

Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk

Ismawati Doembana¹, Wildan Zaman², Sahraen Sibay³

^{1,2,3} Ilmu Komunikasi dan Pemerintahan Universitas Muhammadiyah Luwuk

Email : ismadoembana84@gmail.com¹, Wildanzaman40@gmail.com²,
Sahraen.sibay@gmail.com³

Abstrak

Abad kedua puluh satu adalah era di mana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang pesat. Kemajuan Teknologi yang dicapai membuat era ini dikenal sebagai era informasi. TIK saat ini telah menyentuh hampir setiap aspek kehidupan modern yang menjadikan kekuatan tersendiri bagi generasi yang hidup di abad ini. Seiring berjalannya waktu, perkembangan TIK membawa masyarakat ke tingkat peradaban yang lebih tinggi dengan berbagai permasalahan baru yang harus dihadapi. Sebelumnya salah satu kendalanya adalah kesenjangan digital, namun seiring dengan perkembangan zaman serta perkembangan dinamika pasar, Teknologi Informasi menjadi lebih murah dan terjangkau bagi semua kalangan. Saat itulah masalah bagaimana penggunaan teknologi dimulai. Penelitian ini membahas tentang Bagaimana Pemanfaatan Teknologi Informasi Kepada Mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk. Penelitian ini dinilai berdasarkan pendapat teori dari beberapa ahli. Kajian ini mengeksplorasi penggunaan Teknologi Informasi berdasarkan penggunaan akses yang terdiri dari penggunaan buku, aplikasi penggunaan: jumlah dan keragaman, penggunaan *broadband* atau pita sempit dan penggunaan lebih kurang aktif atau kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk masih belum signifikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagian besar hanya untuk kegiatan kesenangan seperti *chatting*, jejaring sosial dan *game*.

kata kunci: Pemanfaatan, Teknologi Informasi, Mahasiswa, Universitas

Abstract

The twenty-first century is an era in which Information and Communication Technology (ICT) is developing rapidly. Technological advances achieved make this era known as the information age. ICT has now touched almost every aspect of modern life which has made its own strength for generations living in this century. Over time, the development of ICT brings people to a higher level of civilization with a variety of new problems that must be faced. Previously one of the obstacles was the digital divide, but along with the times and developments in market dynamics, Information Technology has become cheaper and affordable for all groups. That's when the problem of how to use technology begins. This study discusses how to use information technology for students, especially Muhammadiyah Luwuk University students. This research is assessed based on the theoretical opinions of several experts. This study explores the use of Information Technology based on the use of access which consists of the use of books, application usage: number and variety, use of broadband or narrow band and use of more or less active or creative. The results of this study indicate that the use of Information Technology among Muhammadiyah Luwuk University students is still not significant. Utilization of Information Technology is mostly just for fun activities such as chatting, social networking and games.

Keywords: Utilization, Information Technology, Students, University

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang pesat pada abad 21. Merupakan suatu era dimana informasi dan komunikasi bukanlah suatu hal yang sulit untuk didapatkan. Sehingga abad ini dikenal dengan sebutan Abad Informasi (*Information Age*).

Teknologi informasi yang kini menjamah hampir setiap aspek kehidupan masyarakat mendorong produsen perangkat teknologi informasi dan komunikasi berlomba-lomba menciptakan perangkat teknologi informasi untuk memuaskan konsumen. Demikian pula halnya dengan jasa pelayanan telekomunikasi atau *provider* yang juga berlomba-lomba menawarkan berbagai macam paket layanan jasa yang begitu bervariasi. Dengan munculnya teknologi informasi yang begitu massiv seolah menjadikan teknologi informasi sebagai salah satu kebutuhan pokok dan memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat modern.

Teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai macam kemudahan bagi masyarakat. Sebagai contoh adalah komunikasi yang tak lagi terkendala jarak, kemudahan mencari informasi melalui internet, berita-berita dari berbagai belahan dunia yang dibroadcast secara cepat bahkan *real time*. Dengan berbagai kemudahan yang diberikan pada masyarakat teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin diminati oleh masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan suatu terobosan baru tentunya memiliki beberapa aturan dan tata cara tertentu dalam mengoperasikannya sehingga mutlak diperlukan kemampuan atau *skill* bagi orang yang akan menggunakannya. Ketika muncul suatu kebutuhan untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, maka mutlak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut diimbangi dengan tingkat adaptasi yang baik terhadap penggunaannya. Selain itu kemudahan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi juga merupakan suatu hal yang tidak kalah penting untuk menunjang penguasaan dan penggunaan teknologi informasi tersebut sehingga berbagai manfaat dari teknologi informasi dan komunikasi dapat dinikmati.

Dengan mudahnya akses terhadap Teknologi Informasi maka akan memudahkan masyarakat dalam mempelajari teknologi informasi serta meningkatkan *skill* atau kemampuannya dalam menggunakan Teknologi Informasi. Di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ditengarai muncul suatu permasalahan baru sehubungan dengan keberadaan Teknologi Informasi ini.

Salah satu permasalahan tersebut adalah tidak semua individu mampu beradaptasi dengan teknologi informasi tersebut serta bagaimanakah pengguna teknologi tersebut memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Ada beberapa faktor yang menyebabkan individu tidak mampu beradaptasi dengan teknologi informasi yaitu akses dan kemampuan yang berbeda. Selain itu juga dapat disebabkan oleh faktor internal misalnya individu tersebut tidak memiliki teknologi informasi, merasa teknologi informasi tidak bermanfaat, malas menggunakan teknologi informasi, atau bahkan merasa terancam dengan menggunakan teknologi informasi. permasalahan inilah yang kemudian dikenal dengan *digital divide* atau kesenjangan digital. Namun, saat ini keberadaan teknologi informasi adalah sebuah komoditas yang murah dan bahkan digunakan oleh hampir seluruh kalangan masyarakat sehingga istilah kesenjangan digital kini merujuk pada permasalahan yang lainnya. Berkaitan dengan pemahaman mengenai kesenjangan digital, Kate William (2001) mengatakan bahwa pemerintahan dan jurnalistik Amerika Serikat menggunakan istilah kesenjangan sosial sejak tahun 1995-1997 diantara mereka yang terlibat dengan teknologi.

Sementara itu, Al Gore mengatakan "*It's rolling into communities, connecting schools in our poorest neighborhoods and paving over the digital divide*" (dalam William, 2001, hal. 2). Setelah itu pemahaman tentang kesenjangan digital selalu dihubungkan dengan kemampuan seseorang dalam memiliki komputer dan internet (Mehra, Merkel & Bishop 2004) dan selanjutnya berkembang menjadi perbedaan antara kemampuan akses dan penggunaan teknologi informasi (TI) bagi kelompok yang memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap TI dan kelompok dengan tingkat kepedulian yang rendah terhadap TI (Ganley 2005). Pada akhirnya, kesenjangan digital merujuk pada banyak permasalahan seperti pada kutipan berikut.

“It serves as an umbrella term for many issues, including infrastructure and access to ICTs, use and impediments to use, and the crucial role of ICT literacy and skills to function in an information society. Moreover, it is used to refer both to internal country divides, as well as divides across countries. Today, governments, business, international and non-governmental organizations are in the midst of numerous initiatives to address ICT-related inequities and reap ‘digital dividends’” (Sciadas, 2001).

Dari kutipan diatas dapat juga diartikan, kesenjangan digital juga merupakan suatu masalah yang kompleks, dinamis, dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Kesenjangan digital bukan hanya kesenjangan yang bersifat tunggal tetapi juga berlapis. Kesenjangan digital bisa saja terjadi pada kelompok berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), kelompok umur (usia lanjut dan muda), geografis (desa dan kota). Secara umum, kesenjangan banyak dipengaruhi oleh kekayaan (*wealth*) atau juga karena kepentingan politik (Toure & Panitchpakdi 2007). Ketika semua orang telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital, maka kesenjangan yang dimaksud sebelumnya yaitu kesenjangan berkaitan dengan aksesibilitas dan kapabilitas tentunya sudah tidak lagi relevan. Masalah sesungguhnya yang kini muncul adalah bagaimana pengguna teknologi informasi dan komunikasi tersebut menggunakan perangkat yang mereka miliki, apakah untuk hal-hal yang bermanfaat besar atau hanya sekedar sebagai sarana pemenuhan hiburan.

Saat ini kesenjangan digital sudah bukan lagi sebuah permasalahan yang penting, terutama di kalangan pengguna teknologi informasi yang berusia muda khususnya generasi millennial. Mereka lahir, tumbuh dan berkembang di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi sehingga secara otomatis, teknologi informasi adalah sebuah identitas yang mereka sandang. Kendati demikian menggunakan teknologi informasi masih menimbulkan beberapa permasalahan ketika teknologi informasi tersebut digunakan tidak sebagai mana mestinya. Saat ini sudah menjadi fenomena yang umum bahwa teknologi informasi telah mengubah perilaku masyarakat terhadap lingkungan sekitar. Kebanyakan orang cenderung lebih fokus pada gadget-gadget yang mereka miliki setiap saat. Saat ini, pemanfaatan teknologi informasi sangat bervariasi. Berbagai macam kegiatan bisa dilakukan mulai dari kegiatan yang bertujuan informatif, kesenangan, berkomunikasi hingga aktifitas perekonomian.

Pemanfaatan aktual teknologi informasi ini berkaitan erat dengan tingkat perolehan informasi pada penggunanya. Perbedaan dalam pola pemanfaatan teknologi informasi ini secara langsung berdampak pada ketidaksetaraan informasi *“information inequality”*. Secara umum, bisa dikatakan individu yang peduli, mampu dan mempunyai peluang yang baik serta secara aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana mengakses informasi akan menjadi individu yang kaya akan informasi dan sebaliknya individu yang mempunyai banyak keterbatasan akses terhadap teknologi informasi akan menjadi tertinggal atau bisa dikatakan sebagai individu yang miskin informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi pada era digital ini sudah seharusnya dilakukan oleh semua kalangan. Sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Serta pada pasal 4 D Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan : Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab. Tujuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merupakan langkah konkrit untuk memajukan bangsa dimana kemajuan tersebut dapat dicapai apabila seluruh kalangan masyarakat secara aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan efisien sebagai penunjang kebutuhan hidup mereka.

Berbicara mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, erat kaitannya dengan gadget. Harus diakui perkembangan dalam dunia gadget kini sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Pemenuhan kebutuhan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas hidup mutlak diperlukan. Terutama pada orang-orang yang peserta

pendidikan tinggi seperti mahasiswa. Sebagai peserta didik pada tingkatan yang tinggi, mereka dituntut untuk berwawasan luas dan hal tersebut akan lebih mudah dicapai dengan memenuhi kebutuhan informasi secara cepat dan efisien menggunakan perangkat teknologi informasi. Mahasiswa adalah orang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Pengertian mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI no 30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Mahasiswa merupakan satu kelompok dalam masyarakat dimana mereka memperoleh statusnya karena hubungannya dengan perguruan tinggi tertentu sekaligus sebagai calon cendekiawan dan kaum intelektual muda dalam struktur lapisan masyarakat. Dengan demikian diharuskan seorang mahasiswa untuk menjadi orang yang terampil, dan berwawasan luas, dimana kriteria tersebut menuntut seorang mahasiswa untuk aktif dalam mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak banyaknya untuk menyandang status intelektual yang dimilikinya. Kendati demikian berdasarkan pengalaman penulis dalam kehidupan kampus terdapat tipe mahasiswa yang kurang peduli terhadap teknologi informasi. Hal ini tentunya bertentangan dengan status mereka sebagai seorang pelajar pendidikan tinggi dimana mereka dituntut untuk kaya informasi. Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Detiknet.com 6 februari 2009 memberitakan pemain game online Indonesia sebanyak 6 juta orang dimana setengah dari jumlah tersebut adalah pelajar dan mahasiswa. Jumlah tersebut meningkat dari jumlah berdasarkan hasil survey pada 2007 yang menemukan pemain game online sebanyak 2.5 juta. Data tersebut merupakan bentuk gambaran kecil dari bagaimana kalangan mahasiswa dalam memanfaatkan internet.

Penulis memverifikasikan pengalamannya selama menempuh pendidikan tinggi di Universitas Muhammadiyah Luwuk. Dalam proses perkuliahan selama 4 tahun terakhir, penulis menemukan fakta-fakta yang sesuai dengan kasus kesenjangan digital di kalangan mahasiswa. Kebanyakan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Luwuk menggunakan gadget yang mereka miliki hanya sebatas hiburan seperti jejaring sosial, chatting, mendownload music, video streaming dan *game online*. Bahkan ada beberapa mahasiswa yang bisa dikatakan anti gadget dalam artian mereka enggan menggunakan perangkat teknologi informasi dengan berbagai macam alasan. Pengalaman penulis tersebut didukung dengan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap 70 mahasiswa. Survey yang dilakukan penulis yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk adalah pengguna yang aktif, kreatif dan inovatif serta mampu menggunakan gadget yang mereka miliki secara positif. Penulis melakukan survey apakah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki untuk aktivitas yang bermanfaat terhadap pengguna internet lainnya, yaitu dengan menyumbang konten di internet. Hasil survey tersebut menunjukkan dari 70 mahasiswa yang dijadikan responden hanya 19 responden yang mengaku menyumbang konten di internet. Dari 19 mahasiswa tersebut hanya sebanyak 9 mahasiswa saja yang menyumbang konten dengan mempublikasikan *website* dan *weblog* dan sisanya menyumbang konten dengan *file sharing*. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK di kalangan mahasiswa masih belum maksimal dan cenderung monoton jika mengingat keberadaan Web 2.0 yang menjadikan internet bukan lagi sebagai sumberinformasi satu arah, namun juga telah memfasilitasi pengguna untuk turut serta berpartisipasi menyumbang konten di internet.

Berdasarkan contoh kasus pada pembahasan diatas, pengalaman pribadi penulis, dan hasil observasi diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan gadget di kalangan mahasiswa. Penulis akan melakukan penelitian tersebut di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk.

Penggunaan Aktual Teknologi Informasi

Van Dijk dan Hacker menyebutkan bahwa masalah terbesar dari ketidak setaraan TIK baru dimulai semenjak adanya difusi komputer dengan koneksi internet (Van Dijk dan Hacker 2003). Pernyataan diatas menjelaskan bahwa permasalahan pemanfaatan teknologi informasi tidak serta merta terselesaikan hanya dengan seseorang memiliki komputer atau sekedar memulai untuk menggunakan teknologi informasi. Lebih dari itu, tingkatan pemanfaatan teknologi informasi juga memberikan pengaruh terhadap kemajuan seseorang. Sebagai

contoh, orang yang menggunakan internet hanya untuk chatting saja tentunya akan tertinggal dibanding dengan orang yang menggunakan internet secara lebih variatif dan produktif. Van Dijk mengemukakan bahwa terdapat 4 aspek dalam penggunaan aktual akses TIK diantaranya adalah *usage time, usage applications: number and diversity, broadband or narrowband use, more or less active or creative use*. (Van Dijk 2008). Aspek-aspek tersebut adalah:

1. *Ussage Time*

Ussage time adalah aspek waktu dalam pemanfaatan teknologi informasi. Selama ini salah satu kesalahan paling parah dalam statistik difusi computer dan internet adalah digabungkannya kepemilikan komputer dan akses internet dengan penggunaan secara aktual. Namun fakta menunjukkan beberapa orang yang memiliki komputer di rumah sangat jarang dan bahkan sama sekali tidak pernah menyentuhnya. Data dari Eurostat menunjukkan setidaknya terdapat 20% di Eropa dan Amerika Utara mereka yang memiliki komputer dan akses internet dirumah tidak menggunakan media ini namun satu atau beberapa penghuni rumah menggunakannya dan mereka yang benar-benar menggunakan internet dapat melakukannya beberapa menit dalam seminggu atau setiap hari atau bahkan sepanjang hari.

2. *Ussage Applications: Number and Diversity*

Usage application: Number and diversity adalah aspek pemanfaatan aplikasi teknologi informasi baik dari segi jumlah aplikasi maupun keragaman aplikasi. Pengguna yang lebih berpengalaman dengan tingkat pendidikan tinggi yang biasanya adalah pengguna berusia muda menggunakan lebih banyak aplikasi daripada pengguna yang kurang berpengalaman serta orang dengan pendidikan yang lebih rendah yang biasanya adalah pengguna senior. Van Dijk menemukan dalam penelitiannya tanda-tanda kesenjangan penggunaan antara individu dengan kedudukan sosial yang tinggi, pendapatan, serta tingkat pendidikan yang tinggi menggunakan perangkat komputer dan aplikasi yang lebih canggih untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi, keperluan pekerjaan, maupun pendidikan. Sementara itu individu dengan kedudukan sosial yang lebih rendah menggunakan perangkat komputer dan aplikasi internet yang lebih sederhana untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi, berbelanja, dan keperluan hiburan (Van Dijk dalam Van Dijk).

3. *Broadband or Narrowband Use*

Broadband or narrowband use adalah aspek penggunaan perangkat akses terhadap internet. Penggunaan *broadband* atau *narrowband* memberikan pengaruh yang kuat terhadap aspek lainnya seperti *usage time* dan *usage application*. Individu yang menggunakan koneksi *broadband* mempunyai keuntungan yang lebih besar dalam mengakses internet. Mereka lebih sedikit terhalang oleh biaya waktu koneksi dan mereka menggunakan lebih banyak aplikasi serta dengan durasi yang lebih panjang (Horrigan dan Rainnie dalam Van Dijk).

4. *More or Less Active or Creative Use*

More or less active or creative use adalah aspek penggunaan internet secara pasif, atau aktif dan inovatif. Van Dijk mengatakan penggunaan internet secara aktif dan kreatif adalah suatu tawaran konten internet oleh pengguna sendiri dimana hal ini masih merupakan fenomena yang bersifat minoritas meskipun terlepas dari keberadaan web 2.0 yang menjanjikan serta kemunculan perspektif media yang menjanjikan (van Dijk 2008). Dalam hal ini, web 2.0 memberikan peluang pemanfaatan internet secara lebih luas dimana hal tersebut memungkinkan pengguna internet untuk aktif dan kreatif untuk menggunakannya. Internet tak lagi hanya berfungsi sebagai sumberinformasi namun lebih jauh daripada itu, pengguna bisa menggunakannya untuk mempublikasikan website pribadi, membuat blog, memposting berita secara online, bertukar file, membeli maupun menjual barang secara on line dan lain-lain

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan format deskriptif. Format penelitian deskriptif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan tentang kesenjangan digital yang terjadi pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Luwuk. Menurut sugiono (2010 : 23) metode kuantitatif digunakan apabila peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi dimana informasi tersebut bersifat tidak mendalam, dan apabila populasi terlalu luas maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Penelitian ini berfokus pada fakta dan gejala sosial mengenai fenomena kesenjangan digital pada kalangan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Luwuk, dan secara khusus bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah kondisi kesenjangan digital pada kalangan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Luwuk, serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kesenjangan digital pada kalangan senior di Universitas Muhammadiyah Luwuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor *Usage Time*

Faktor *Usage Time* diartikan sebagai pemanfaatan waktu (durasi) dalam memanfaatkan TIK meskipun didalamnya penulis memasukkan indikator lain seperti jenis gadget yang dimiliki. Tiap - tiap responden tentunya memiliki gadget yang berbeda - beda serta waktu dan durasi penggunaan gadget yang juga berbeda juga. Dalam penelitian ini pemanfaatan waktu dilihat dari keterhubungan gadget dengan internet, lama mengakses internet dalam sehari dan lama aktivitas yang dilakukan dengan gadget yang dimilikinya. Van Dijk menemukan dalam penelitiannya salah satu kesalahan terbesar dalam statistic komputer dan divisi internet adalah kepemilikan komputer dan akses internet yang digabung dengan penggunaan aktual (Van Dijk 2008). Penelitian tersebut menunjukkan di Eropa dan Amerika Utara, setidaknya terdapat 20% pemilik komputer dan akses internet tidak pernah menggunakannya (Van Dijk 2008).

Temuan di lapangan menunjukkan laptop dan smartphone adalah gadget yang paling umum dimiliki oleh responden. Selain itu 83% dari mereka yang menggunakan smartphone selalu terhubung dengan internet. Data ini juga didukung dengan data penggunaan gadget dalam aktivitas sehari - hari. Setidaknya ada 85% responden yang selalu menggunakan gadget dalam melakukan aktivitas sehari - hari. Ini menunjukkan bahwa responden saat ini adalah pengguna internet yang setiap saat terhubung dengan internet yang mungkin melakukan berbagai macam aktivitas online. Durasi mengakses internetpun juga tinggi, 50% responden mengakses internet lebih dari 3 jam setiap harinya dan setidaknya terdapat 21% responden yang mengakses internet sepanjang hari. Semua peneliti sepakat bahwa menggunakan internet memakan waktu 9 jam per minggu di seluruh Amerika (including work, UCLA CCP, 2000 dalam Throntwaite). Pengguna pada usia produktif di Amerika, menghabiskan lebih banyak waktu online diantara mereka yang berusia 25 - 35 tahun bertambah menjadi setidaknya 11 jam per minggu. Pada tahun 2000 UCLA CCP melaporkan penggunaan internet pada saat itu sebagian besar adalah untuk *e-mail* dan mencari informasi (UCLA CCP 2000 dalam Throntwaite). Sementara itu, aktivitas dan alasan untuk *online* juga berubah seiring dengan berjalannya waktu. Beberapa kelompok pengguna yang awalnya *online* untuk kesenangan dan bermain game mulai menggunakannya untuk menyelesaikan pekerjaan (Howard,Rainie & Jones;Chen,Boase & Wellman dalam Throntwaite).

Temuan di lapangan menunjukkan hal yang seiring dengan hasil survey UCLA CCP. Jika pada tahun 2000 kegiatan online mulai berkembang menjadi bentuk - bentuk kegiatan yang spesifik tidak mengherankan jika saat ini kegiatan online yang dilakukan responden juga merujuk pada suatu bentuk kegiatan yang spesifik seperti berjejaring sosial, mencari referensi dan jurnal online, mengerjakan tugas kuliah dan lain - lain. Dalam hasil survey UCLA CCP tersebut juga menunjukkan bahwa seiring berjalannya waktu para pegiat online tersebut mulai memanfaatkan internet untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Sementara itu temuan dilapangan menunjukkan hal yang berlawanan dengan fakta tersebut. Memang benar bahwa responden juga melakukan kegiatan online untuk memenuhi pekerjaan mereka yaitu

mengerjakan tugas kuliah, dan mencari referensi buku dan jurnal *online* namun jumlah pemanfaatan untuk mengerjakan tugas kuliah tersebut masih bisa dikatakan sedikit jika dibandingkan dengan kegiatan online mereka untuk chatting dan berjejaring sosial. Temuan di lapangan menunjukkan 43 responden atau 54% responden melakukan kegiatan online untuk *chatting* dan pesan singkat dan 22 dari 43 responden tersebut melakukan kegiatan online selama lebih dari 6 jam sehari. Jika dibandingkan dengan aktivitas online mereka untuk mengerjakan tugas kuliah perbedaan tersebut cukup signifikan. Responden yang melakukan kegiatan online untuk mengerjakan tugas kuliah sebanyak 31 responden atau 39, dan dari jumlah tersebut sebanyak 24 responden hanya menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam saja melakukan kegiatan online untuk mengerjakan tugas kuliah. Selain itu, temuan mengenai pemanfaatan gadget mereka untuk browsing juga masih sedikit. Responden yang mengaku menggunakan gadget yang mereka miliki untuk browsing sebanyak 23 responden atau sebesar 29% dan dari 23 responden tersebut, kebanyakan melakukan browsing selama 1 sampai 2 jam saja. Temuan tersebut menunjukkan bahwa responden kurang tertarik untuk memenuhi kebutuhan informasi melalui gadget yang mereka miliki. Perbedaan durasi dari temuan tersebut sangatlah signifikan sehingga bisa disimpulkan, bahwa di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya lebih tertarik untuk memanfaatkan gadget yang mereka miliki sekedar untuk berkomunikasi daripada untuk mengerjakan tugas kuliah maupun mencari informasi. Internet kini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Zaryn Dentzel mengatakan dalam artikelnya, " *The future of social communications will be shaped by an always-online culture. Always online is already here and will set the trend going forward*". Dapat diartikan komunikasi sosial masa depan akan dibentuk oleh budaya *always online*. *Always online* telah ada di sini dan akan menentukan trend di masa mendatang. Pernyataan tersebut senada dengan populernya smartphone akhir - akhir ini. Smartphone adalah perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi (OS) sehingga mempunyai kemampuan yang menyerupai komputer. Dengan kemampuan tingkat tinggi tersebut serta ukuran yang kecil dan praktis menjadikan smartphone mudah dibawa kemana - mana sehingga wajar saja jika banyak masyarakat yang menggunakannya. Dikutip dari Republika.Co.ID pengguna smartphone di Indonesia adalah peringkat ke 5 di dunia dan 80% penduduk perkotaan di Indonesia adalah pengguna smartphone. Sementara itu, dikutip dari Viva.Co.ID presentase penggunaan smartphone di Indonesia di dominasi oleh aktivitas *chatting* yang mencapai 90% dan jejaring sosial yang mencapai 64%.

Faktor Usage Application: Number and Diversity

Usage application: Number and diversity adalah aspek pemanfaatan TIK berdasarkan jumlah dan variasi aplikasi yang terinstal di dalam gadget mereka dan digunakan dalam beraktivitas sehari - hari. Aspek ini mengkaji bagaimanakah responden dalam memaksimalkan penggunaan gadget yang mereka miliki. Van Dijk mengatakan pengguna yang berpengalaman, berpendidikan tinggi, dan berusia muda mengenal dan menggunakan lebih banyak aplikasi (Van Dijk 2008). Sementara itu temuan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pada gadget yang dimiliki responden masih belum signifikan. Kebanyakan responden memiliki lebih dari 1 gadget dan tiap - tiap gadget berfungsi untuk memenuhi suatu kebutuhan yang spesifik. Sebagai contoh adalah laptop. Sebanyak 71% responden hanya menggunakan 1 aplikasi dari berbagai aplikasi yang terinstal pada laptop mereka dan kebanyakan dari mereka paling sering menggunakannya untuk keperluan *Office* dan *browsing*. Demikian pula halnya dengan *smartphone*, dari 80 responden yang menggunakan smartphone 41% diantaranya hanya menggunakan 1 aplikasi dari berbagai macam aplikasi yang terinstal didalamnya dan kebanyakan dari mereka paling sering menggunakan aplikasi chatting dan pesan singkat.

Untuk tablet, meski penggunaannya adalah yang paling sedikit, temuan di lapangan juga menunjukkan hal yang serupa. Dari 13 responden yang menggunakan tablet, 10 diantaranya juga hanya menggunakan 1 aplikasi dari berbagai aplikasi yang terinstal di tablet mereka dan kebanyakan dari mereka hanya sering menggunakan aplikasi jejaring sosial. Temuan dalam penelitian ini seiring dengan laporan riset dari Nielsen Informat *Mobile Insight* yang

mencakup, Indonesia, Filipina, Malaysia, dan Thailand. Dikutip dari Indotelko.com pengguna smartphone di Asia Tenggara menghabiskan waktu rata - rata 48 menit dalam sehari untuk menggunakan suatu aplikasi. Tercatat, facebook adalah aplikasi yang paling disukai di tiga negara yaitu Indonesia, Malaysia dan Filipina. Sementara itu survey juga dilakukan oleh Ericsson Consumer Lab Analytical Platform mengenai penggunaan aplikasi Over The Top (OTT) oleh pengguna seluler di Indonesia. Survey tersebut menunjukkan pesan singkat seperti Blackberry Messenger, Whatssap, Line dan lain sebagainya, digunakan oleh 56% pengguna smartphone. Analisis diatas menunjukkan bahwa dalam segi pemanfaatan pemanfaatan TIK di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk masih belum tepat guna. Kendati demikian data mengenai skill mereka dalam mengoperasikan gadget yang mereka miliki cukup baik. Sebanyak 70% responden mengerti fitur - fitur yang ada pada gadget yang mereka miliki dengan sangat baik dan mampu mengoperasikan semua aplikasi yang terinstal didalamnya. Van Dijk mengatakan berdasarkan hasil penelitiannya, tanda - tanda pertama dari kesenjangan pemanfaatan adalah, orang dengan status sosial, pendapatan dan tingkat pendidikan yang tinggi memanfaatkan komputer, internet dan aplikasi yang lebih canggih untuk memenuhi keperluan komunikasi, informasi, pekerjaan, bisnis dan pendidikan sementara orang dengan status sosial, pendapatan dan tingkat pendidikan yang rendah menggunakan komputer dan aplikasi yang lebih sederhana untuk memenuhi kebutuhan informasi, komunikasi, berbelanja dan hiburan (Van Dijk dalam Van Dijk 2008). Pernyataan Van Dijk tersebut bertentangan dengan temuan yang ada di lapangan. Mahasiswa adalah pelajar pendidikan tinggi dan kaum intelek muda. Selain itu mahasiswa pada era ini adalah orang - orang yang lahir di awal 90 an dimana mereka tumbuh dan berkembang ditengah - tengah perkembangan TIK yang sangat pesat. Seharusnya mahasiswa dapat menggunakan TIK dengan lebih baik untuk hal - hal yang jauh lebih bermanfaat.

Faktor *Broadband or Narrowband Use*

Broadband or Narrowband use adalah aspek penggunaan jenis jaringan dalam mengoperasikan TIK. Saat ini jaringan telekomunikasi telah menggunakan jaringan *broadband* maka seperti yang ada pada indikator, data yang akan dianalisis pada point ini adalah jenis jaringan *broadband* yang dipilih oleh responden, jenis layanan data, serta tingkat konsumsi layanan data *broadband* oleh responden. Van Dijk mengatakan penggunaan teknologi *broadband* memberikan efek yang kuat terhadap pemanfaatan waktu, tipe dan jenis aplikasi yang digunakan. Individu yang menggunakan jaringan *broadband* mempunyai keuntungan yang jauh lebih besar dalam pemanfaatan TIK, mereka tidak lagi dibatasi oleh keterbatasan waktu koneksi dan mereka bisa menggunakan lebih banyak aplikasi dalam waktu yang lebih lama (Van Dijk 2008). Temuan di lapangan menunjukkan responden mengetahui jaringan signal yang mendukung gadget yang mereka miliki. Sebanyak 46% responden menggunakan gadget yang didukung dengan jaringan 3G, dan 27% HSDPA yang merupakan jaringan koneksi internet berkecepatan tinggi. Akan tetapi dengan hanya menggunakan jaringan *broadband* tidak sertamerta membuat pengguna bisa menikmati layanan data dengan fasilitas *full speed*. Masih terdapat faktor lainnya yang juga turut menentukan kecepatan layanan internet pada gadget yang dimiliki responden yaitu jenis layanan paket data, apakah berbasis volume atau *unlimited*. Ini dikarenakan sifat dari kedua layanan paket data tersebut yang berbeda dan mempunyai kekurangan dan kelebihan masing - masing.

Setiap provider seluler memberikan layanan data dengan kecepatan yang berbeda - beda. Dalam layanan paket data berbasis kuota provider manapun akan memberikan layanan *full speed* namun dibatasi oleh kuota. Ketika kuota habis maka pengguna tidak dapat mengakses internet dari gadget yang dimilikinya. Sementara itu layanan paket data berbasis *unlimited* mempunyai keuntungan dapat digunakan secara penuh dalam jangka waktutertentu. Akan tetapi layanan data berbasis *unlimited* mempunyai tingkat kecepatan yang lebih rendah dibanding dengan layanan paket data berbasis volume, ditambah lagi dengan adanya FUP (*Fair Usage Police*) atau batas penggunaan wajar. Ketika jatah FUP tersebut habis gadget masih bisa digunakan untuk mengakses internet akan tetapi kecepatannya akan sangat lambat. Temuan di lapangan menunjukkan, dari segi layanan data sebanyak 60% responden

memilih menggunakan paket data berbasis volume atau kuota dan 40% memilih menggunakan paket data unlimited. Kebanyakan responden yang menggunakan layanan data berbasis volume, berlangganan kuota internet sebesar 1 sampai 4 gigabyte.

Penggunaan layanan paket data berbasis volume tersebut menunjukkan bahwa responden cenderung memiliki traffic data yang tinggi. Pada layanan data berbasis volume seringkali kuota habis sebelum masa berlaku paket data tersebut tiba dan menimbulkan konsekuensi pengguna harus mengisi ulang paket data tersebut agar kembali bisa mengakses internet. Selain itu, temuan di lapangan mengenai konsumsi kuota internet oleh responden menunjukkan 60% pengguna layanan data berbasis volume selalu menghabiskan kuota internet yang mereka miliki. Layanan data internet dengan kecepatan tinggi tersebut dapat mendukung berbagai macam tugas yang dilakukan gadget. Termasuk menjalankan berbagai macam aplikasi yang berat dan memerlukan bandwidth besar seperti streaming video, video call, game online, dan mendownload file berukuran besar diatas 50 megabyte dengan lebih cepat sehingga menghemat waktu serta dapat melakukan multitasking dengan lebih banyak aplikasi.

Faktor *More or Less Active or Creative Use*

More or less active or creative use adalah aspek dalam segi pemanfaatan internet tersebut apakah secara aktif, pasif atau inovatif. Dengan keberadaan web 2.0 yang memungkinkan internet menjadi sumber informasi 2 arah. Jika sebelumnya pengguna hanya sebagai penikmat konten, dengan web 2.0 pengguna juga bisa ikut serta menyumbang konten di internet. Van Dijk mengatakan, kontribusi aktif adalah mempublikasikan website pribadi, menulis dalam bulletin online, newsgroup dan bahkan dalam definisi yang lebih luas bertukar file music dan video (Van Dijk 2008). Temuan di lapangan menunjukkan responden merupakan pengguna internet yang aktif. Ini dibuktikan dengan tingginya kepemilikan akun jejaring sosial yang mencapai 100% dan 73% diantaranya adalah pengguna aktif. Bahkan 78% responden mempunyai lebih dari 1 akun jejaring sosial. Keberadaan jejaring sosial kini memang semakin tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Dikutip dari Merdeka.com survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan 63 juta penduduk Indonesia terhubung dengan internet dan 95% dari jumlah tersebut ketika mengakses internet adalah mengunjungi situs jejaring sosial. Presentase aktivitas jejaring sosial di Indonesia mencapai 79% dan itu adalah yang tertinggi di Asia mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, dan China 67%. Sementara itu negara dengan fasilitas jaringan internet yang lebih maju, aktivitas jejaring sosialnya cenderung rendah yaitu hanya 49% di Korea selatan dan 30% di Jepang. Data tersebut seiring dengan temuan di lapangan yang menunjukkan tingginya penggunaan jejaring sosial oleh kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk. Jika penggunaan jejaring sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk tinggi temuan tersebut kontras dengan data kepemilikan *website* pribadi dan *weblog*. Temuan di lapangan menunjukkan kebanyakan responden tidak mempunyai website ataupun weblog. Dari 92 responden hanya 35 responden saja yang mempunyai website atau weblog. Dan dari 35 responden yang memiliki website atau weblog tersebut, hanya 10 responden saja yang secara rutin memposting artikel artikel kedalam *website* atau *weblog* yang mereka miliki dan itu berarti 25 responden pemilik *website* atau *weblog* tersebut kemungkinan tak lagi memperhatikan website atau weblog yang mereka miliki atau bahkan mungkin sudah melupakannya. Temuan ini menunjukkan rendahnya minat responden terhadap kegiatan menulis dalam *website* atau *weblog*. Responden lebih tertarik untuk mengaktualisasikan diri mereka di jejaring sosial. Temuan data di lapangan menunjukkan sebanyak 57% responden tertarik pada postingan mengenai status teman jejaring sosial mereka. Hanya 29% diantara mereka yang mengaku tertarik dengan postingan yang bersifat informative seperti berita nasional dan internasional atau berita tentang politik.

SIMPULAN

Pemanfaatan TIK di kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya sudah cukup tinggi namun pemanfaatan TIK tersebut masih belum maksimal. Dalam segi perangkat atau

gadget yang dimiliki, kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk seluruh responden memilikinya, dan bahkan kebanyakan responden memiliki lebih dari gadget yang kebanyakan adalah laptop dan smartphone. Lebih dari setengah pengguna gadget tersebut selalu terhubung dengan internet terutama para pengguna smartphone dan kebanyakan responden mengakses internet selama lebih dari 3 jam. Kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk selalu menggunakan gadget yang mereka miliki dalam menunjang aktivitas mereka sehari - hari. Aktivitas dengan menggunakan gadget yang paling mendominasi adalah chatting dan pesan singkat, mengerjakan tugas kuliah, dan berjejaring sosial. Kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk menghabiskan waktu untuk chatting lebih dari 6 jam dalam sehari dan jumlah tersebut berbanding terbalik dengan waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan tugas kuliah yang kebanyakan hanya menghabiskan 1 sampai 2 jam saja.

Untuk aplikasi pada gadget yang mereka miliki, kebanyakan responden menggunakan salah satu gadget yang mereka miliki untuk melakukan beberapa tugas yang spesifik saja. Kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk menggunakan laptop yang mereka miliki untuk browsing dan Office (*word, excel dan powerpoint*). Sementara untuk *smartphone* kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk menggunakannya untuk berjejaring sosial dan *chatting*. Untuk tablet, kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk menggunakannya untuk berjejaring sosial dan *chatting*. Pemanfaatan TIK secara aktif di kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk sangat signifikan. Kebanyakan dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk aktif berjejaring sosial dan kebanyakan dari mereka mempunyai lebih dari 1 akun jejaring sosial. Situs jejaring sosial yang paling digemari oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk adalah *facebook*. Namun pemanfaatan TIK secara kreatif dan inovatif masih sangat kurang. Ini terbukti dengan rendahnya kepemilikan website atau weblog. Ada beberapa responden yang mengaku mempunyai website atau weblog namun hanya sebagian kecil dari mereka yang secara rutin memposting artikel kedalam website atau weblog yang mereka miliki. Dalam berjejaring sosial pun juga demikian. Kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk lebih tertarik pada status teman jejaring sosial mereka daripada berita - berita yang bersifat informatif. Kebanyakan responden selalu terhubung dengan internet sepanjang hari dan mereka menggunakannya dalam melakukan aktivitas sehari - hari.

Dalam aspek *more or less active or creative use*, data di lapangan menunjukkan responden adalah pengguna jejaring sosial yang aktif. Namun dalam segi kreativitas dan inovasi masih sangat kurang. Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk lebih suka beraktualisasi diri daripada mengetahui berita - berita yang bersifat informatif. Selain itu minat mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk terhadap kegiatan menulis dalam website weblog juga sangat rendah.

SARAN

Berdasarkan temuan - temuan pada penelitian ini ada beberapa saran yang akan dikemukakan penulis. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan TIK di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk masih kurang signifikan. Kebanyakan dari mahasiswa yang dijadikan responden hanya menggunakan TIK (internet) secara pasif. Sebagai salah satu kaum intelek muda mahasiswa hendaknya juga turut ambil bagian dalam menyebarkan ilmu pengetahuan yang dalam hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan TIK misalnya dengan mempublikasikan website pribadi atau menulis dalam blog. Selain itu, pihak kampus Universitas Muhammadiyah Luwuk diharapkan dapat memberikan pelatihan atau seminar mengenai pentingnya memanfaatkan TIK secara aktif. Pelatihan atau seminar tersebut bisa berupa pelatihan tentang menulis artikel atau bahkan jika memungkinkan diadakan unit kegiatan mahasiswa tentang kegiatan jurnalistik. Hal ini dapat memacu kreativitas mahasiswa dalam menulis dan menyebarkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borgida,Eugene. 2002. *Civic Culture Meets the Digital Divide: The Role of Community Electronics Networks*. A Chapter in *Journal of Social Issue* Vol. 58 No 1 pp 125-141. [Online]tersediadi<http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/10748120110424816> diakses pada19 Maret 2014.
- Dentzel,Zaryn. *How the Internet Has Changed Everyday Life*. [Online] Ilham,Ridlo. *Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Berkomputer Mahasiswa Akuntansi*. [Online] tersedia di <http://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/search/authors/view?firstName=Ridho&middleName=Ilham&lastName=Setyawan&affiliation=&country=ID> diakses pada 20 Oktober 2014.
- Jan Van Dijk. 2008. *The Digital Divide in Europe*, Chapter for *The handbook of Internet politics*. New York : Routledge.
- Jan Van Dijk & Hacker,Kenneth. 2003. *The digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon*. [Online] tersedia di <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972240309487?journalCode=utis20#preview> diakses pada 6 Juni 2014. Kemenkominfo. 2014. *Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*. (Online).
- Kadiman,Kusmayanto. 2006. *Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi tahun 2005-2025*. Jakarta:Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia.