

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

1. Perbedaan Koneksitas Internet pada pola Adopsi Internet oleh Remaja SMA Swasta (Studi pada SMA Muhammadiyah 2, SMA Arjuna, dan SMA YAPL Panjang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2009/ 2010).

Perbedaan fasilitas koneksi ke internet antar sekolah SMA Swasta menimbulkan pada kesenjangan digital. Dideteksi bahwa memiliki atau tidak memiliki akses pada internet menyebabkan disparitas mutu pendidikan. Berikutnya, perbedaan pola adopsi internet siswa SMA Swasta tidak menunjukkan derajat yang signifikan. Siswa SMA Muhammadiyah 2 (yang telah terkoneksi) dan SMA Arjuna (yang belum terkoneksi) menunjukkan derajat persamaan tertentu dalam adopsi internet secara personal. Sementara itu, siswa SMA YPPL Panjang menempati pola adopsi yang senjang secara signifikan dengan pola yang mengemuka dari kedua sekolah yang lain. Penulis mendapati tidak ada perbedaan signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan dalam pengadopsian internet juga dalam perbandingan usia (antar kelas 10 di masing-masing sekolah) (Wahyudi, 2010, p. 106-110).

2. *Self Censorship* dan Tanggung Jawab Sosial Media Massa. Sekolah Tinggi Komunikasi *London School of Public Relation* (STIKOM LSPR) 2009.

Pada tingkatan individual, *self censorship* merupakan rambu-rambu atau tanda-tanda dan juga konsep diri atau pilihan nilai seseorang dalam menghadapi berbagai masalah, namun dalam tingkatan organisasi dan masyarakat, terlebih lagi media masa, *self censorship* adalah sensor diri dan tindakan pengawasan yang dilakukan sendiri terutama dalam memenuhi berbagai kepentingan, yakni masyarakat dan pasar. Tindakan *self-censorship* tidak hanya untuk menghadapi isu-isu sensitif, tetapi juga dalam proses seleksi atau editing media, kreatifitas iklan, yang disebut juga *soft censorship*. Secara internal, media terus melakukan *self-censorship* ini seperti pemilihan judul berita di surat kabar sebagai proses *editing*. Persoalan-persoalan yang timbul akibat pemberitaan di media menuntut adanya *self censorship*. Dalam menghadapi tuntutan publik, media pun dengan kesadaran (*awareness*) terus berupaya meningkatkan kualitas dengan cara menyensor isi media untuk mengurangi kontroversi atau untuk memenuhi selera publik dan industri. Meski dalam sistem pers liberal sekalipun, *self censorship* merupakan evidensi dalam proses seleksi (Chomsky dan Herman, 1994) (Artini, 2009, h. 17-32).

3. Studi McClelland: ' *The Achieving Society*'.

McClelland (1961) melakukan studi tentang dorongan psikologis yang memotivasi suatu masyarakat untuk mencapai kemajuan. Antara lain

berkesimpulan bahwa untuk memajukan sebuah masyarakat harus dimulai dengan mengubah sikap mental (*attitude*) para anggotanya. Kebutuhan untuk mencapai sesuatu (*need for achievement* atau *n/ Ach*) merupakan dorongan pada seseorang untuk menghadapi tantangan, mengatasi oposisi, dan berhasil menangani berbagai kesulitan. Masyarakat yang terdiri dari pribadi-pribadi yang mencapai sesuatu (*achieving personalities*) akan menjadi suatu masyarakat yang juga mencapai sesuatu, dan karena itu akan berkembang dan maju. Menurut penelitian ini, sejarah menunjukkan bahwa masyarakat yang telah maju ternyata didorong oleh ‘kebutuhan untuk pencapaian sesuatu’ atau ‘*need for achievement*’. Sebagai contoh McClelland mengutip negara-negara Yunani klasik, Spanyol, Inggris sebelum Revolusi Industri dan Amerika selama satu setengah abad sejak tahun 1800 yang memiliki semangat pencapaian yang tinggi telah mendorong pertumbuhan ekonomi mereka. Sementara itu bila motivasi pencapaian di suatu negara tampak rendah, dapat diperkirakan bahwa pertumbuhannya rendah, atau setidaknya kurang bertumbuh (seperti dikutip dalam Nasution, 1998, h. 112-113).

B. Konsep Dasar Literasi Internet

Segara setelah internet menghantam keluarga akar rumput, masyarakat kemudian bertransformasi kepada budaya yang sama sekali berbeda– dan media literasi menjadi sebuah keahlian penting untuk dapat melanjutkan hidup dalam kultur termediasi (oleh komputer pada CMC). Perkembangan dalam ranah media-media komunikasi telah didampingi oleh beberapa format baru mengenai literasi. Seperti literasi informasi, literasi komputer, dan literasi visual. Maka literasi internet

harus didahului dengan literasi komputer atau mode mutakhir lainnya seumpama *gadget* keluaran terbaru (yang masih dalam famili komputer sehingga ia tidak mendapat pembedaan berarti). Namun demikian, konsep dasar literasi internet berinternalisasi dengan materi literasi media yang general dengan dikotomi yang cair: bahwa literasi internet meliputi keterampilan penggunaan TIK untuk sehari-hari yaitu kemampuan menggunakan internet. Sementara itu, literasi media adalah kecerdasannya. Kerja literasi media pada situasi akses internet adalah misalnya pada kemampuan membobot baik-buruk secara jitu konten media, mendeteksi hoax, menentukan website yang dapat dipercaya dan tidak. Esensinya, dalam literasi internet terdapat literasi informasi dan literasi media sekaligus.

Selanjutnya, menjadi kekhasan internet bahwa teknologi ini lebih privat dalam penggunaannya. Oleh karena itu, kendali literasi media dan kendali diri (*self-censorship*) personal lebih bertanggungjawab atas konsumsi informasi melalui internet dibanding kendali sosial atau faktor situasional lainnya.

James Potter mendefinisikan, Literasi media (Internet) adalah sekumpulan perspektif yang secara aktif kita gunakan menghadapi media untuk menginterpretasikan makna sebuah pesan yang kita temui. Literasi media akan mampu meningkatkan pemahaman seseorang terhadap berbagai isi pesan media, ia memberikan pengetahuan mengenai bagaimana memprogram otak kita terhadap isi media, serta memperkuat individu dalam melakukan kontrol terhadap media (Ditjen Kominfo RI, 2010). Pada tahun 1992 *Aspen Institute of Media Literacy*, sebuah konferensi yang menggawangi gerakan media literasi di AS, dimana

Patricia Aufderheide menulis laporan tentang definisi media literasi berikut: *'The ability to access, analyze, evaluate, and create messages in a variety of forms'*. Maka literasi media (Internet) adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan membuat pesan dalam kemajemukan bentuk dan jenis (Silverblatt, Mei, 2008).

Pada tahun 1946, Edgar Dale menjadi yang terhulu dalam mendefinisikan literasi jenis mutakhir: “bahwa literasi adalah kemampuan untuk berkomunikasi melalui tiga cara; membaca dan menulis, bicara dan mendengarkan, memvisualkan dan mengamati--- cetak, audio, dan visual. Literasi ini secara umum ada pada dua level. Pertama, level melatih, reaksi inisiatif (*initiative reaction*). Disitu kita mengkomunikasikan hal sederhana, makna literal dari apa yang tertulis, yang dikatakan atau digambarkan. Pada tataran kedua, kita masuk dalam interaksi yang kreatif, dapat membaca makna antar kalimat, menggambarkan hubungan-hubungan, memahami implikasi dari apa yang dituliskan, dikatakan, dan didengar” (Silverblatt, Mei. 2010). Definisi ini memiliki aksan yang teknis mengenai bagaimana ‘teks’-media melalui terpaan-kritis yang terjadi pada tiga tahapan: teks-konteks-kognisi sosial.

Audien dari media masa kemudian pada situasi itu, mempelajari apa yang pembicara, penulis, peraga tertentu coba untuk sampaikan, yang membutuhkan literasi pada derajat yang lebih besar. Pada akhirnya, khalayak media belajar membaca lebih dari makna literal kata, untuk mengevaluasi, dan mengaplikasikannya pada situas-situasi baru. Mereka menggunakan cara yang

beragam dalam menggunakan pesan. Silverblatt juga mengelaskan respon (dalam tataran *feed back*) sebagai tindakan tidak mengkritisi atau menerima, atau sebagai tindakan mengkritisi dan mengevaluasi. Di wilayah literasi yang baru, proses ini melibatkan membaca-kritis, mendengarkan-kritis, dan observasi-kritis. Adalah pemikiran tentang apa yang dibaca, didengar, dan dilihat.

Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*)

Literasi media adalah berpikir secara kritis yang menyanggupkan khalayak media massa mengkode informasi yang mereka terima melalui saluran media massa. Steven Schafersman mendefinisikan: “Berpikir-kritis artinya berpikir secara tepat untuk mencapai pengetahuan yang relevan dan dapat diandalkan tentang dunia...beralasan, reflektif, bertanggung jawab, dan jitu dalam memusatkan fokus dalam menentukan apa yang layak dipercayai dan tidak... seseorang yang berpikir kritis dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang layak, mengumpulkan informasi yang relevan, secara efisien dan kreatif dari pesan tertentu, membuat rasionalisasi logis dari informasi, dan berakhir pada kemampuan untuk menyimpulkan konsep yang terpercaya dan dapat diandalkan tentang dunia yang memungkinkannya untuk bertahan dan sukses... berpikir kritis menyanggupkan seseorang untuk, sebagai contoh, secara bertanggungjawab menilai kandidat politik, representatif dalam menjuri pengadilan, mengevaluasi keterdesakan sosial akan perencanaan tenaga nuklir, dan mengukur akibat dari pemanasan global” (dalam Silverblatt, Mei. 2010). Schafersman membeber ide bahwa berpikir kritis memungkinkan seseorang tampil sebagai warga dunia yang bertanggungjawab. Cenderung kontributif pada masyarakat, dan pada saat yang sama, kualitas itu

akan ber*halo-effect* pada berusahanya seseorang untuk terputus dari partisipasi menambah permasalahan sosial.

National Association for Media Literacy Education (NAMLE), menibakan pada kancan praktis dari berpikir kritis:

‘Pendidikan media literasi ... secara aktif menyemangati kerja berpikir kritis di setiap kelas belajar ... pendidikan literasi media mengajarkan untuk tidak melatih siswa mempertanyakan apakah ada bias pada pesan tertentu (karena semua pesan media adalah bias) namun lebih kepada, apa substansi, penyebab, dan dampak yang mungkin muncul dari bias’.

Ini salah satunya yang mencegah seseorang menjadi bulan-bulanan media massa. Anak-anak sekali pun.

Sebuah elemen esensial dari berpikir kritis yang ada dalam literasi media adalah *inquiry* (menelusur, meneliti, membedah), sikap mempertanyakan (*the act of questioning*) menurut seorang pendidik di AS, Hobbs dalam Silverblatt (Mei, 2010), akademika dan advokat dalam literasi media pendidikan, menyatakan:

“At the center of media literacy education must be the pedagogy of inquiry, which is the act of asking questions about media texts...The cultivation of an open, questioning, reflective, and critical stance towards symbolic texts should be the pole of the media literacy umbrella, as it is the concept most likely to ensure its survival.”

Adalah sikap mempertanyakan teks media dan pengelolaan yang terbuka, dan tanggap mengenai pandangan kritis mengenai teks-teks simbolik.

Pandangan kritis dan kemampuan menyimak adalah kualitas tambahan pada literasi media. Elizabeth Thoman, pendiri dari Center for Media Literacy (CML), meneliti bahwa, belajar menganalisis dan mempertanyakan apa yang ada dalam konteks, bagaimana ia dikonstruksi dan menelisik nilai-nilai apa yang mungkin terabaikan. Kemampuan-kemampuan analisis-kritis paling baik dipelajari melalui kelas-kelas aktifitas berkelompok berbasis *inquiry (inquiry-based classes)* atau kelompok interaktif. Hobbs (seperti dikutip dalam Silverblatt, Mei, 2007) bahwa pendidikan literasi media telah melejitkan rata-rata derajat berpikir-kritis pada siswa:

“bahwa anak-anak kelas 11 yang menerima pengajaran dan kursus literasi media menunjukkan derajat literasi yang lebih dibandingkan dengan kelompok pengendali yang tidak mendapat terpaaan literasi media. Pendidikan literasi media meningkatkan kemampuan baca, melihat, mendengar media teks, audio, dan video text, analisis teks dan interpretasi, juga kemampuan menulis.”

Ranah aplikatif ini adalah fakta menyegarkan dari dunia barat mengenai ketahanan generasi mudanya. Anak-anak akan dimampukan membobot baik-buruk dengan jitu: memperbijak gaya anak dalam konsumsi media. Misalnya bahwa mereka akan melihat dengan jernih upaya pelecehan (*attempt to rape*) perempuan yang dilakukan Brutus pada Olive di setiap episode *Popeye the Sailorman*, untuk kemudian kehilangan selera pada tayangan ini dan judul lain yang mirip secara muatan.

Otonomi

Literasi media melengkapi khalayak media dengan kemampuan untuk membuat pilihan-pilihan yang mandiri untuk memilih program media mana dan menginterpretasi informasi yang mereka terima melalui saluran komunikasi massa. Menurut W. James Potter, komunikator media sering kali menggiring khalayak media pada pemikiran yang umum, 'dimana pikiran diambil kendali tanpa kesadaran konsumen media': National Telemedia Council AS menyebutkan bahwa merespon kepada *passive mindset* ini, literasi media meningkatkan konsumsi-pintar (*mindful viewing*) dan tanggap-membobot (*reflective judgment*): Media literasi adalah kemampuan untuk memilih, memahami konteks dari konten media, dampak, industri dan produksi, mengevaluasi, merespon secara kritis kepada media yang kita konsumsi (Silverblatt, Mei, 2010).

Media memberikan kerangka rujukan dalam bersikap dan berperilaku mengenai hal yang majemuk. Liliweri menjelaskan peristiwa ini dalam teori hierarki efek, yaitu efek kognitif (pesan komunikasi massa mengakibatkan khalayak berubah dalam hal pengetahuan, pandangan dan pendapat terhadap suatu yang diperolehnya), efek afektif (pesan komunikasi massa mengakibatkan berubahnya perasaan tertentu dari khalayak), dan efek konatif (2004, h. 39) (pesan komunikasi massa mengakibatkan orang mengambil keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu). Media menjual konsep tentang bagaimana adab bertransaksi komunikasi, misalnya, antara remaja kepada orang tua, guru, tetangga, hewan peliharaan, teman laki-laki atau perempuan. Dengan mula-mula mengisi sisi kognisi (pikiran) dengan memberikan konsep-konsep yang pada gilirannya

membimbing afeksi (perasaan) tertentu pada objek persepsinya. Berikutnya persepsi akan lebih sering menjadi rezim dari konasi. Bahwa persepsi (pikiran dan perasaan) seseorang akan memproduksi sikap lanjutan pada objek persepsi. Misalnya persepsi anak muda pada bagaimana seharusnya hidup di usia itu dijalankan: Apa yang layak ia lakukan pada masa-masa mudanya: apa yang pantas menjadi *main concern*: apa yang diawalkan dan diakhirkan.

Keseluruhan proses itu tampil sebagai yang bertanggung jawab dalam membentuk konsep diri untuk kemudian melahirkan sikap hidup. Misalnya, seseorang melewati pengetahuan tentang hakikat penciptaan dirinya (yaitu untuk mengibadahi Alloh saja) maka dia, akan dengan sangat mudah, tiba pada mengabaikan pengetahuan bahwa mati dan mati muda itu ada. Penjelasan yang mungkin, ini kemudian yang memberikan dorongan untuk seseorang menunda-nunda ketaatan. Atau sebaliknya: seorang muslim berhasil mendeteksi hakikat fungsi dan kesementaraan hidupnya di bumi. Maka dia melihat kepada sumber-sumber Al-hak dan Ats-sunnah sebagai cara tahu Islam, meyakinkannya dan melaksanakannya tanpa ragu-ragu. Untuk kemudian menetapi tauhid (penghambaan kepada Alloh saja). Pada saat yang sama, menghamba dengan gaya penghambaan yang merujuk kepada Rasulullah dan menghidupkan kepribadian Islam dalam dirinya (sebagai satu-satunya konsep kepribadian yang layak ditetapi muslim). Untuk kemudian, sedini mungkin, mencapai kelezatan beribadah kepada Alloh.

Komisioner FCC (Federal Communication Commition) Michael Copps mendapati bahwa penyemangatan pada kritis-mandiri menjadi sangat penting bagi perkembangan anak dan remaja: “(Studi dari literasi media) mengajarkan anak-anak tidak hanya bagaimana menggunakan media namun bagaimana media memeralat mereka. Anak-anak butuh megetahui bagaimana pesan tertentu dirancang dan mengapa, perangkat apa yang digunakan untuk mencengkram perhatian mereka dan apa yang dikaburkan. Pada sebuah budaya dimana media bisa sangat persuasif dan invasif, anak-anak perlu berpikir kritis tentang apa yang mereka lihat, dengar dan baca. Tidak ada pendidikan anak yang lengkap tanpa ini” (Silverblatt, Mei, 2010).

Konteks

Literasi media memasok pengetahuan tentang dampak dari konstruksi pesan media. Cary Bazalgette (seperti dikutip dalam Silverblatt, Mei, 2007), akademisi-media dari Inggris menyatakan, “Mengevaluasi konten...menyimpulkan tubuh penelitian substansial mengenai masyarakat yang lebih luas, budaya, ekonomi, politik dan konteks-konteks sejarah dimana kontent media diproduksi. Pengaruh pada media meliputi: sejarah, geopolitik, ekonomi, dan konteks kultural, sama kuatnya dengan dampak industri media dan tradisi-tradisi juga formula genre media.”

Memahami Proses Komunikasi Massa

Diluar kerangka mengajar tentang teks-teks tertentu, literasi media lebih kental kepada pemahaman tentang proses komunikasi media. Model komunikasi dasar terdiri dari elemen-elemen berikut:

- a. Komunikator adalah pribadi yang mengirim pesan.
- b. Pesan adalah informasi yang dikomunikasikan.
- c. Saluran merujuk pada melalui media apa pesan dikomunikasikan. Sebagai contoh, suara, tatapan mata, and ekspresi wajah digunakan sebagai saluran komunikasi interpersonal.
- d. Audien terdiri dari pribadi atau khalayak yang menerima pesan.

Dalam komunikasi massa, media cetak, foto, film, radio, televisi, dan internet ada sebagai saluran komunikasi dan informasi kepada sejumlah besar masyarakat yang berpisah dengan komunikator media dalam waktu atau ruang.

Model Komunikasi Massa

Saat Marshall McLuhan menyatakan, '*The medium is the message*,' (media adalah pesannya) Ia berpikir bahwa media telah mengubah model komunikasi tradisional. Saluran-saluran komunikasi massa saat ini diasumsikan sebagai pengendali utama yang menentukan pilihan komunikator, pesan, dan audien.

Model Komunikasi *Post-modern*

Kehadiran komunikasi digital mengekspansi proses literasi media, menyatukan karakteristik interaktif khas dari media baru (*new media*). Media digital menginternalisasi sebuah partisipasi interaktif yang, akademisi-media Kathleen

Tyner, kategorikan sebagai ' kritis, investigatori, dan penggunaan-kreatif pada informasi' (Silverblatt, Mei, 2007).

Dengan kalimat yang sedikit, media literasi dapat disarikan dalam poin-poin padat, setelah sebelumnya diurai secara komprehen;

- a. sadar etika konsumsi media,
- b. kritis terhadap isi media,
- c. sedikit-banyak tahu tentang dampak media,
- d. memiliki pengetahuan bagaimana media diproduksi,
- e. tahu bagaimana menggunakan media (*Kritis Media Anak*, 2010).

Bagaimana pun, mengisolasi masyarakat informasi (disegala umur) dari media adalah mutlak tidak mungkin. Dibanding menciptakan isolasi, membuat imunitas dengan menyemai literasi media menjadi lebih nyata (*tangible*). Konten anti-sosial yang mengancam peradaban manusia hari ini seumpama sex, kekerasan, bahasa kasar, konsumerisme, mistik, dan gosip yang memiliki sifat *misleading* (sesat), *offensive* (mencetuskan permusuhan) dan variasi lainnya dari kata bahaya, layak mendapatkan *counter-attack* (serangan-balik). Dunia bersepakat untuk mendapatkan imun dan perlawanan itu dengan media literasi yang membimbing individu kepada konsumsi-cerdas media dan, pada saat yang sama, mentenagai individu untuk melakukan radiasi cerdas-konsumsi media kepada khalayak yang lebih luas lagi.

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam kerja penyemaian literasi media, cenderung kepada media literasi untuk masuk di kurikulum belajar pada wilayah

muatan lokal (mulok) di sekolah-sekolah di Indonesia. Hal yang sama telah dimulai pada 1960 di Britania Raya dan Australia. Kritis bermedia di kancah nasional telah mendapat momentum pencetus (*trigger*) pada Gemas Pedas (Gerakan Media Sehat dan Pemirsa Cerdas) (*Kritis Media Anak*. 2010). Penetrasi Literasi Media pada pendidikan resmi di sekolah mendapat keterdesakan untuk populer. KPI dalam kerja preventif ini mengembangkan bakat untuk menyegarkan kejenuhan bermedia. Visioner dan relevan. Menjadikannya layak menerima dukungan utuh dari masyarakat besar khalayak media.

Disamping itu, kerja literasi media layak diteruskan pada tataran aksi, setelah seseorang mapan pada tataran konsep. KPI dalam kuliah-kuliah umum mengajak khalayak media menggencarkan aduan pada tayangan dengan muatan anti-sosial. Pada saat yang sama, memberikan dukungan pada tayangan-tayangan pro-sosial. Penolakan dan penyemangatan sosial, pada derajat tertentu, menunjukkan kendali atas langgeng atau matinya sebuah program acara di TV. Menyitir pada keterangan Mutmainah Armando, pada sebuah sub acara ‘*Talk Show*’ seorang pesenter mengucapkan ‘*bismillah*’ sebelum mencicipi *wine* (yang dihukumi haram dalam Islam) (*Kritis Media Anak*. 2010). KPI, menurut Armando, akan merasa cukup dengan sebuah pesan singkat aduan sebagai dasar gerak. Situasi itu menyatakan bahwa gerakan sosial memiliki daya tertentu dalam meniadakan kelanjutan dari kekacauan publik. Dalam kasus ini, kekacauan publik di kancah media massa.

Dalam kasus tersebut, kognisi dan afeksi tentang media literasi telah mencapai aspek konatifnya: dimana *feedback* muncul dalam tindakan yang diharapkan. Literasi media pada derajat yang tinggi akan memproduksi perilaku yang terukur pada tataran aksi (*act*), seperti yang disebut oleh Silverblatt bahwa tidak mengkritisi artinya menerima, dan tindakan mengkritisi berarti juga mengevaluasi. Dalam konteks penggunaan internet, *net-citizen* telah memiliki kanal-kanal respon. Situs jejaring sosial hari ini termasuk yang memberikan layanan terkait. Bahkan dengan memberikan sejumlah opsi *feed-back* yang merinci pada alasan penolakan konten tertentu. Akhirnya, pengelola *website* dapat mengatur *information-flow* lebih kepada yang dibutuhkan dan disukai konsumen.

1. Tinjauan Internet

Internet bertanggungjawab atas merevolusinya dunia komputer dan komunikasi. Betapa internet memediasi pertukaran informasi dalam sistem yang mendunia, telah memetaforakan ‘gunting besar’ yang memotong-motong jarak geografis. Jarak seumpama menemui kematiannya. Foster, Kesselmen dan Tuecke (2001) mendapati bahwa, dengan internet, interaktifitas antar individu dibebaskan dari selisih jarak fisik. Memediasi distributor informasi, dan bahkan menjadi sistem komputer global atau *grid*, yang menyuplai kekuatan komputer dengan cara analog ke sistem lain.

Internet dibuat pada 1973 oleh US Deffence Advance Research Projects Agency (DARPA) yang memulai program riset meneliti teknik dan teknologi untuk mengembangkan komunikasi yang memungkinkan komunikasi transparan melalui

berbagai jaringan. Ini dinamakan teknik dan sistem jaringan yang dihasilkan dari riset itu disebut 'internet'. Pada 1986, US Nation Science Foundation (NSF) memulai pengembangan alat komunikasi utama untuk internet. Di Eropa juga dimulai pembuatan konektivitas internasional pertama ke lebih dari 100 ribu komputer pada jaringan skala besar (Outhwaite, 2008). Seperti radio dan telepon, internet juga pada mulanya menjadi monopoli militer AS sebelum inovasi ini mengalami difusi ke seluruh dunia. Menjadikannya bercakupan-lebih untuk menyifati media-*cyberspace*.

Dukungan bagi komunitas internet datang dari US *Federal Government*, sebab internet adalah awalnya adalah bagian dari riset yang ditenagai oleh pemerintah federal dan kemudian menjadi bagian utama dari infrastruktur AS. Selama akhir 1990-an dengan hadirnya *world wide web* (www) populasi pengguna internet dan konstituen jaringan berkembang secara internasional dan mulai merambah pengguna komersial. Dewasa ini, sebagian besar dari sistem ini terdiri dari fasilitas jaringan privat di institusi pendidikan dan riset, bisnis, dan organisasi pemerintah di seluruh dunia (Outhwaite, ed. Ke-2, 2008).

Slevin pada 2000 menyebutkan bahwa internet dalam artian sempit tidak bersifat langsung atau bermediasi. Medium teknologi ini menawarkan potensi untuk interaksi yang tidak disediakan oleh medium lain. Pertukaran informasi melalui bentuk yang tradisional, seumpama surat membutuhkan lebih banyak waktu dibanding *e-mail*, dan akibatnya secara kualitatif memodifikasi sifat dari interaksi.

Selain itu, berbeda dengan komunikasi telepon, Internet bisa melibatkan sekaligus banyak aktor dan memulai proses interaksi tidak hanya meluas ke banyak orang, tetapi juga menciptakan pengetahuan dan sinergi baru (dalam Outhwait, 2008, ed. Ke-2, h. 408). Karena itu, ada harapan yang besar TIK mempercepat pembangunan. Nasution (1998) memuat laporan *Digital Opportunity Initiative* keluaran 2000 terkait integrasi TIK ke pembangunan nasional yang menyeluruh dapat membantu implementasi, memperluas lingkup, jangkauan dan meningkatkan hasil dari kebanyakan faktor-faktor penting pembangunan. Lebih jauh lagi, laporan ini mencatat sejumlah karakteristik yang unik dari TIK yang dapat secara dramatis meningkatkan komunikasi dan pertukaran informasi untuk memperkuat dan menciptakan jaringan ekonomi dan sosial yang baru. Ciri-ciri yang dimaksud adalah:

- a. TIK bersifat pervasif dan lintas bidang atau *crosscutting*. Dapat diterapkan ke seluruh bidang. Pribadi, bisnis, dan pemerintahan.
- b. TIK adalah pendorong penting (*key enabler*) dalam penciptaan jaringan (*creation of network*), memungkinkan peningkatan hasil yang responsif: bahwa pengguna meningkat di kancah *network externalities*.
- c. TIK membantu penyebaran informasi dan pengetahuan dengan memisahkan isi dari lokasi fisiknya. Arus informasi ini *impervious* terhadap batas geografis—memungkinkan masyarakat terpencil menjadi terintegrasi dengan jaringan global dan membuat informasi, pengetahuan, dan budaya menjadi aksesibel, secara teoretis, bagi siapa saja.
- d. Sifat *digital* dan *virtual* dari banyak produk dan jasa TIK memungkinkan ongkos marjinal yang nol atau pun menurun (*zero or declining marginal*

cost). Replikasi isi dapat dikatakan gratis terlepas dari volumenya, dan biaya marginal untuk distribusi dan komunikasi boleh dibilang mendekati nol. Sebagai hasilnya, TIK dapat secara radikal menurunkan biaya transaksi.

- e. Kemampuan TIK untuk menyimpan, menelusuri, menyortir, menyaring, mendistribusikan dan berbagi informasi tanpa batas dapat menuju ke *efficiency gains* yang substansial dalam produksi distribusi, dan pasar. TIK merampingkan mata rantai suplai dan produksi dan membuat banyak proses dan transaksi bisnis menjadi lebih *lean* dan efektif.
- f. Peningkatan efisiensi dan penurunan biaya yang dibawa oleh TIK mengarahkan pada penciptaan produk, jasa dan saluran distribusi baru dikalangan industri tradisional, sekaligus di kalangan model bisnis yang inovatif dan keseluruhan industri baru. Aset yang tidak teraba seperti modal intelektual semakin menjadi sumber nilai yang menentukan (*key source of value*).
- g. TIK memfasilitasi *disintermediation* karena memungkinkan bagi pengguna untuk mendapatkan produk dan jasa langsung dari penyedia orisinal, mengurangi kebutuhan dan perantara. Hal ini bukan saja menjadi sumber penting efisiensi, tetapi telah menjadi salah satu faktor yang mengarahkan pada penciptaan dari yang disebut '*market of one*'.
- h. TIK bersifat Global. Melalui penciptaan dan perluasan networks, TIK mampu melampaui hambatan kultural dan linguistik dengan menyediakan bagi individu dan kelompok kemampuan untuk tinggal dan bekerja dimana saja, memungkinkan komunitas lokal menjadi bagian dari ekonomi

jaringan global tanpa mengenal kebangsaan, dan menggugat struktur kebijakan, hukum dan peraturan di lingkungan antar bangsa-bangsa (h. 227-229).

Sumber-sumber saintifik menampilkan TIK dalam reputasi yang baik sebagai medium dan alat capai peradaban manusia, namun menurut Nasution (1998), TIK bukan sebagai tujuan itu sendiri namun pembangkit kemampuan (*enabler*) yang penuh daya untuk pembangunan (h. 299). Pendidikan (selain elemen utama lainnya) mendapat keterdesakan untuk berdampingan dengan TIK dengan tujuan memperkuat sisi *enabler*-nya sendiri yang pada gilirannya memberikan efek halo pada kemampuan yang berarti bagi pendidikan jitu: pembangunan jitu bangsa. Dalam kancah pendidikan, paradigma dan pengetahuan disusun untuk, menurut Nasution, menuju suatu kondisi: pengetahuan untuk pembangunan (*knowledge for development*) dan pembangunan berbasis pengetahuan (*knowledge based development*) (1998). Menurut pandangan ini, pembangunan bukan hanya ditentukan oleh modal, dan tenaga kerja saja, tapi oleh faktor kunci yaitu pengetahuan. Nasution (1998) menegaskan, tanpa pengetahuan yang cukup, peningkatan kehidupan suatu bangsa akan sulit dicapai (h. 68). TIK mendistribusikan ilmu dengan nol biaya atau nyaris nol (*zero or declining marginal cost*) dan variasi dari kemudahan lainnya. Dengan demikian, kualitas ini layak dimanfaatkan secara habis-habisan (juga) di wilayah pendidikan menjitukannya dalam bertanggung jawab mengelola distribusi ilmu dan pengetahuan anak: ilmu dan pengetahuan bangsa.

C. Konsep Dasar Persepsi

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (sesori stimuli) (Rahkhmat, 2007, h. 51). Persepsi mengacu pada proses dengan mana kita menyadari banyak stimulus yang mengenai alat indra kita. Persepsi berlangsung dalam tiga tahap: Stimulasi alat indra terjadi, stimulasi ini ditata, dan stimulasi ini ditafsirkan-dievaluasi (DeVito, 1997, h. 75). Dengan demikian persepsi menempati wilayah kognisi (pikiran) dan afeksi (perasaan) manusia.

1. Tiga Tahap dalam Proses Persepsi

a. Terjadinya Stimulasi alat Indra (*Sensory Stimulation*)

Pada tempat pertama, alat –alat indra distimulasi (dirangsang) dan menerima stimulus (rangsangan). Namun pengindraan tidak selalu dalam kesiagaan untuk menangkap stimulus. Seseorang menangkap apa yang bermakna bagi dirinya dan tidak menangkap apa yang kelihatannya tidak bermakna.

b. Stimulasi Terhadap Alat Indra Diatur.

Stimulasi terhadap alat indra diatur oleh beberapa prinsip: proksimitas (*proximity*), atau kemiripan. Orang yang memiliki kemiripan fisik akan dipersepsikan bersama-sama sebagai satu unit. Misalnya bahwa dua orang yang sering bersama sebagai satu unit pasangan. Pesan berikutnya yang datangnya segera setelah pesan pertama, akan dikelompokkan sebagai yang berkaitan menurut pola tertentu. Berikutnya, kelengkapan (*closure*) bahwa kita memandang gambar atau pesan yang kurang lengkap sebagai gambar

atau pesan yang lengkap. Kita akan mempersepsikan serangkaian titik atau garis putus yang ditata dalam pola melingkar sebagai sebuah lingkaran. Demikian pula, kita melengkapi pesan yang kita dengar dengan bagian-bagian yang tampaknya logis untuk melengkapi pesan itu.

c. Stimulasi Alat Indra Ditafsirkan-Dievaluasi.

Ini merupakan proses subjektif yang melibatkan evaluasi di pihak penerima. Penafsiran- evaluasi seseorang tidak selalu ditentukan oleh faktor luar namun sangat dipengaruhi oleh masa lalu, kebutuhan, keinginan, sistem nilai, keyakinan tentang yang seharusnya, keadaan fisik dan emosi pada saat itu dan sebagainya yang ada pada diri seseorang.

Selain itu, proses penafsiran–evaluasi juga dalam dominasi perseorangan: setiap orang unik dalam kerja penafsiran-evaluasi. Dalam sistem nilai orang Cina, pipi tembam adalah bakat rezeki yang disyukuri, bagi sebagian Korea-nonkonservatif, pipi tembam memburukan percaya diri dan yang membuat mereka pergi kepada operasi penirusan. Niqab dan burqa mungkin dipersepsi sebagai penjara perempuan, yang lain melihat itu murni sebagai penghambaan perempuan muslimin kepada Raab-nya dan pembebasan atas penyalahgunaan seksualitas. Mula-mula persepsi tersebut terjadi pada individu dan perspektif

2. Proses yang memengaruhi persepsi

Antara kejadian stimulasi (sampainya sebuah pesan, keberadaan seseorang, senyum, atau lirikan mata) dengan evaluasi atau penafsiran terhadap stimulasi tersebut, persepsi dipengaruhi oleh berbagai proses psikologis penting. Enam

Proses utama itu: teori kepribadian implisit (*implicit Personality Theory*), ramalan yang terpenuhi dengan sendirinya (*self fullfing prophecy*), aksentuasi perseptual (*perceptual accentuation*), primasi-resensi (*primacy-recency*), konsistensi (*consistency*), stereotip (*stereotyping*) (DeVito, 1997, h. 77). Proses ini yang mengatur apa yang menjadi perhatian kita, apa yang diluar perhatian kita, apa yang berhasil kita simpulkan atau yang tercecceer tanpa dimaknai; dan membantu menjelaskan mengapa kita membuat perkiraan tertentu dan tidak membuat perkiraan lain tentang seseorang (atau sesuatu). Namun fakta mengejutkannya, enam proses ini juga menjadi hambatan potensial dalam mencapai persepsi yang akurat.

Teori Kepribadian Implisit

Mengacu pada teori kepribadian individual yang diyakini seseorang dan yang mempengaruhi bagaimana persepsinya kepada orang lain (Devito, 1997, h. 89). Teori ini membimbing anda untuk merujuk pada sebuah sistem aturan yang menyatakan karakteristik apa yang asosiatif dengan karakteristik tertentu. Dalam teori perseorangan, agamawan yang dipersepsi memiliki penghargaan yang tinggi pada kesucian dan kebenaran akan cocok dengan sifat waspada teknologi internet karena fatalitas pornografi, perjudian, game, dan variasi kejahatan cyber lainnya atau apa pun yang dianggap melenakan seperti terjebak pada pembicaraan yang sia-sia di jejaring sosial.

Dalam lingkungan teori kepribadian implisit, fungsi ini dinamakan 'efek halo'. Mempercayai seseorang memelihara sebuah kepribadian positif, maka kita

menyimpulkan bahwa ia akan memonopoli kualitas positif lainnya. Selain itu, efek halo terbalik menjelaskan: jika diketahui seseorang menghidupkan sejumlah kualitas negatif maka kita cenderung memfonisnya pada sifat-sifat negatif lainnya yang asosiatif.

Waspada Hambatan Potensial. Ada dua hambatan potensial yang mencegah orang dari persepsi-jitu:

1. Mempersepsikan kualitas-kualitas dalam diri seseorang yang menurut 'teori' seharusnya dimilikinya, padahal tidak demikian. Sebagai contoh, kita melihat niat baik seorang kawan padahal sebenarnya ia bermaksud mengurangi beban pajak penghasilannya.
2. Mengabaikan kualitas atau karakteristik yang tidak sesuai dengan teori kita. Misalnya kita mungkin mengabaikan sikap negatif pada diri kawan kita padahal kualitas itu dengan cepat kita deteksi pada lawan kita (Devito, 1997, h. 78).

Ramalan yang Terpenuhi dengan Sendirinya (*Self Fulfilling Prophecy*)

Terjadi bila anda membuat ramalan atau merumuskan keyakinan yang menjadi kenyataan karena anda membuat ramalan itu dan bertindak seakan-akan ramalan itu benar. Jika kita mengharapkan seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu atau jika kita meramalkan tentang suatu karakteristik atau situasi, ramalan kita akan dengan sendirinya terpenuhi dengan sendirinya (Devito, 1997, h. 78-79). Seumpama seorang percaya IT dan internet ditipekan sebagai wilayah laki-laki

dibanding perempuan. Maka mempelajari teknologi ini akan membebani dalam persepsi perempuan. Orang ini memenuhi sendiri ramalanya.

a. Aksentuasi Perseptual

Aksentuasi perseptual membuat kita melihat apa yang ingin kita lihat dan yang kita harapkan. Kita melihat orang yang kita sukai lebih tampan dan lebih pandai dari orang yang tidak kita sukai. Seperti orang yang haus melihat bayangan air (fatamorgana) (DeVito, 1997, h. 79-80). Hambatan perseptual dapat meneror aktifitas persepsi yang berakibat; 1) mendistorsi persepsi kita tentang realitas; membuat kita melihat apa yang kita butuhkan atau inginkan dibanding apa yang nyata ada, dan sebaliknya. 2) menyaring dan mendistorsi informasi yang mungkin merusak atau mengancam citra-diri kita yang pada gilirannya mempersulit upaya peningkatan-diri. 3) memandang orang lain memiliki karakteristik atau kualitas negatif yang sebenarnya ada pada diri kita. Psiko-analisis mekanisme defensif (*deffence mechanism*) menyebut ini proyeksi. 4) mengingat dan melihat kualitas dan atau karakteristik positif lebih dari kualitas negatif (dinamakan efek poliana), yang pada gilirannya mendistorsi persepsi kita tentang orang lain. 5) merasakan perilaku tertentu dari orang lain hanya sebagai menunjukkan bahwa ia menyukai kita hanya karna sebenarnya ia ingin disukai. Sebagai contoh, sikap bersahabat dan ramah dari seorang wiraniaga kita terima sebagai tanda bahwa ia menyukai kita, padahal sebenarnya itu bagian dari strategi persuasi dan penjualan tertentu.

b. Primasi-Resensi

Primasi-resensi mengacu pada pengaruh relatif stimulus sebagai akibat urutan kemunculannya. Jika yang muncul pertama lebih besar pengaruhnya, kita mengalami efek primasi. Jika yang muncul kemudian mempunyai pengaruh yang lebih besar, kita mengalami efek resensi (DeVito, 1997, h. 80) Ini menyatakan bahwa urutan dapat sangat penting dalam mempengaruhi persepsi. Informasi yang pertama (kesan pertama) yang didapat akan dipergunakan sebagai gambaran umum, dan informasi yang datang setelahnya akan menjadi bahan penggambaran yang lebih spesifik.

Hambatan potensial primasi-resensi yaitu kecenderungan untuk mensakralkan informasi pertama, maka pesan kedua akan ditafsirkan mendukung pesan pertama apa pun kenyataannya. Bahwa (1) gambaran menyeluruh tentang seseorang bisa jadi tidak akurat. Seseorang memasuki perbincangan yang kaku, dan orang yang lain mendapatkan kesan bahwa ia canggung. Bisa jadi kesan ini meleset karena situasi yang menegangkan melakukan sabotase pada kepribadian orang. (2) mendistorsi persepsi yang datang untuk tidak merusak kesan yang pertama kali muncul. Isyarat bahwa seseorang memiliki sifat curang akan lolos dari pengamatan kita karena ia adalah pembuat kesan pertama yang handal.

c. Konsistensi

Konsistensi mengacu pada kecenderungan untuk merasakan apa yang memungkinkan kita mencapai keseimbangan atau kenyamanan psikologis diantara berbagai sikap dan hubungan antar mereka. Seseorang selalu

memperkirakan sesuatu akan selalu muncul bersama-sama, hal-hal lain akan muncul dalam paket yang berbeda (berpisahan). Misal, kita berharap bahwa kawan jiwa kita memiliki kualitas yang kita puja dan kualitas yang sama kita harapkan tiada pada orang yang kita benci.

Hambatan potensial dalam konsistensi yaitu; 1) mengabaikan atau mendistorsi tentang perilaku diluar domain persepsi dan gambaran yang kita miliki mengenai seseorang. 2) perilaku tertentu kita terima sebagai kualitas positif dari orang yang kita sukai dan perilaku yang sama kita terima sebagai kualitas negatif dari orang yang kita benci. Sehingga kita kehilangan daya dalam fonis positif dan negatif. 3) melihat perilaku tertentu sebagai kualitas positif karena perilaku yang lain dianggap positif (efek halo). Sebaliknya, sikap tertentu dianggap buruk karena yang lain difonis buruk (efek halo terbalik).

d. Stereotipe

Stereotipe mengacu pada kecenderungan untuk mengembangkan dan mempertahankan persepsi yang tetap dan tidak berubah mengenai sekelompok manusia dan menggunakan persepsi ini untuk menafsirkan anggota kelompok tersebut, dengan mengabaikan karakter-karakter individual yang unik (DeVito, 1997, h. 83). *Stereotyping* adalah jalan pintas dalam mempersepsi.

Hambatan potensial dalam stereotipe; (1) mempersepsikan seolah-olah seseorang memiliki kualitas tertentu yang kita percayai sebagai kualitas dari kelompok afiliasinya. (2) mengabaikan ciri khas dari seseorang, sehingga gagal menarik kesimpulan yang cermat mengenai individu.

Membuat Persepsi Lebih Akurat

Evektifitas komunikasi dan hubungan bergantung sebagian besar pada keakuratan dalam mempersepsi antar pribadi. Kita dapat meningkatkan akurasi kita dengan (1) menerapkan strategi untuk mengurangi ketidakpastian, (2) mengikuti pedoman atau prinsip yang disarankan. Tiga strategi utama untuk mengurangi ketidakpastian menurut Charles Berger dan James Bardac (1982) adalah strategi pasif, aktif, interaktif (Devito, 1997, h. 83). Kaidah umum yang dipercayai bahwa komunikasi secara bertahap akan mengurangi ketidakpastian antar pribadi sehingga insan komunikasi mendapatkan makna yang lebih mendasar tentang individu dalam transaksi komunikasinya.

(1) Strategi pasif adalah mengamati orang lain tanpa kesadaran orang. Misalnya dalam interaksinya dengan orang lain. (2) Strategi aktif bila anda secara aktif mencari informasi tentang seseorang dengan cara apa saja selain berinteraksi dengan orang itu. Dengan mengetahui kualitas pribadi seseorang dari penuturan dan persepsi orang lain (meta meta persepsi). Selain itu, kita mungkin mencermati bagaimana seseorang beraksi dan bereaksi dengan memanipulasi situasi; wawancara kerja, mengajar di kelas, menonton teater dengan demikian ketidakpastian tentang seseorang berkurang. (3) Strategi interaktif apabila kita berinteraksi dengan seseorang. Selain itu, kita mendapatkan pengetahuan tentang orang lain dengan membeberkan informasi tentang diri kita. Ini mendorong orang lain untuk mengungkapkan diri.

Atribusi atau penyebab (*attribution*)

Proses saat orang mencoba memahami perilaku orang lain selain juga perilaku kita sendiri (Fiske & Tylor, 1984) (dalam DeVito, 1997, h. 86). Berusaha memahami perilaku-perilaku pada alasan yang mendasari dan motivasinya ditataran internal dan eksternal. Pada wilayah internal maka kepribadian dan kemampuan seseorang akan bertanggung jawab atas sikapnya. Wilayah eksternal berarti situasi yang mempengaruhi sikap.

Masih menurut DeVito (1997), ada tiga prinsip yang digunakan dalam menilai sebab, atribusi, dalam persepsi antar pribadi.

a. Konsensus.

Apakah orang-orang lain berperilaku sama dengan orang yang kita amati? Artinya bahwa orang yang kita amati bertindak sesuai dengan konsensus umum? Jika tidak maka perilaku itu masuk pada konsensus rendah.

b. Konsistensi.

Apakah seseorang berulang-ulang berperilaku serupa dalam situasi yang sama. Jika ya, maka ada konsistensi yang tinggi. Dan perilaku itu disebabkan oleh faktor internal.

c. Keberbedaan. Apakah orang ini bertindak sama dalam situasi berbeda?

Jika ya maka keberbedaannya rendah dan anda cenderung menyimpulkan bahwa ini disebabkan oleh faktor internal (h. 86-87).

Atribusi-Diri (*Self-Attribution*)

Adalah saat seseorang menilai perilaku anda sendiri. Pertama, seseorang melihat orang lain seolah-olah perilakunya disebabkan faktor-faktor internal, sedangkan perilakunya sendiri disebabkan oleh faktor eksternal. Ini terjadi sebagian karena dalam menyimpulkan perilaku diri kita memiliki sangat banyak informasi. Juga karena Anda tidak dapat mengamati langsung perilaku Anda sendiri dan melihatnya secara objektif.

Pokok yang mendasari atribusi diri yaitu sikap ingin menang sendiri (*self-serving bias*). Sifat ini membuat orang mengklaim untuk hal-hal positif dan menghindari tanggung jawab untuk hal-hal yang negatif (Devito, 1997, h. 88) selalu menyalahkan faktor-faktor diluar dirinya atas setiap ketidakberjalanan fungsi atau ketidakberesan masalah dan mengklaim dirinya sebagai penyebab kebaikan-kebaikan tertentu.

D. Persepsi dan Pengaruhnya pada Literasi Internet

Seperti tidak ada sholat sebelum wudhu, maka tidak ada konsumsi cerdas media (seimbang dan bertanggungjawab) sebelum pemenuhan syarat-syarat literasi media (internet) terpenuhi. Dan tidak ada pencapaian (achieve) pribadi pada literasi media (internet) sebelum pembangunan terjadi pada persepsi, yaitu di level kognisi (pikiran) dan afeksi (perasaan) manusia: Bahwa pikiran dan perasaan adalah yang bertanggungjawab dalam membobot-baik penggunaan dan kemudahan teknologi. Pembangunan persepsi, menurut studi '*The Achieving Society*' McClelland, diklaim sebagai yang mendapatkan tenaga dari kebutuhan

untuk mencapai (*need for achievement*) yang secara situasional didesak muncul karena tantangan, situasi oposisi, dan kesulitan. (Namun, penjelasan ditataran yang lebih psikologis akan memunculkan nama-nama seperti: harga diri, pengakuan, penghargaan, dominasi.)

Persepsi adalah inti dari komunikasi. Proses persepsi melibatkan penginderaan (sensasi) atas suatu objek (pesan/ informasi) yaitu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap: kemudian perhatian (atensi) atas sesuatu objek atau pesan sehingga objek atau pesan itu menarik perhatian; dan interpretasi. Karena itu, persepsi merupakan inti komunikasi sedangkan penafsiran (interpretasi) merupakan inti persepsi.

Menggunakan atau tidak menggunakan internet, menurut Davis, akan ditentukan oleh persepsi mengenai internet: pada kemanfaatan dan kemudahan penggunaannya. Namun demikian, kualitas TIK (internet), apa pun, dapat diabaikan dengan mudah dihadapan mispersepsi. Beberapa mispersepsi umum yang menimpa internet hari ini bahwa a) *e-education dan e-learning* lebih kepada meniadakan transer moral guru-murid untuk mengagalkan pendidikan mencapai tujuan hakikatnya: mengukuhkan moral manusia. b) Monopoli laki-laki pada teknologi mencegah perempuan berpikir kepada kemerdekaan yang sama. Konstruksi sosial dan budaya mendapatkan beban pertanggungjawaban disini. Berikutnya, c) fatalitas internet berhasil menjerakan khalayak dari akses teknologi. Pada pornografi, penipuan, game, perjudian, dan variasi dari kata kejahatan cyber atau apa pun yang dianggap melenakan, memenuhi kategori

'sasaran kebencian' untuk kemudian mendapat penolakan kuat dari khalayak yang tercederakan oleh fatalitas internet. Penolakan yang ekstrim bahkan menibakan pada alienasi dan steril diri dari IT. Apakah ini kondisi yang dituju oleh masyarakat Islam sebagai pola interaksi yang *shahih* dengan teknologi?

Persepsi menempati aspek kognisi dan afeksi manusia. Bagaimana manusia berpikir dan merasakan (kognisi dan afeksi) internet akan memproduksi adopsi atau alienasi, yang linier dengan persepsi personal. Agamawan- liberalis, muslim, salibis, yahudi, majusi, ateis, agnosis, laki-laki - perempuan, tua-muda, terdidik-kurang terdidik adalah politomi dan dikotomi. Grup politomi dan dikotomi itu, selama ini, tertimpa stereotip. Seseorang memproduksi sikap dengan lebih dahulu mengkonfirmasinya pada stereotip yang menimpa kelompoknya. Dalam proses itu stereotip menyediakan kerangka rujukan awal yang mempengaruhi aku-diri individu. Mempersepsi bahwa IT adalah teritori maskulin, membuat laki-laki mempelajari IT dengan kepercayaan bahwa ini mudah ia kuasai. Maka seseorang akan lebih dekat dengan hajatnya: penguasaan pada ilmu terkait. Proses belajar IT dapat ia rasakan kurang membebani.

Dalam kasus ini, stereotip 'lemah-daya TIK' berkembang di masyarakat dan menunjukkan tanda-tanda langgeng. Demikian anggota dari masyarakat perempuan akan lebih mempersepsikan 'beban' pada mempelajari TIK. Adopsi TIK menjadi ketabuan tertentu.

Namun demikian, individu dari unit-unit politomi dan dikotomi itu sangat mungkin memiliki kekhasan yang juga lahir dari pengetahuan dan perasaan (persepsi) yang mandiri mengenai teknologi internet. Seseorang bisa sangat membuktikan stereotip, atau bahkan membuktikan secara terbalik—dimana seseorang berhasil keluar dari stereotip yang menimpa kelompoknya.

Fred D. Davis pada tahun 1986, memapar dunia dengan penjelasan mendasar yang bersifat eksternal yang mempengaruhi kepercayaan, sikap, dan tujuan pengguna teknologi melalui TAM. Anggapan bahwa dua keyakinan individual, yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*, disingkat PU) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*, disingkat PEOU), adalah pengaruh utama dibalik perilaku penerimaan komputer. Ini sekiranya duet memesona. Namun demikian, ada situasi dimana kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi gagal persuasi dan termentahkan. Yaitu saat pribadi memiliki kepercayaan pada mispersepsi mengenai internet.

1. Mispersepsi mengenai Internet

Fakta yang mengemuka hari ini bahwa berkembang sejumlah mispersepsi mengenai internet: (a) E-education dan e-learning membawa sifat anti-sosial (b) adopsi teknologi internet dinilai kompleks sehingga dilihat lebih menjadi monopoli laki-laki dibanding perempuan, (c) internet digaris-atasi dari sisi fatalitasnya; konten negatif internet menimpakan petaka kemanusiaan pada masyarakat modern hari ini.

E-education dan E-learning Membawa Sifat Anti- Sosial

E-learning dan e-education terjadi dalam kancah computer-mediated communication (cmc); pengelolaan peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara pembelajar dengan fasilitator-fasilitatornya dalam komunikasi dengan diwakili oleh e-mail, kanal chatting, atau melalui video conference. Fasilitas-fasilitas itu ada untuk menggantikan KAP yang mensyaratkan kedekatan fisik. Syarat tatap-muka: pada situasi tertentu, dikenali sebagai kelemahan. CMC, pada derajat tertentu, memiliki ketidakberdayaan dalam mentransfer keseluruhan pesan komunikasi misalnya nilai-nilai yang dimanifestasi dalam sikap tubuh, volume, vibrasi dan variasi petunjuk yang mengindikasikan kebohongan, kecanggungan, atau kehati-hatian. Atau ornamentasi lain terkait kearifan personal yang memiliki fungsi adab.

Selain itu, kultur mediasi komputer cenderung serba cepat sehingga tata kelola CMC kadang harus melanggar kesopan yang memiliki penekanan pada kuncian, urutan dan keteraturan tertentu. Contohnya dalam merespon. Richard Byrne membeber bahwa seseorang akan mengatakan 'N' atau 'Y' untuk 'Yes' atau 'No'—sesuatu yang bernilai anti-*human* (*How to Use Technology To Make You More Aware And Alive*. 2012) atau yang diterjemahkan sebagai---kurang memanusiakan. Stoll (1995) dan Turkle menyebut kejadian ini sebagai melemahnya hubungan sosial karena CMC (1996). Ekstensinya, berkembang ide bahwa E-education melemahkan transfer moral guru-murid. Sebaliknya, KAP dianggap menyifati secara tunggal kemampuan transfer-moral. Dengan demikian,

E-learning dan e-education gagal memproduksi kesan bahwa pendidikan akan sampai pada tujuan hakikatnya: mengukuhkan moralitas manusia.

Adopsi Teknologi Internet Dinilai Kompleks Sehingga Dilihat Lebih Menjadi Monopoli Laki-Laki Dibanding Perempuan.

Sebuah konsep yang sukses menetap di masyarakat yaitu, menurut Brenston pada 1998, laki-laki ditipekan sebagai dominator dunia fisik. Fonis dominasi pada alam dan pemetaan dunia teritorial maskulin telah berhasil membangun aku-diri laki-laki pada kemampuan untuk mengembangkan kontrol. Deteksi yang muncul, laki-laki menerima dominasi dan kekuasaan sebagai takdir. Secara umum, perempuan tidak berpikir bahwa mereka mempunyai bakat yang sama untuk mendominasi teritori yang terlanjur mendapat label sebagai teritori maskulin (seperti dikutip dalam *Women, Men and Technology*, tt 2012) . Dalam beberapa hal, ini kerugian. Selama mereka mengembangkan keragu-raguan, sulit bagi perempuan untuk menggunakan teknologi. Dalam kasus ini internet.

Sementara itu, Brenston (1998), membawa perkara dominasi pria-wanita pada tingkat yang lebih jernih: “kebanyakan peralatan cenderung pada *gender-typed*. Ada sejumlah mesin dan peralatan yang cocok bagi pria, contohnya gergaji, truk, tang, senjata api dan *forklifts*, sebagai contoh peralatan yang cocok bagi ‘wanita’--*vacuum cleaner*, mesin ketik dan *food-processor*. ...Pria memperbaiki mobil, mengendarai truk besar, mengoperasikan *crane*, membangun rumah, mengepalai kapal, menggunakan senjata api, mendisain komputer, melakukan riset-riset ilmiah. Tidak semua pria melakukan hal-hal itu, namun kegiatan-kegiatan ini, yang mereka definisikan sebagai domain pria, dimasuki wanita pada kondisi yang

langka. Wanita pada umumnya tidak bertindak mengubah dunia fisik atau terlibat dalam kontrol atasnya.” (tt 2012).

Masih menurut Brenston, baik pria dan wanita sama-sama mengalami 'kehilangan'. Kenyataan menyeluruh mengenai teknologi, mentenagai ide mengenai kesan kelemahan wanita. Namun pria juga mengalami kehilangan: pria kehilangan kontak dengan realitas diluar hal-hal teknis dan aku-dunia mereka (yang lebih sering dikonstruksikan oleh sosial dibanding hal-hal lainnya). Ekstensinya, baik pria dan wanita kehilangan kesempatan untuk mengembangkan wawasan teknologi yang akan membisakan mereka pada mencapai yang lebih banyak dibanding pilihan-pilihan yang sempit hari ini.

Brenston (1998) meyakini tidak ada solusi yang mudah bagi permasalahan ini. Wanita dan pria butuh mempelajari teknologi dan mendapatkan percaya diri yang lebih. Pria butuh melatih sensitifitas pada dunia diluar teritorinya. Namun perubahan fundamental hanya dapat terjadi jika terjadi perombakan struktur dominasi pada masyarakat. Sebagai bagain dari proses ini, sains dan teknologi membutuhkan proyeksi yang bernilai feminis. Jika itu dapat dicapai, sebagai konsekuensinya, akan ada teknologi jenis baru yang lebih sesuai dengan gender (seperti dikutip dalam *Women, Men and Technology*, tt 2012). Maka inovasi masa depan dalam teknologi berbasis gender pada komputer dan internet layak mendapat penandaan. Seperti yang didahului oleh teknologi kendaraan bermotor. Mobil dan sepeda motor jenis *matic* muncul dengan persuasif dan berhasil mendapatkan popularitasnya sendiri. Bahkan, pada gilirannya, maksud segmentasi

produk feminin ini telah dilanggar oleh konsumen pria. Namun demikian, konsep “ramah-feminin” berhasil diadministrasikan pada tujuannya bahwa terjadi akses teknologi yang lebih pada wanita.

Internet Digaris-atasi dari Sisi Fatalitasnya

Penggunaan individual dengan bimbingan literasi media dan *self-censorship* (sensor diri) yang lemah memunculkan isu-isu adiksi game, pornografi, penipuan, perjudian dan lain-lain. Kasus adiksi game lee Seung Seoup (28) meninggal karena *Starcraft*, Peter Burkowski (18), Shawn Wolly (21) bunuh diri karena *Everquest*, Xiau Yi (13) bunuh diri dengan lompat dari gedung karena War Craft, Chen Jung Yu (23), Qiu Ching Wei membunuh temannya karena *Dragon Sabre* dan lainnya memberikan pangukuan nama buruk pada internet. Penjelasan kedokteran menyatakan bahwa penggunaan yang ekseksif membuat gangguan pada kesehatan fisik; isu kelelahan, gagal jantung dan mal-nutrisi bertanggung jawab atas kematian sejumlah orang tersebut. Secara psikologis, sabotase mental yang menibakan pada dorongan untuk menginginkan kematian dan bahkan membunuh. Konten pornografi juga menjadi wilayah yang disatukan dengan online-game (selain kekerasan), walaupun isu pornografi di internet memiliki bagan tersendiri. Pada saat yang sama, isu penipuan juga menjadi bagian yang kuat dalam definisi negatif internet.

Ini kemudiaan, mengeja alienasi diri masyarakat dari, yang disebut Nasution (1998) sebagai; mendapatkan pengetahuan (*acquiring knowledge*), menyerap pengetahuan (*absorbing knowledge*) dan mengkomunikasikan pengetahuan (*communicating knowledge*) (h. 74). Itu lebih mungkin mendekatkan masyarakat

pada kesenjangan-pengetahuan (*knowledge-gap*) yang mengindikasikan bahaya keterbelakangan dan kekurangmajuan. Keterbekalangan dan kekurangmajuan, pada saat yang sama, dengan sangat mudah mengirim kepada kemiskinan.

Fonis tertentu menyatakan bahwa agamawan mendapat *share* terbesar dalam pengalaman menjadi alergi teknologi internet. Meletakan penghargaan yang tinggi pada kebenaran dan kesucian, kelompok Islam tertentu menjadikan internet, dengan potensi serba-ada (pada sisi fatalitasnya; pornografi, penipuan, game, perjudian, dan variasi dari kata kejahatan *cyber* atau apa pun yang dianggap melenakan), sebagai kandidat yang sempurna untuk diharamkan.

Apa yang dilihat sebagai konten anti-tauhid dapat menjadi definitif sekali. *Cyber crime*, *cyberbullying*, *cyberhate*, *cybersex*, atau perkara-perkara lain yang dianggap sederhana namun terang terlarangnya dalam Islam. Seumpama paparan aurat. Perkara yang sia-sia misalnya pembicaraan yang ditemai *ghibah*, *fitnah*, dusta media dan variasi pembicaraan rivalitas-tinggi lainnya. Kesibukan *cyber*, pada kasus gegar-penggunaan, menjebak *net-citizen* pada melalaikan ibadah, menurunnya prestasi kerja, dan seterusnya.

Pada peristiwa gegar-penggunaan, internet telah menunjukkan potensi berbahayanya pada level yang mengusik. Di hadapan sebagian kaum muslimin tertentu, segalanya telah lengkap untuk menjadikan internet sebagai kandidat yang sempurna untuk diharamkan. Kekacauan *cybernetic* telah dirasakan pada titik

membahayakan sehingga seseorang memilih steril dari internet untuk menyelamatkan diri.

E. Konsep Dasar Adopsi TIK

Konsep dasar dari adopsi TIK yaitu berbagai bentuk dan cara seseorang memanfaatkan internet untuk memenuhi kebutuhannya (Wahyudi, 2010, h. 37).

Teknologi Informasi dan Komunikasi, TIK (*Information and Communication Technologies*; ICT) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK meliputi dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang sepaket.

Sementara itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan proses, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hingga awal

abad ke-21 TIK masih terus mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

F. Landasan Teori

1. Teori Technology Acceptance Model (TAM)

Teknologi seperti komputer dan internet dianggap kompleks untuk diterima secara sederhana. Komputer dan internet memasukan penggunanya pada fase mencoba dan gagal (*trial and error*) untuk, kadang-kadang, mengalami bencana sosial. Masyarakat informasi diterpa difusi inovasi yang deras untuk kemudian memutuskan atau tidak memutuskan adopsi.

Dipertegas oleh Davis (1989): *“The Technology Acceptance Model (TAM) is an information systems theory that models how users come to accept and use a technology. The model suggests that when users are presented with a new technology, a number of factors influence their decision about how and when they will use it, notably: Perceived usefulness (PU) - This was defined by Fred Davis as “the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance”. Perceived ease-of-use (PEOU)- Davis defined this as “the degree to which a person believes that using a particular system would be free of phisical and mental effort” (h. 319).*

Chuttur (2009) menyatakan ulang bahwa, *“Davis (1985) sugesseted that userr’s motivation can be explained by three factors: Perceived Ease of Use, Perceived of Usefulness, and Attitude Toward Using the System. He hypothesized that the*

attitude of a user toward system was a major determinant of whether the user will actually use or reject the system. The attitude of user, inturn, was considered tobe influenced by two major beliefs: perceived usefulness and perceived ease of use, with perceived ease of use having a direct ifluence on perceived usefulness. Finally, both these beliefes were hypothesized to be directly influenced by the system design characteristics,... .” (seperti dikutip dalam Sprouts: *Working Papers on Information Systems*, Vol. 9, Artikel 37).

Pada Persepsi Manfaat (*perceived usefulness*, disingkat PU) dan persepsi Kemudahan Penggunaan (*perceived ease-of-use*, disingkat PEOU), perilaku penerimaan TIK telah pada keterdesakan tertentu untuk terjadi. Menggunakan atau tidak menggunakan teknologi (dalam kasus ini, internet), menurut Davis, akan ditentukan oleh persepsi individu mengenai teknologi sendiri. Masih menurut Davis, seseorang menggunakan sebuah teknologi bagi perbaikan performa kerja dan nilai kemudahan sebagai sesuatu yang dituju. Selain itu bahwa, melalui TIK, perbaikan performa kerja dicapai dengan, bahkan, tanpa membanting tulang (berusaha).

Model TAM yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang dalam menggunakan komputer didasarkan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih rigid menjelaskan penerimaan TIK pada dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TIK oleh pengguna (*user*). Model

ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*).

Perceived Ease of Use (PEOU)

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan sehingga menggunakan sistem ini akan membebaskan seseorang dari berusaha secara fisik dan mental (*physical and mental effort*).

Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi:

- a. Komputer sangat mudah dipelajari
- b. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
- c. Komputer sangat mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna
- d. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan

Perceived Usefulness (PU)

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi pengguna yang pada gilirannya melejitkan performa kerja. Dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi:

- a. Kegunaan, meliputi dimensi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas
- b. Efektivitas, meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan

Attitude Toward Using (ATU)

Attitude Toward Using dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Ada juga yang menyatakan bahwa faktor sikap sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap tersebut terdiri atas unsur kognitif/cara pandang, afektif dan komponen yang berkaitan dengan perilaku.

Behavioral Intention to Use

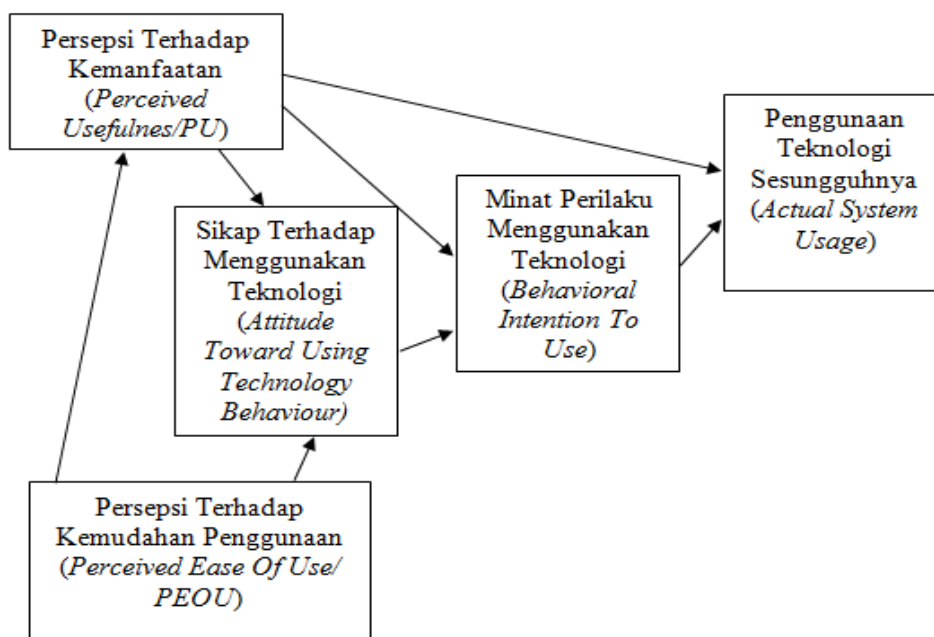
Behavioral Intention to Use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* (eksterior/marginal) pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Bahwa *Behavioral intention to Use* adalah ukuran nyata (*tangible determinant*) untuk mengetahui *Actual Use*.

Actual System Use (ASU)

Actual System Use adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Nyata menyaratkan bukti fisik tertentu yang langsung dapat diukur dari interaksi pengguna dengan teknologi. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran pada frekuensi dan intensitas waktu penggunaan teknologi.

Esensinya, Seseorang menggunakan sistem hanya jika mereka mempersepsi kemudahan dan kemanfaatan bahwa sistem mencapaikan pada produktivitas yang diraih tanpa usaha fisik dan mental, yang bermanifestasi pada sikap untuk kemudian proses itu membuat pembedaan di kondisi nyata penggunaan sistem.

Secara umum TAM dapat dilihat pada gambar berikut:



Bagan 1. Technology Acceptance Model

Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada konstruk *Actual System Use* (ASU) dalam teori TAM dan menghubungkannya dengan teori inovasi Rogers yaitu pada konstruk implementasi inovasi. Berdasarkan studi yang sudah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu, proses adopsi internet yang dilakukan oleh kelompok sosial, baik secara individu atau sistem, merupakan sintesa dan gambaran dari *Actual System Use* (ASU). Konstruk ini menggambarkan bahwa TIK sudah digunakan dalam skala tertentu yaitu melalui frekuensi dan intensitas pemakaiannya. Akibatnya kegiatan adopsi ini sudah menjadi karakteristik bagi si pengadopsi. Jika mengacu pada *Actual System Use* (ASU), proses adopsi dapat

dilihat berdasarkan frekuensi mengakses, intensitas atau durasi, lokasi *online*, tujuan *online*, jenis web dan aplikasi yang digunakan serta aktivitas yang dilakukan ketika *online*.

Kritik Yang Menerpa TAM

TAM menerima kritik yang luas, tidak peduli betapa TAM banyak digunakan. ini berhasil mendesak penemu terdahulu teori ini melakukan beberapa kali pendefinisian ulang. Kritik terhadap TAM sebagai sebuah teori meliputi nilai-nilai heuristik, keterbatasan uraian dan pengaruh yang dapat diprediksi (*predictive power*), penyederhanaan (*triviality*) dan penjelasan yang kurang memadai mengenai nilai-nilai praktikal (Chuttur, 2009). Benbasat and Barki (2007) mendeteksi bahwa TAM kehilangan telusur pada isu-isu penting lainnya dalam penelitian dan menciptakan ilusi atas progres dalam akumulasi pengetahuan. Berikutnya, usaha mandiri para peneliti untuk meningkatkan adaptasi TAM pada lingkungan IT yang berubah secara konstan dan yang menyebabkan invaliditas teori (h. 211–218). Secara umum, ditelisik dari perspektif unik Benbasat dan Barki, TAM fokus pada pengguna individual dari komputer, dengan konsep persepsi kemudahan (*percieved of usefulness*), memberikan ekstensi yang lebih mengenai faktor-faktor yang menjelaskan bagaimana seorang pengguna ‘mempersepsi-kemudahan’. Secara mendasar mengabaikan proses-proses sosial perkembangan dan implementasi SI (*Information System*), tanpa mempertanyakan bagaimana teknologi digunakan secara lebih baik, dan mempertimbangkan sejumlah dampak sosial dari penggunaan SI.

Pasar elektronik kekinian merancang pelbagai produk IT untuk lebih sederhana dalam penggunaan (selain *portable*): dari *key pad* beralih pada *touch screen* bahkan merek dagang tertentu mengembangkan sensor gerakan-jarak jauh (dalam jarak meter) sebagai medium interaksi manusia dengan produk IT. Produk IT kekinian juga didisain untuk memberikan aksesibilitas lebih pada internet; konsep *internet on mobile phone* dan, yang terbaru, *internet on Tv*. Seperti yang dimuat dalam *How to Use Technology To Make You More Aware And Alive*., bahwa dulu telefon adalah telefon, tv adalah tv: Manusia kekinian dapat menelefon lewat tv. Dengan menekan tombol tertentu, seseorang dapat bicara melalui tv set dengan neneknya (tt, 2012). Fakta kemajuan IT kekinian telah membuat kemudahan-kemudahan. Ini bagaimana IT mencapai derajat penerimaan yang lebih. Selain penyetiran persepsi, bahwa teknologi digunakan dengan lebih mudah, yang menurut kritikus menjadi esensi terabaikan dari TAM.

TAM sebagai teori, memiliki otoritas dalam mengatur luas ranah telitinya: bahwa TAM menelisik perilaku penerimaan teknologi dari persepsi manfaat (*Perceived of Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease-of-use*) pada tataran psikologis pengguna teknologi dan memenggalnya sebagai kejadian tunggal (khusus pada fokusnya sendiri). Sebuah fenomena dapat dibekukan dari angel yang lebar (*wide*) untuk mampu menangkap kemajemukan. TAM telah membuat *frame*-nya sendiri pada *portrait* psikologis yaitu persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan.

Teori dan model pembaharu seumpama TAM2 mematok pada yang lebih majemuk lagi mengenai penerimaan teknologi tanpa meniadakan originalitas TAM. Venkatesh and Davis pada 2000 membuat perluasan persepsi manfaat dan tujuan penggunaan dalam konteks pengaruh sosial (*social influence*) dan proses-proses instrumental kognitif (*cognitive instrumental processes*). Masing-masing model ini legal dan tegak hingga akhir. Demikian derajat relevan dalam menggunakan TAM terpelihara.

Untuk mengakui bahwa sebagian kebenaran ada diluar TAM, selain ada pada TAM sendiri, kritisasi terhadap TAM yang telah diurai Benbasat dan Barki akan serasi sebagai ekstensi sederhana yang bersifat mengungkapkan bagian manusiawi penggunaan IT pada proses analisis data statistik ke transformasinya pada pembunyan data seterusnya pada analisis dan pembahasan. Demikian kritik ini dapat diterima tanpa memberi keguncangan pada TAM sebagai teori yang memiliki reputasi dan derajat kemapanan tertentu.

G. Kerangka Pikir

Budi K dan M. Basrowi dikemukakan oleh Wahyudi (2010) bahwa kerangka pikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan atau penjelasan sementara yang merupakan argumentasi dalam perumusan hipotesis (h. 33). Kerangka pikir membawa skema pikir pada tingkat kejernihan. Ini berikutnya mendapat pembaganan untuk memperlihatkan secara runut bagaimana penelitian mencapai tujuan penelitian (Teguh Budi Raharjo, 4 Oktober

2013). Penyederhanaan itu mencapai audien skripsi pada kesepahaman yang prosesnya sekejap.

Persepsi manfaat (*Perceived usefulness*-PU) dan kemudahan-penggunaan (*Percieved Easy-of-Use* -PEOU) memberikan dasar dari perilaku penerimaan komputer dan akses teknologi internet. Bagaimana jiwa dari TAM masuk dalam situasi adopsi internet dan bagaimana proses itu mendapat pengawalan dari literasi internet pada individu. Bicara spesifik pada kekhususan penelitian, maka didapatkan refleksi berikut: bagaimana persepsi manfaat dan kemudahan-penggunaan internet pada guru menibakannya pada akses teknologi internet. Menelisiknya dari variable pengamatan:

Konstruk persepsi

Perceived Ease of Use (PEOU)

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan sehingga menggunakan sistem ini akan membebaskan seseorang dari berusaha secara fisik dan mental (*phisical and mental effort*).

Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi:

1. Komputer sangat mudah dipelajari
2. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
3. Komputer sangat mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna
4. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan

Perceived Usefulness (PU)

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi pengguna yang pada gilirannya melejitkan performa kerja. Dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi:

- a. Kegunaan, meliputi dimensi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas.
- b. Efektivitas, meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

Behavioral Intention to Use

Behavioral Intention to Use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* (eksterior/marginal) pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Mempersepsi kemanfaatan, seperti yang dinyatakan oleh Davis et al (1989) seseorang dimungkinkan mengembangkan *Behavioral Intention* yang kuat untuk menggunakan sistem (seperti dikutip dalam Chuttur, 9-37, h. 5). Dalam penelitian ini, observasi pada BIUO di ukur dengan item berikut:

1. Keinginan mencoba fitur baru untuk menyelesaikan tugas.
2. Akan selalu menggunakan internet baik untuk kepentingan professional maupun pribadi.
3. Akan membelajarkan pengalaman di internet kepada siswa.

4. Keterampilan computer dan internet sama pentingnya dengan keterampilan membaca.

Actual System Use (ASU)

Actual System Use adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Nyata menyaratkan bukti fisik tertentu yang langsung dapat diukur dari interaksi pengguna dengan teknologi. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran pada frekuensi dan intensitas waktu penggunaan teknologi.

Konstruk Literasi Internet

ASU akan serasi dengan pengukuran literasi internet sekaligus. Pengukuran ini berintegrasi dalam konteks visi TIK pada kegiatan profesional guru: mengajar. Apakah PEOU, PU dan BIOU guru telah mencapai internalisasi ASU pada kancan profesionalitas di sekolah? Bahwa TIK memasuki tahap eksekusi keterampilan operasional (*operational skills*: kapasitas untuk mengoperasikan *hard* dan *software*) (Van Djik, 2009). Mempergunakan TIK dan (ekstensinya) mengajak untuk mempergunakan.

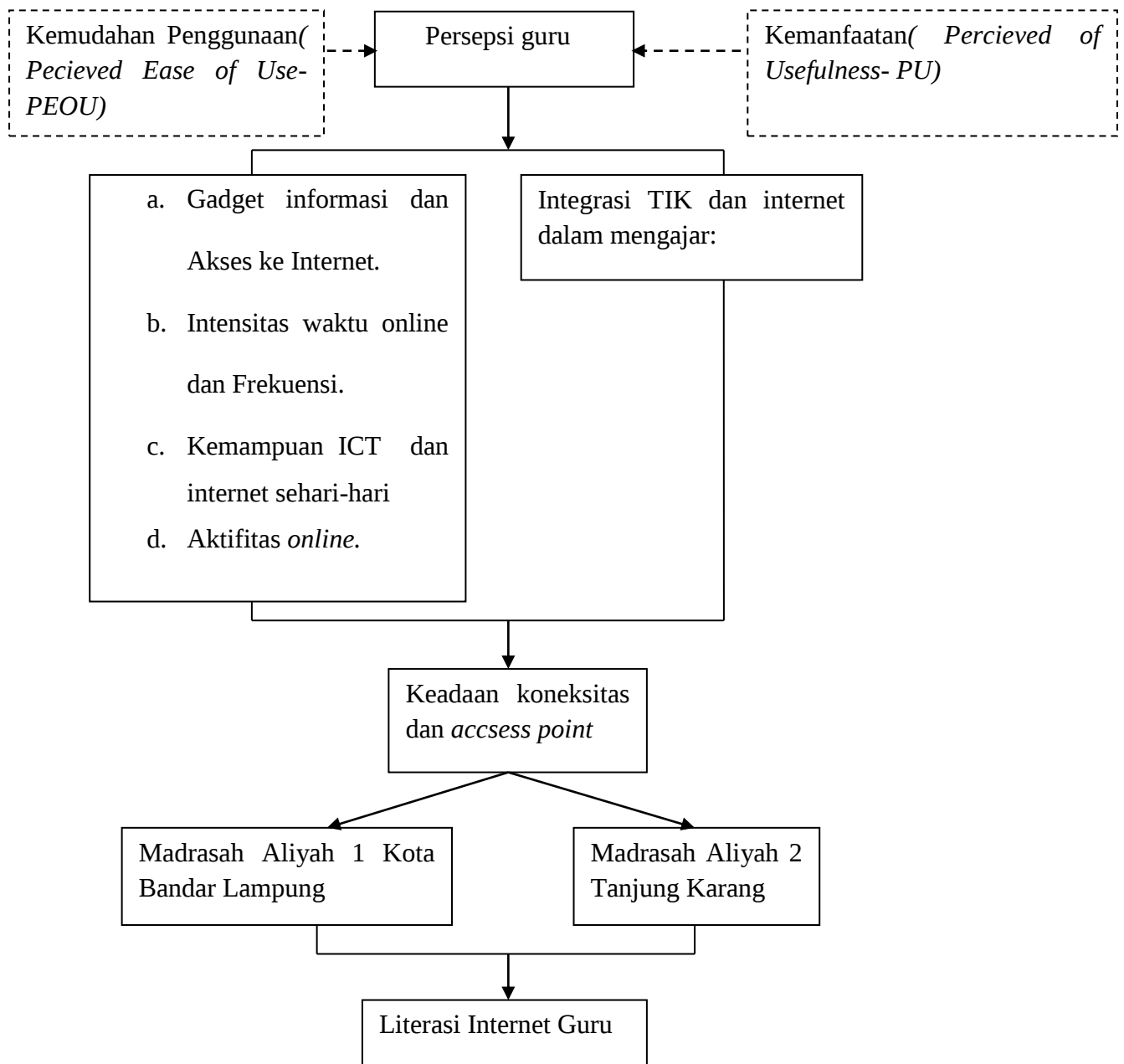
Untuk mengungkapkan dinamika penerimaan TIK dan internet di wilayah penelitian, maka dibutuhkan variabel penjelas terkait gadget informasi, frekuensi online, intensitas online, lokasi online, jenis web, aplikasi (*Operating System*) yang diakses dan partisipasi di internet. Informasi tersebut diraih dengan menjadi relevan dengan konsep *the multifaceted concept of access* milik Van Dijk (1999):

- a. Akses Motivasional (*Motivational Access*). *'Motivational access' refers to the wish to have a computer and to be connected to the ICT. 'motivational access' refers to the wish to have a computer and to be connected to the ICT* (seperti dikutip dalam Gobadhi & Gobadhi, 2013, h. 3/12). Didefinisikan sebagai harapan untuk mempunyai komputer dan untuk terkoneksi dengan ICT. Gadget informasi akan menjadi konstruk dari Akses Motivasional.
- b. Akses Material (*Material Access*). *The concept of 'material access' comprises physical access and other types of access that are required to reach complete disposal and connections* (seperti dikutip dalam Gobadhi & Gobadhi, 2013, h. 4/12) . Frekuensi dan intensitas akan menjadi konstruk ynag sesuai bagi pengukuran Akses Material.
- c. Akses Keterampilan (*Skill Access*). Konsep ini melibatkan tiga jenis keterampilan: (i) *operational skills: the capacities to work with hardware and software*, (ii) *information skills: skills to search, select, and process information in computer and network sources*, and (iii) *strategic skills: capacities to use computer and network sources as the means for particular goals and for the general goal of improving one's position in society*. Penelitian ini mengadaptasi *operational skills* pada keterampilan menggunakan Operating System; Word, Power Point, Excel, *video-audio items* dan multi-media. Pada saat yang sama, mengadaptasi format *information skill* sehingga pengukuran pada 'lancar menulis dan mengetik sederhana (dengan program word), mengirim-membaca *e-mail* dan

attachment, bernavigasi pada *website* untuk mendapatkan informasi yang dituju, dan kemampuan *bookmarking* menjadi relevan.

- d. Akses Penggunaan. *The concept of 'usage access' is about differential use of ICT applications in daily practices. This could include both the actual use of ICT as well as 'active versus passive use of ICT'. Active or creative use of ICT is about contributions to the Internet by users themselves (e.g., publishing a personal website, creating a weblog, posting a contribution on an online bulletin board, newsgroup or community)* (seperti dikutip dalam Gobadhi & Gobadhi, 2013, h. 4/12). Maka penelitian ini menentukan variabel teliti terkait akses penggunaan yaitu keaktifan menggunakan ICT dan internet pada e-mail, Instant Messenger, milis, Twitter, Facebook, *Blog*, *Blog* untuk *e-learning*, *Browsing*, *Download* gambar, *Download* musik, *Download* video/film, *Upload* gambar, *Upload* musik, *Upload* video, unduh software/games, belanja, Aktivitas lainnya.

Untuk kemudian, mengkonfirmasi dengan keadaan koneksitas internet dan ketersediaan sejumlah *access point* (*hard-tool item* adalah fasilitas yang harus dicukupi untuk memungkinkan interaksi manusia dengan internet). Keseluruhan proses itu kemudian merujuk kepada derajat literasi TIK dan literasi internet personal guru di wilayah pendidikan terkait.



Bagan 2. Kerangka Pikir

H. Hipotesis

Hipotesis adalah proposisi yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis didefinisikan sebagai suatu pernyataan tentang hakikat dari hubungan antar variabel-variabel yang dapat diuji secara empiris (Walizer & Wienir, 1993, h. 55-75) adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta maupun kondisi yang sedang diamati sebagai petunjuk dan langkah penelitian selanjutnya (Wahyudi, 2010, h. 35). Memproduksi hipotesis, peneliti harus menentukan teori-teori yang relevan dan secara tegas menjadikannya dasar kemunculan hipotesis. Teori *Technology Acceptance Model* menjadi terdulu yang bertanggung jawab atas keluarnya hipotesis berikut ini:

Ho : Tidak ada hubungan antara persepsi guru pada internet dengan literasi internetnya.

Ha : Ada hubungan antara persepsi guru pada internet dengan literasi internetnya.