinkan anggota keluarga lain untuk *online* melalui *wi-fi* menggunakan android atau laptop dan tablet.

Untuk keluar rumah, para ibu ini tetap mengaktifkan internet melalui android yang mereka miliki, terutama untuk tetap bisa terhubung dengan jejaring sosial terutama *facebook* yang selalu menawarkan berbagai kuis *online*.

Berikut adalah data lama para ibu ini telah menjadi seorang kuis *hunters* beserta hadiah yang pernah dimenangkan :

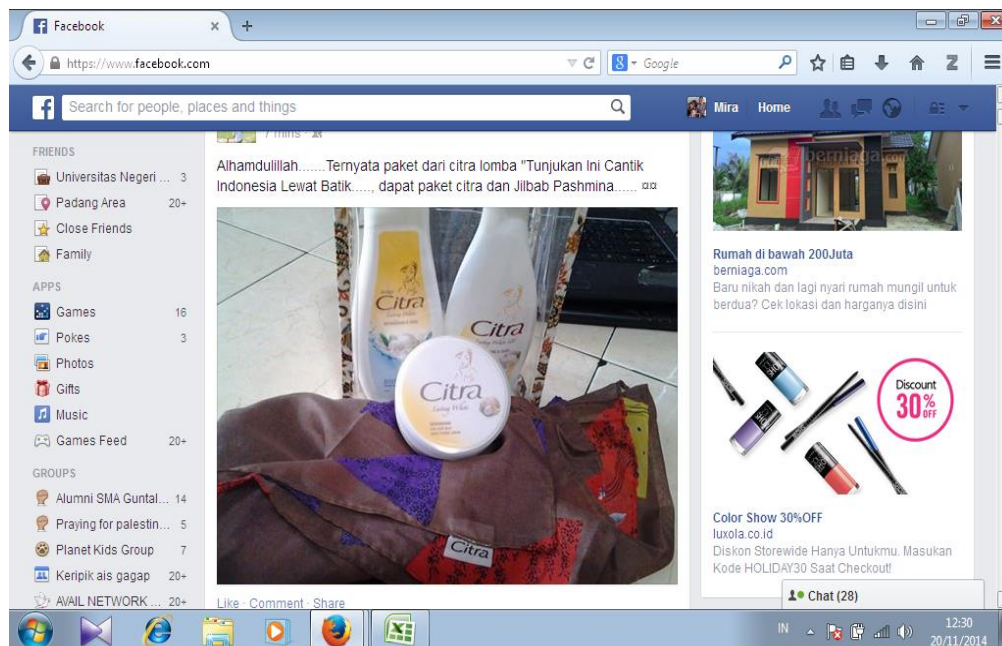
Nama Ibu Kuters	Alamat	Durasi <i>online</i> dg PC/ hari	Lama Menjadi Kuters (Tahun)	Jml Kuis yg Pernah Dimenangkan	Bentuk Hadiah	Nilai Hadiah (Rp)
W	Bekasi	10-12 jam	1-2	>25 kuis	Barang, <i>Voucher</i> Belanja, <i>Voucher</i> Pulsa Uang, Paket Liburan ke Singapura bersama 1 anak, umroh sekeluarga	> 25 jt
S	Jakarta	4-6 jam	4-5	>25 kuis	Barang, <i>Voucher</i> Belanja, <i>Voucher</i> Pulsa Uang	> 25 jt
C	Tangerang	10-12 jam	1-2	>25 kuis	Barang, <i>Voucher</i> Belanja, <i>Voucher</i> Pulsa Uang	> 25 jt
RK	Pekan Baru	4-6 jam	1-2	>25 kuis	Barang, <i>Voucher</i> Belanja, <i>Voucher</i> Pulsa Uang	10-15 jt
R	Yogyakarta	4-6 jam	3-4	>25 kuis	Barang, <i>Voucher</i> Belanja, <i>Voucher</i> Pulsa Uang, Tiket Liburan Gratis Sekeluarga ke Singapura	> 25 jt

Bentuk kuis yang biasanya diikuti para *kuters* ini beragam, misalnya lomba foto dan lomba membuat cerita dengan tema tertentu tergantung pihak yang mengadakan kuis yang tentu saja menyertakan foto atau nama produk

penyelenggara kuis. Kalau berhasil memenangkan sebuah kuis me-*upload* foto beserta hadiah adalah hal yang “wajib” hukumnya bagi para *kuters*, seperti berikut ini :



Ket : ketika Ibu S memenangkan hadiah motor Honda Spacy dari kuis yang diadakan oleh produk sunlight



Ket : ketika Ibu W memenangkan hadiah scraft dari kuis yang diadakan produk kecantikan Citra



Ket : ketika Ibu R memenangkan paket liburan ke Singapura dari kuis yang diadakan oleh produk susu SGM



Ket : ketika Ibu W memenangkan hadiah kuis yang diadakan TelkomSpeedy



Ket : ketika Ibu R memenangkan paket hadiah jalan-jalan ke TMII

Sebagai pemburu kuis yang aktif dengan aktifitas di dunia maya ini, para ibu ini mengaku selalu didukung oleh suami dan anak-anak, maupun keluarga besar. Seperti yang dilakukan oleh Ibu W, selalu menyampaikan berita bahagia kemenangannya di kuis *online* kepada seluruh keluarga besarnya. Bahkan tak jarang mengirim hadiah berupa produk yang dimenangkannya ke kakak, adik dan ibunya.

Untuk mengikuti lomba, diperlukan banyak strategi, seperti membuat konsep foto atau cerita yang akan disampaikan dalam sebuah kuis. Para ibu mengatakan bahwa pusingnya membuat konsep sangat terbantu dengan hadirnya ide-ide dari suami.

Karena sudah beberapa kali mengikuti kuis dan sering menang (seperti terlihat pada tabel di atas), ibu-ibu *kuters* ini tidak mengalami kendala dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti kuis-

kuis yang ada. Untuk lomba-lomba foto, anak-anak para ibu *kuters* juga seperti sudah terlatih di depan kamera, terlihat dari foto-foto yang mereka ikutkan di lomba atau hanya sekedar upload di *facebook*. Berkat lomba foto, anak Ibu C sudah menjadi model sebuah pasta gigi dan si bungsu sudah menjadi bintang iklan di youtube.

Selain saling mengenal di dunia maya, para *kuters* juga melanjutkan perkenalan di dunia nyata, yang mereka istilahkan dengan *kopdar*. Terkadang, para ibu *kuters* juga mengajak suami dan anak-anak dalam acara *kopdar* ini. Para suami akhirnya juga menjadi akrab apalagi anak-anak. Pernah ketika salah seorang *kuters* asal Yogyakarta meninggal karena sebuah kecelakaan, para *kuters* seluruh Indonesia turut berlagungkawa dengan mengirimkan bantuan berupa uang kepada keluarga almarhum.



Kegiatan ini dikelola oleh para *kuters* yang berdomisili di Yogyakarta. Saling memberi dukungan ketika mengikuti kuis pun terjadi, meskipun para *kuters* mengikuti kuis yang sama.

Bentuk dukungannya memberi *like* pada foto atau cerita, atau menulis di *wallfacebook* peserta lain, seperti :



Ket : salah satu bentuk dukungan ke *kuters* lainnya

Dalam membagi waktu antara berselancar di dunia maya dan menjalankan kewajiban sebagai seorang ibu dan isteri, kadangkala ibu *kuters* mengalami kendala ketika malamnya harus begadang menunggu pengumuman pemenang atau harus menambah angka *like* pada lomba foto yang diikuti ketika syarat menjadi salah satu pemenang adalah mereka yang memiliki *like* paling banyak. Untuk menambah angka *like*, para *kuters* tak jarang meminta bantuan keluarga besar, kerabat dan teman-teman di jejaring sosial untuk meng-klik *like* di foto lomba yang mereka ikutkan. Strategi yang para *kuters* lakukan untuk ini adalah membuat beberapa akun *facebook* fiktif, atau membuat akun dengan identitas

orang tua yang “tidak mungkin aktif” di jejaring sosial karena faktor usia atau bahkan anak-anak mereka yang masih balita. Menunggu-nunggu pengumuman hasil *pooling* kadang tak jarang mengganggu jam tidur para ibu *kuters*. Ibu W mengatakan mungkin karena inilah terkadang penyakit *thypoidnya* sering kambuh, karena jam tidur yang kurang sementara pagi hari sudah harus bangun menyiapkan segala sesuatunya untuk keluarga mulai menjalankan aktifitas hariannya.

Menjadi pemenang kuis adalah kebanggaan bagi para ibu *kuters* ini, mendapatkan pengumuman dari admin *facebook* pelaksana merupakan hal yang ditunggu-tunggu



Ket : Ketika Ibu R diumumkan menang oleh admin kuis yang diadakan oleh produk Milo

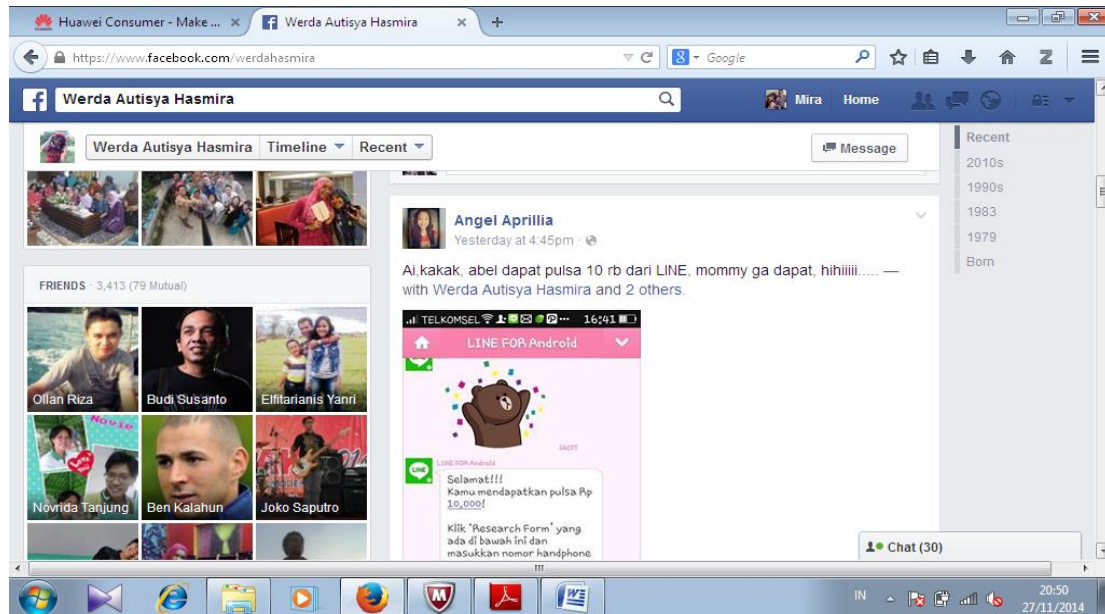
### **Pelaksanaan Fungsi Sosialisasi oleh Ibu Kuters**

Selayaknya ibu-ibu rumah tangga lainnya, para ibu *kuters* juga melakukan fungsi penanaman nilai sebagaimana ibu-ibu rumah tangga lainnya. Anak-anak diajarkan bagaimana bertutur kata yang baik, cara makan yang benar, cara berpakaian yang sopan dan lain sebagainya. Tetapi, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ada hal yang sepertinya tidak disadari langsung oleh para ibu pemburu kuis *online* ini. Mereka secara tidak langsung telah memberikan contoh bagaimana menjadi seorang pemburu hadiah di dunia maya. Para ibu telah memperlihatkan bagaimana mereka begitu memperdulikan waktu untuk

berinternet baik melalui komputer maupun melalui media *onlineportable* lainnya.

Hal ini terlihat bagaimana anak-anak Ibu W sangat familiar menggunakan android mereka untuk mengakses berbagai jejaring sosial. AB yang masih berusia 6 tahun sudah diberikan fasilitas android seharga Rp. 1,6 juta. AB terlihat sudah sangat mahir ketika membuka akun *facebooknya* hanya untuk sekedar melihat-lihat status teman *facebooknya* atau bahkan memberikan komentar. Meng-*upload* foto-foto hasil jepretannya pun AB terlihat sangat mahir. Dua anak Ibu W lainnya juga diberikan fasilitas android seharga Rp. 1,8 juta masing-masingnya.

Bahkan, anak ibu *kuters* pun telah menjadi seorang *kuters*, seperti AP, anak Ibu W yang kedua :



Dari data di atas, dapat diberikan analisa bahwa ibu-ibu *kuters* menghabiskan hingga 10-12 jam waktunya perhari di depan komputer untuk *online* setiap harinya. Ditambah selalu terkoneksi dengan internet melalui *handphone* atau android jika keluar rumah, selalu membuat para ibu *kuters* ini selalu update dengan info kuis *online*. Seperti yang ditulis oleh Wallace<sup>26</sup>, bahwa “*the internet is no longer something that we ‘log into’ for particular duration of time, sitting in front of a desktop computer*”

Maksudnya bahwa internet tidak lagi sesuatu yang harus dilakukan dengan jangka waktu tertentu dengan duduk di depan komputer. Kebiasaan para ibu ini bisa dikategorikan sebagai sebuah kecanduan internet, meskipun mereka tidak menyadari bahwa mereka tergolong pecandu internet. Seperti yang dijabarkan oleh Young bahwa seorang pecandu

internet tidak merasa dirinya kecanduan internet bahkan tidak mau disebut pecandu internet karena perilaku *online* nya berlebihan.

Namun, ibu-ibu *kuters* ini dapat dikategorikan sebagai pengguna internet secara sehat seperti yang dikatakan oleh Suler. Hal ini karena, *pertama*, ibu-ibu *kuters* ini mampu memadukan dunia nyata nya sebagai ibu dan isteri dengan tetap menjalankan rutinitas sebagai ibu rumah tangga lainnya dengan *cyberspace* dimana mereka berpetualang menjadi seorang pemburu hadiah dalam kuis-kuis *online*. *Kedua*, kenapa ibu-ibu *kuters* ini dikategorikan sebagai pengguna internet yang menggunakan internet secara sehat adalah karena mereka membicarakan aktifitas *online* mereka dengan keluarga, teman-teman baik melalui telpon maupun bertemu secara langsung, seperti yang dilakukan oleh Ibu W dengan keluarganya. *Ketiga*, kenapa peneliti mengelompokkan ibu-ibu *kuters* ini kedalam kelompok pengguna internet secara sehat adalah karena mereka dapat

<sup>26</sup>Patrisia Wallace, 2014. *Internet Addiction Disorder and Youth dalam EMBO reports vol 15/ no 1/2014*



bertemu secara *real* dengan teman-teman yang mereka kenal secara *online* dalam kegiatan yang mereka namai *kopdar*.

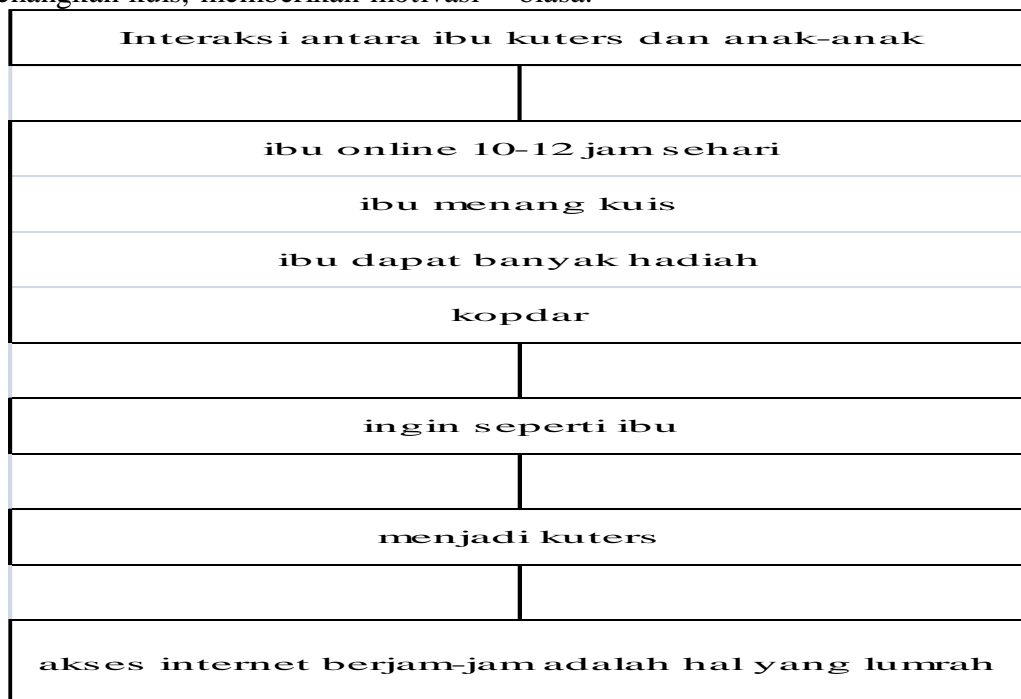
Namun, hal yang tidak disadari telah dilakukan oleh para ibu-ibu *kuters* adalah ketika menjalankan fungsi sosialisasi kepada anak-anaknya. Secara tak langsung, ibu telah memberikan contoh kepada anaknya tentang bagaimana ibu menjadi seorang yang kecanduan internet.

Keluarga sebagai sumber utama dan pertama dalam proses penanaman nilai atau sosialisasi, secara nyata telah melakukan internalisasi terhadap anak bagaimana menjadi seorang pemburu hadiah di kuis-kuis *online*. Hal ini terlihat pada beberapa proses yang sangat mempengaruhi hasil interaksi antara anak-anak dengan ibu pecandu internet, yaitu: *pertama* dari proses peniruan (imitasi) perilaku *online* yang diperlihatkan ibu membuat anak-anak sangat familiar dengan *online* terutama mengakses jejaring sosial. *Kedua*, sugesti yang diberikan ibu bahwa ketika ibu memperlihatkan kebahagiaannya ketika memenangkan kuis, memberikan motivasi

kepada anak-anak untuk ikut berpartisipasi mengikuti kuis *online*. Seperti yang terjadi pada anak-anak Ibu W, antusias ketika melihat iklan di TV bahwa sebuah produk mengadakan kuis *online*.

*Ketiga*, dalam proses identifikasi, disaat anak cenderung ingin menjadi sama dengan ibunya menjadi pemenang dalam berbagai kuis *online*. Sehingga, anak pun mulai belajar bagaimana caranya menjadi *kuters* seperti yang terjadi pada AP, anak Ibu W yang masih kelas 4 SD. *Keempat*, adalah simpati yang diwujudkan melalui sebuah kerjasama. Para ibu *kuters* memberdayakan anak-anak mereka bahkan suami mereka untuk menjadi model foto atau tokoh di dalam narasi pendek mereka dalam sebuah kuis *online*.

Jadi, jika digambarkan dalam sebuah bagan, berikut adalah bagaimana nilai “pecandu internet sehat” yang disosialisasikan oleh ibu *kuters* kepada anak-anaknya sehingga anak-anak juga menjadi pecandu internet dan berjam-jam *online* dianggap sebagai sesuatu yang biasa:



## Penutup

Para ibu *kuters* ini dapat dikategorikan sebagai pengguna internet secara sehat seperti yang dikatakan oleh Suler. Hal ini karena, *pertama*, ibu-ibu *kuters* ini mampu memadukan dunia nyata nya sebagai ibu dan isteri dengan tetap menjalankan rutinitas sebagai ibu rumah tangga lainnya dengan *cyberspace* dimana mereka berpetualang menjadi seorang pemburu hadiah dalam kuis-kuis *online*. *Kedua*, kenapa ibu-ibu *kuters* ini dikategorikan sebagai pengguna internet yang menggunakan internet secara sehat adalah karena mereka membicarakan aktifitas *online* mereka dengan keluarga, teman-teman baik melalui telpon maupun bertemu secara langsung, seperti yang dilakukan oleh Ibu W dengan keluarganya. *Ketiga*, kenapa peneliti mengelompokkan ibu-ibu *kuters* ini kedalam kelompok pengguna internet secara sehat adalah karena merekapun bertemu secara real dengan teman-teman yang mereka kenal secara *online* dalam kegiatan yang mereka namai kopdar.

Secara tidak disadari telah dilakukan oleh para ibu-ibu *kuters* adalah ketika menjalankan fungsi sosialisasi kepada anak-anaknya. Secara tak langsung, ibu telah melakukan sosialisasi kepada anak-anaknya bagaimana menjadi seorang pemburu hadiah di kuis-kuis *online*.

Beberapa proses yang sangat mempengaruhi hasil interaksi antara anak-anak dengan ibu pecandu internet, yaitu: *pertama* dari proses peniruan (imitasi) perilaku *online* yang diperlihatkan ibu membuat anak-anak sangat familiar dengan *online* terutama mengakses jejaring sosial. *Kedua*, sugesti yang diberikan ibu bahwa ketika ibu memperlihatkan kebahagiaannya ketika memenangkan kuis, memberikan motivasi kepada anak-anak untuk ikut

berpartisipasi mengikuti kuis *online*. *Ketiga*, dalam proses identifikasi, disaat anak cenderung ingin menjadi sama dengan ibunya menjadi pemenang dalam berbagai kuis *online*. *Keempat*, adalah simpati yang diwujudkan melalui sebuah kerjasama. Para ibu *kuters* memberdayakan anak-anak mereka bahkan suami mereka untuk menjadi model foto atau tokoh di dalam narasi pendek mereka dalam sebuah kuis *online*. Dapat disimpulkan lebih ringkas bahwa Ibu mensosialisasikan nilai “pecandu internet sehat” kepada anak-anaknya sehingga anak-anak juga menjadi pecandu internet dan berjam-jam *online* dianggap sebagai sesuatu yang biasa.

## Daftar Pustaka

- Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup
- Nistanto, Reska K. 2014. Facebook Ungkap Jumlah Pengguna di Indonesia|. Kompas.com: Senin,.22 September,
- Salim, Agus. 2001. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogya : Tiara Wacana
- Satori, Djamaan dan Aan Komariah. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta
- Severin, J Warner. 2011. *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup

- Suhendi, Hendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung : Pustaka Setia
- Suler, J. 1996. *Computer and Cyberspace Addiction (online)*. Rider University <http://www1.Rider.edu/suler/psycyber/psycyber.html>
- Wahyudi, Reza. Facebook Buka Kantor di Indonesia. Kompas.com: 21 Maret 2014.
- Yin, R.K. 1993. *Application of Case Study Research. Applied Social Research Method Series Volume 34*. Newbury Park, London and New Delhi : Sage Publication
- Young, K.S.1996. August 15, *Internet Addiction : The Emergence of A New Clinical Disorder*. Canada: *Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychology Association*
- Young, K.S. 1996. *Psychology of Computer Use : Addictive Use Of The Internet : A Case Breaks The Stereotype*. Psychological Report. 79. 889-902.
- Jurnal online :
- Computers in Human Behavior*, Volume 23, Issue 1, January 2007, Pages 79-96
- Computers in Human Behavior*, Volume 28, Issue 3, May 2012, Pages 1044-1053
- Computers in Human Behavior*, Volume 29, Issue 6, November 2013, Pages 2197-2207
- Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 15, 2011, Pages 394-398
- Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 30, 2011, Pages 272-277
- Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, Volume 26, Issue 3, Supplement, June 2013, Pages S10-S17