



SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERNET BAGI ANAK DAN REMAJA DI LINGKUNGAN WILAYAH JAGAKARSA

¹⁾B. Harjo Baskoro, ²⁾Erwin Abdul Mutholib

¹⁾²⁾Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957

ABSTRACT

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan kesadaran pada anak-anak dan remaja yang tergabung dalam keorganisasian Karang Taruna di wilayah RW 05 Jagakarsa Jakarta Selatan. Metode sosialisasi yang digunakan adalah penyuluhan dengan strategi penyampaian deskriptif – eksposisi, dengan terlebih dahulu menyampaikan fenomena terkini efek positif dan negatif dilanjutkan dengan positioning strategis audien yang memiliki potensi besar dalam mewujudkan masa depan jika mampu menggunakan smartphone dan internet secara proporsional sesuai dengan kebutuhan. Program terlaksana dengan tertib karena audien sudah cukup paham dengan kegiatan-kegiatan serupa. Penggunaan smartphone dan internet sebenarnya menemukan momentum positifnya ketika bersekolah, karena ada pelarangan dan razia yang dilakukan oleh guru. Sayangnya ada aspek kontra produktif di era pandemi yang mengondisikan anak-anak dan remaja untuk belajar daring. Hal ini membuka kesempatan anak-anak dan remaja menemukan sensasi-sensasi lain yang melampaui batas etis konsumsi mereka. Temuan selama pelaksanaan adalah dari sisi interaksi pembicara dan audien yang menemui hambatan budaya, usia, pendidikan dan pengalaman. Untuk itu, pada program lanjutan, pembicara lebih baik juga dari kalangan remaja, sehingga unsur kedekatan dapat dibangun secara lebih efektif

Keywords: *Smartphone, Internet, Anak-Anak dan Remaja*

Received: 26 November 2020

Revised: 2 Desember 2020

Accepted: 2 Desember 2020

Corresponding Author:

B. Harjo Baskoro
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957
Jl. M. Kahfi II No. 33 Jagakarsa, Jakarta Selatan
Email: baskoro67@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemajuan selalu saja menunjukkan wajah kontroversialnya. Di satu sisi mengubah peradaban menjadi lebih baik dengan berbagai kemudahan dan kualitas keseharian, di sisi lain, menawarkan berbagai sensasi yang masif bahkan tiada batas. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh pada pola budaya masyarakat kota menjadi sangat tergantung pada alat-alat tertentu dalam segala aspek kehidupan. Efek lanjutan dari semua itu adalah melemahnya kesadaran tentang substansi aktivitas yang sebenarnya.

Yang kemudian menambah nuansa kontroversial adalah karakter teknologi yang tidak mengenal batas-batas, batas usia, pemikiran, strata, anak-anak, remaja, dewasa dan sebagainya. Punahnya segmentasi ini jelas berdampak pada strata psikologis lapisan usia terbawah, yakni anak-anak dan remaja. Karakter anak-anak yang menemukan segala penawaran baru pasti akan menghabiskan waktu-waktu mereka untuk mengeksplorasi euforia, sedangkan usia remaja yang demikian intensif mencari jati diri, akan disibukkan pula dengan berbagai identitas yang ditawarkan. Hal ini tentu menciptakan banyak sekali dunia baru, dunia hiburan, dunia pendidikan, dunia kesenangan, sampai pada dunia kekerasan bahkan dunia yang mengalienasikan. Terbukanya dunia, berarti pula terbukanya segala ideologi yang menjadi sangat sulit untuk dikendalikan dalam batas benar dan salah semata. Inilah fenomena anak-anak dan remaja kota yang kini seluruh kehidupan dan aktivitas kesehariannya tidak lagi dapat dilepaskan dari *smartphone*.

Remaja Karang Taruna "Melati Bangsa" di kawasan RW 5 Jagakarsa Jakarta Selatan memiliki anggota yang masih dapat dikatakan sebagai remaja, belia dan juga melibatkan anak-anak, jika definisi anak-anak adalah mereka yang aktivitas kehidupannya belum mampu mandiri. Sebagai penduduk pinggiran kota, karakter kehidupan tidak terlepas dari budaya digital diakibatkan oleh karakter kota itu sendiri yang telah menjelma menjadi kota digital.

Fenomena kota digital di satu sisi menciptakan kemampuan soliter yang tidak sepenuhnya buruk, karena individu dapat melakukan beberapa pekerjaan dalam waktu sama tanpa bantuan orang lain, atau dalam istilah ilmu komputer disebut *multitasking*. Anak-anak dan remaja pinggiran kota atau bahkan pusat kota mampu berkomunikasi jarak jauh, dengan menulis status sambil mendengarkan musik bahkan menulis tugas sekolah secara bersama-sama hanya di sudut ruang kecil kamarnya. Hal ini tentu positif bagi perkembangan mereka ketika hasil atau produk dari pola soliter ini tercipta hal-hal kreatif yang dapat ditunjukkan secara *physical evidence*. Sayangnya, fenomena ini kemudian diikuti oleh putusnya interaksi sosial sebagai budaya sosial alamiah manusia sebaya mereka. Anak-anak dan remaja tidak seharusnya menempuh jalan soliter dengan ditemani *smartphone* tanpa pendampingan dan interupsi apa pun. Pengetahuan, konsep, teori, pengalaman mereka masih terlalu dini untuk dibiarkan menjadi *homo solitarius* secara bebas tidak ada pengawasan apa pun dari orang tua maupun saudara yang sekiranya dapat dijadikan referensi pembanding ketika menemukan hal-hal ekstrem.

Deskripsi kehidupan pinggiran kota Jakarta ini semakin kelam ketika dihadapkan dengan pandemi Covid-19. Kegiatan sekolah yang menjadi inti sosialisasi dihentikan. Memang, terdapat pengganti pembelajaran melalui proses daring, tetapi dari sisi waktu, anak-anak dan remaja akan semakin lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone*, terlebih lagi penawaran konten internet tidak selalu sejalan dengan tujuan konten yang dicari. Meskipun yang dicari adalah konten pendidikan, tetapi internet yang bersifat tiada batas itu juga akan menunjukkan *link-link* yang lain yang demikian beragam dan kontraproduktif. Jadi pembelajaran daring di satu sisi memang mampu mengatasi kekosongan proses pembelajaran demi mencegah penularan, tetapi di sisi lain, sangat potensial mengalihkan perhatian anak-anak pada konten lain yang justru sangat kontra produktif.

“Membaca” fenomena budaya digital yang demikian mengkhawatirkan, maka tim pengabdian dari IBI Kosgoro 1957 memusatkan kegiatan pada Karang Taruna “Melati Bangsa” RW 05 Jagakarsa dengan pemilihan topik sosialisasi pengaruh penggunaan *smartphone* dan internet. Pengabdian sangat menyadari bahwa sosialisasi dengan topik serupa sudah banyak dilakukan, tetapi pengabdian akan memilih metode pendekatan lain dalam kesempatan ini. Pada tahap observasi, pengabdian terlebih dahulu melakukan observasi kepada para orang tua yang berdomisili dalam radius 4 kilometer dari pusat wilayah Jagakarsa yakni Jalan Kahfi II yang memiliki teritorial persilangan dengan Lenteng Agung. Berbeda dengan Kahfi I yang banyak difungsikan sebagai pusat perbelanjaan masyarakat, sehingga banyak fasilitas perbelanjaan tradisional dan modern, pada Kahfi II justru bernuansa lebih akademis dan birokratis karena terdapat perkantoran dan kampus IBI Kosgoro 1967. Di area inilah anak-anak dan remaja yang mendukung kegiatan Karang Taruna “Melati Bangsa” tampak aktif.

Di tahap observasi awal, banyak orang tua yang mengeluhkan kebiasaan anak mereka yang terkadang menjadi sulit untuk dimintai bantuan di rumah. Selain itu memang mereka sangat khawatir dengan banyaknya kasus kriminal yang berawal dari penggunaan media sosial. Namun demikian, mereka juga tidak dapat melarang tanpa alasan kuat, karena di era pandemi Covid-19. Sekolah justru memberlakukan jam-jam belajar menggunakan *smartphone*. Hal ini menjadikan anak-anak *tricky*; bahwa pulsa dan alat komunikasi dibutuhkan untuk belajar. Meskipun orang tua paham bahwa tidak selalu pembelajaran akan terus diikuti secara seksama oleh anak-anak mereka, tetapi tanpa ada *smartphone*, orang tua juga mengalami kewalahan dalam menyalurkan kejenuhan. Hal ini tentu tidak saja dialami oleh anak-anak dan remaja tetapi juga oleh orang tua. Oleh karena itu saran mereka, penggunaan *smartphone* telah menjadi keniscayaan, sehingga langkah-langkah antisipatif yang kiranya perlu dicari adalah bukan ‘pelarangan’ apalagi ‘penyitaan’ tetapi lebih kepada motivasi-motivasi edukatif, agar penggunaan *smartphone* dapat diarahkan kepada pengisi kegiatan sehari-hari secara lebih positif.

METODE PELAKSANAAN

Metode dominan yang dipilih adalah penyuluhan dan tanya jawab. Adapun metode penyampaian adalah dengan presentasi sesuai dengan topik yang dipilih. Sedangkan model pembahasan dalam presentasi adalah deskripsi – eksposisi, yakni dengan mendeskripsikan terlebih dahulu perkembangan terkini budaya anak dan remaja kota, penggunaan *smartphone* dan SWOT jaringan internet.

HASIL DAN PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan ini tentu disesuaikan dengan target penyadaran terlebih dahulu, jadi penyadaran bagaimana *negative effects* dari internet dan segala informasi yang tersedia di dalamnya. Jadi dapat dirinci tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1) Pengantar.

Pada sesi pengantar akan diawali dengan silaturahmi dan saling kenal sebagai prinsip dasar dari sosialisasi. Pembicara pembuka tentunya dari Bapak RW 05 Jagakarsa atau yang mewakili, dilanjutkan oleh Ketua Karang Taruna dan Ketua Tim Pengabdian dari IBI Kosgoro 1957.

2) Tayangan Visual.

Tayang visual yang dimaksudkan sebagai pembuka wawasan dan fenomena teknologi yang sekarang tengah dihadapi dan dialami. Tayangan diawali dengan statistika perkembangan penggunaan internet dan media sosial yang demikian pesat perkembangannya. Selanjutnya agak disinggung isu-isu terkena dengan Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* warna dunia yang demikian maju ternyata menjadi

ancaman dalam berbagai sudut kehidupan, terutama pada persoalan yang tanpa batas, apa saja dapat ditampilkan sampai pada penampakan yang sangat ekstrem.

Setelah target positif dari kemajuan teknologi yang tengah dialami, diikuti dampak negatif dengan segala risiko minor sampai pada risiko mayor; penutupnya adalah strategi, diikuti oleh bukti-bukti atau fakta-fakta kemajuan masa depan bagi mereka yang mampu memanfaatkan *smartphone* dan internet dalam membidik peluang. Pada tayangan ini juga diperkuat aspek persuasif tentang hal-hal yang dapat dilakukan sejak saat ini oleh anak-anak dan remaja tanpa membutuhkan pembiayaan atau permodalan yang signifikan. Pesan penutup adalah tantangan kreatif dan inovatif yang bisa diawali dari hal sederhana, dari diri sendiri dan sekarang pun dapat dikerjakan.

3) Opini Audien.

Oleh karena audien mayoritas dihadiri oleh remaja dan belia maka opini yang terjadi memang tidak seberapa mendalam dalam berpendapat. Opini lebih banyak pada bahasan seputar pandemi Covid-19, kapan dimulai lagi hari-hari sekolah. Efek kausalitas yang mereka sampaikan adalah sebagai pengisi waktu dan mereka juga banyak menegaskan bahwa mereka tidak menggunakan waktu-waktu pemakaian *smartphone* untuk hal-hal yang bertentangan dengan agama dan pesan orang tua.

Dalam menanggapi hal ini tentunya pihak pengabdian memberikan penekanan pada kehati-hatian dalam menggunakan *smartphone*. Sangat sulit memastikan ketika seorang anak membuka *website* tertentu kemudian terpantau dengan jelas dan intensif oleh siapa pun. Pesan penutup dari pengabdian adalah faktor keterbukaan identitas yang tiada batas, maka akan berakibat terdistribusikannya identitas yang tiada batas pula. Jika identitas itu *track record*-nya positif maka akan memiliki potensi positif di masa depan. Demikian pula sebaliknya, oleh karena data di dunia maya sangat sulit dihapus, maka aspek kehati-hatian dalam menerima setiap ajakan/bujukan yang akan selalu ada dan semakin masif dalam dunia internet. Satu kali informasi sampai pada *user*, mungkin masih belum tertanam, tetapi informasi yang berkali-kali disertai sensasi yang terus meningkat akan menggoyahkan siapa saja. Hal ini telah banyak terbukti dengan maraknya aksi tragis yang terkadang tidak masuk akal.

4) Presentasi Sosialisasi.

a. *Smartphone* dan IoT (*internet of things*).

Dari sisi istilah, *smartphone* adalah perangkat yang sangat *smart*, bahkan filosofinya *dunia dalam genggaman*. Hal ini patut disadari bahwa pemiliknya justru harus memiliki mind set terbukanya pemikiran-pemikiran besar yang dapat dilakukan tanpa memerlukan permodalan yang besar.

Oleh karena segala sesuatu sudah tersedia di internet, tantangan dan tuntutan adalah penggunaannya. Untuk memenuhi target pemahaman ini pengabdian mempresentasikan peluang-peluang besar yang sudah terjadi, misalnya konten kreatif, *marketing* ataupun membangun jaringan bisnis besar yang tidak lagi seperti dulu. Bagi mereka yang memiliki cita-cita sebagai *leader*, maka segala hal tentang *leadership* dapat dieksplorasi dengan selengkap-lengkapannya di banyak web. Untuk lainnya yang menginginkan profesi sebagai *trainer* dalam berbagai bidang, maka materi-materi penunjang kemampuan komunikasi verbal dapat dipelajari dan dipraktikkan secara langsung melalui dunia virtual, antara lain melalui *youtube*.

Demikian antara lain target presentasi ini bahwa *smartphone* dan internet banyak menawarkan hal-hal yang destruktif, jika sisi ini diikuti maka akan

membahayakan. Jika ingin masa depan yang berguna dan sukses maka setiap membuka *smartphone* dan konektivitas internet *on*, yang ada di benak *user* adalah mencari pengetahuan dalam bingkai aktivitas belajar dan bekerja. Selain kegiatan itu, tidak perlu membuka internet. Ada audien yang bertanya bagaimana dengan ibadah, maka pengabdian menjawab jika belajar dan bekerja itu menghasilkan konten kreatif atau karya inovatif, maka sudah bermakna ibadah.

b. Lenyapnya Batas-batas.

Materi yang memiliki urgensi tinggi adalah ancaman budaya di dunia internet yang tidak lagi mengenal batas-batas. Tidak dapat lagi memisahkan konsumsi berita dan informasi untuk usia tertentu dan kalangan tertentu, semua serba bebas dibuka. Untuk itu manajemen grup dalam *Whatsapp* menjadi penting. Dengan membatasi diri melalui grup maka pengetahuan yang dapat dibangun akan kondusif. Jadi pengabdian mengarahkan kesadaran bahwa aspek *entertainment* dari *smartphone* harus selalu diikuti kesadaran batas-batas sampai mana *browsing* apalagi jika dapat melakukan manajemen waktu.

c. Kolonialisasi Teritorial.

Untuk membangun kesadaran persatuan dan cinta tanah air, pengabdian menyertakan tentang kolonialisasi, bahwa semua tawaran visual yang demikian beragam dan sangat memesonakan adalah bentuk penjajahan. Penjajahan yang dimaksud bukan lagi penjajahan fisik tetapi penjajahan pemikiran, budaya, moral dan etika. Hal ini menurut pengabdian merupakan bagian terpenting dalam memberikan efek kesadaran bahwa ternyata ada aspek niat perusakan dari negara-negara Barat.

d. Peluang Tiada Batas dari *Smartphone* dan Internet.

Dua hal yang penulis sampaikan pada bahasan ini adalah kemampuan *organizer* dan *entrepreneur* dalam arti luas. Pengabdian menunjukkan fakta-fakta bahwa mereka yang piawai dalam elaborasi dan kolaborasi dengan berbagai pihak telah mampu membangun bisnis yang besar, padahal tidak diawali dengan peminjaman modal dengan bunga tertentu dan jaminan tertentu sebagaimana rintisan bisnis dalam bisnis konvensional, yang tentunya akan selalu menghadapi kendala tempat dan operasional.

Selanjutnya *entrepreneur* merupakan materi pembuka wawasan tentang bisnis dan wirausaha yang ternyata dapat dipahami dalam *low budget with big effect*. Untuk menjadi pengusaha dalam dunia virtual hanya membutuhkan terobosan-terobosan lobi dan negosiasi yang tentunya dapat dilakukan oleh remaja perkotaan tanpa sesuatu yang kompleks. Jadi target dari materi ini lebih pada motivasi.

5) Tanya jawab.

Pada sesi ini terlaksana cukup lama, karena banyak pertanyaan yang cenderung pragmatis, misalnya bagaimana mendapatkan uang dari internet, perhitungan *benefit* dari konten kreatif sampai pada nilai rupiah dari aktivitas pengumpulan *cookies*. Jawaban terkadang tidak harus dijawab oleh pengabdian, tetapi juga dijawab oleh audien sendiri, sekilas pengabdian berpendapat bahwa sebenarnya audien sudah cukup banyak terlibat dalam kegiatan bisnis, minimal jual beli, melalui internet, sehingga pertanyaan mereka lebih banyak cerminan pengalaman pribadi yang sudah pernah mereka alami.

6) Keberlanjutan.

Mengenai keberlanjutan program, pengabdian kondisikan dalam bentuk keberlanjutan kegiatan pengabdian pada periode selanjutnya. Pengabdian menyampaikan gagasan tentang "internet sehat" di area RW 05 Jagakarsa, dan nantinya dapat dilanjutkan dengan publikasi, sehingga menjadi lahan potensial untuk mendapatkan *benefit* dari *youtube* atau *channel* lain yang bisa dikondisikan.

Adapun hambatan selama penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain adalah:

1) Hambatan Budaya

Hambatan ini lebih disebabkan karakter latar belakang budaya organisasi. Budaya pengabdian adalah pendidik sedangkan budaya target kegiatan berada pada budaya organisasi yang lebih banyak berkeinginan nuansa hiburan, tidak kondusif diajak untuk berpikir yang terlalu dalam dan serius.

2) Hambatan Pendidikan

Hambatan pendidikan adalah mereka yang rata-rata masih pada semester awal kuliah bahkan masih berada di sekolah menengah sehingga komunikasi yang terjalin seperti siswa/mahasiswa dengan guru/dosen. Secara etika hal ini cukup kondusif, tetapi ada semacam penjarakan yang jika dilihat dari sisi komunikasi tetap ada kesan "kaku".

3) Hambatan Usia

Hambatan usia tentu saja berdampak pada permasalahan *mood* dan atmosfer. Program ini dirancang untuk sarana penyadaran dan terbukanya wawasan bahwa banyak sekali peluang masa depan. Paradigma masa depan dikaitkan dengan usia tentu berbeda, mereka masih belum serius berpikir tentang masa depan yang sebenarnya menjadi pertarungan kehidupan. Filosofi masa depan mereka masih diwarnai dengan pemenuhan eksistensi di mata teman. Hal ini tentu saja menjadi persoalan tersendiri dalam memotivasi mereka. Materi-materi secara mayor hanya tercerap pada lapisan pengetahuan.

4) Hambatan Pengalaman

Jika dapat dikatakan bahwa "pengalaman merupakan guru terbaik" tidak juga dapat disosialisasikan dengan tepat sesuai harapan pembicara. Hal ini dikarenakan pengalaman tantangan dan tuntutan tentu sangat berbeda, antara pembicara dan audien. Mereka belum menghadapi tantangan dan tuntutan yang sebenarnya merupakan persoalan sangat serius dan "mengancam", tetapi masih demikian permukaan untuk mereka tafsirkan sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN

- 1) Program pengabdian dalam pemilihan topik "sosialisasi" dengan target sasaran adalah anak-anak dan remaja terlaksana dengan tertib karena audien sudah cukup paham dengan kegiatan-kegiatan serupa.
- 2) Penggunaan *smartphone* dan internet sebenarnya menemukan momentum positifnya ketika bersekolah, karena ada pelarangan dan razia yang dilakukan oleh guru. Sayangnya ada aspek kontra produktif di era pandemi yang mengondisikan anak-anak dan remaja untuk belajar daring. Hal ini tentu membuka kesempatan bagi anak-anak dan remaja menemukan sensasi-sensasi lain yang sebenarnya banyak yang tidak sesuai dengan batas etis konsumsi mereka.
- 3) Hal lain yang pengabdian temukan adalah masalah penyampaian, kemungkinan pembicara akan lebih efektif dari kalangan remaja juga atau yang tidak terlampau jauh batas usia, sehingga dari sisi kedekatan dapat dibangun secara lebih efektif.

REFERENSI

- Hidayanto, F. dan Ilmi, M. Z. (2015). Pentingnya Internet Sehat. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 4(1), 21-24.
- Pibriana, D., & Ricoida, D. I. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 3(2), 104-115.
- Purwanto, E., & Marginingsih, M. (2014). Sistem Keamanan Akses Internet Sebagai Upaya Untuk Melindungi Remaja Terhadap Pornografi. *Duta. Com*, 7(1).
- Sholeh, M. (2009). Analisis Pencegahan Akses Website Kategori Dilarang. *Jurnal Teknologi*, 2(2), 117-123.

Copyright and License



This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) License
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Published by LPPM Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957, Jakarta