

ANAK USIA PRA SEKOLAH, BERMAIN, DAN MEDIA DIGITAL

Penulis:

**Lukman Fauzi, Tandiyo Rahayu, Widya Hary Cahyati,
Hendri Hariyanto, Anisa Wahyu Hardini,
Farida Nurjanati Hardanis**

Penerbit: LPPM Universitas Negeri Semarang

ANAK USIA PRA SEKOLAH, BERMAIN, DAN MEDIA DIGITAL

Penulis:

Lukman Fauzi

Tandiyo Rahayu

Widya Hary Cahyati

Hendri Hariyanto

Anisa Wahyu Hardini

Farida Nurjanati Hardanis

Penerbit:

LPPM Universitas Negeri Semarang

ANAK USIA PRA SEKOLAH, BERMAIN, DAN MEDIA DIGITAL

Penulis:

Lukman Fauzi, Tandiyo Rahayu, Widya Hary Cahyati, Hendri Hariyanto, Anisa Wahyu Hardini, Farida Nurjanati Hardanis

ISBN: 978-623-6967-54-6

Editor: Natalia Desy Putriningtyas

Penyunting: Natalia Desy Putriningtyas

Desain Sampul dan Tata letak: Lukman Fauzi

Penerbit:

LPPM Universitas Negeri Semarang

Redaksi:

Gedung Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah 50229

Email : lppm@mail.unnes.ac.id

Website : <http://lppm.unnes.ac.id>

Telp/Faks: + (024) 8508089

Cetakan pertama: Maret 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip dan memperbanyak tanpa izin tertulis dari penerbit, sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kami ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan rahmat-Nya, sehingga kami bisa menyelesaikan buku dengan judul “Anak Usia Pra Sekolah, Bermain, dan Media Digital”. Buku ini dapat digunakan bagi khalayak umum, khususnya para orang tua untuk dapat memahami dunia anak, khususnya anak pra sekolah. Buku ini berisikan tentang bagaimana anak usia pra sekolah beserta kebutuhan bermainnya, serta bagaimana bermain yang aman bagi anak-anak, sehingga dapat membantu bagi semua kalangan yang ingin lebih memahami tentang anak usia sekolah beserta kebutuhan bermainnya.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada Mr. Michael Hwa Chia yang telah mengajak kerjasama penelitian tentang penggunaan media digital pada anak pra sekolah. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materiil dalam penyusunan buku ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang diberikan. Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kata sempurna. Ibarat pepatah, tak ada gading yang tak retak, apabila ada kesalahan dan kekurangan kami dalam penyusunan buku ini, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya. Kami menerima kritik dan saran untuk perbaikan buku ini.

Semarang, Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Prakata.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Bab 1. Anak Usia Pra Sekolah.....	1
Bab 2. Kebutuhan Bermain Pada Anak.....	8
Bab 3. Bermain.....	10
Bab 4. Alat Permainan.....	17
Bab 5. Media Online.....	18
Bab 6. Media Sosial.....	33
Daftar Pustaka.....	43

BAB 1. ANAK USIA PRA SEKOLAH

Anak merupakan seorang individu yang sedang mengalami fase tumbuh kembang. Anak mempunyai kebutuhan biologis, psikologis, dan juga spiritual, dimana kebutuhan tersebut selayaknya dipenuhi agar anak bias tumbuh dan berkembang dengan baik. Salah satu ciri khas anak adalah selalu tumbuh dan berkembang secara teratur, saling berkaitan, serta berkesinambungan. Hal ini berlangsung sejak konsepsi sampai dengan dewasa. Tumbuh kembang ini merupakan karakteristik yang khas pada usia anak. Pada anak yang berada pada fase prasekolah, maka pertumbuhannya akan berlangsung secara stabil. Pada fase tersebut, akan terjadi perkembangan, dimana aktivitas jasmaninya berkembang dan ketrampilannya juga akan meningkat. Proses berfikirnya juga mengalami peningkatan yang berarti.

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada pada usia 3 tahun sampai dengan 6 tahun. Pada anak usia prasekolah ini, mereka akan menunjukkan perkembangan, baik perkembangan motorik, verbal, serta ketrampilan sosial yang bersifat progresif. Selain itu, pada fase ini juga akan terjadi peningkatan antisipasi dan energi yang akan digunakan untuk belajar serta menggali banyak hal.

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia sekitar tiga sampai dengan enam tahun, yang artinya mereka masuk dalam masa prasekolah. Hockenberry dan Wilson pada tahun 2009 juga mengemukakan bahwa anak usia prasekolah merupakan anak yang berada pada masa perkembangan, dimana anak tersebut berusia antara tiga hingga lima tahun. Pada saat anak berada pada usia tersebut, akan terjadi perubahan yang cukup signifikan, dimana perubahan tersebut bertujuan untuk mempersiapkan gaya hidup selanjutnya, yaitu masa dimana anak masuk sekolah. Perkembangan ini mengkombinasikan beberapa aspek, antara lain perkembangan biologi, perkembangan psikososial, perkembangan kognitif, perkembangan spiritual, serta perkembangan prestasi

sosial. Pada saat anak berada pada masa prasekolah, maka anak tersebut biasanya sudah memiliki kesadaran tentang dirinya, misalnya tentang jenis kelamin. Anak sudah mulai menyadari bahwa dirinya sebagai seorang laki-laki atau seorang perempuan. Selain itu, anak juga sudah dapat mengatur diri dalam memenuhi kebutuhan dasar pribadi, misalnya toilet training, serta mulai mengenal beberapa hal yang berbahaya dan berisiko mencelakai dirinya.

Anak usia prasekolah merupakan fase dimana masih dalam peningkatan pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan dan berlanjut, serta sudah mempunyai kemampuan kognitif dan aktivitas fisik yang stabil. Di samping itu, anak pada masa ini sudah dapat merasakan fase inisiatif dan rasa bersalah (*inisiatif vs guilty*). Anak akan mempunyai rasa ingin tahu (*curious*) yang tinggi dan mempunyai daya imajinasi yang terus berkembang. Ciri anak pada masa ini adalah anak akan banyak bertanya mengenai segala sesuatu yang ada di sekelilingnya, dimana mereka merasa ada hal yang tidak mereka ketahui. Disamping itu, anak pada usia prasekolah juga belum mampu membedakan antara sesuatu yang abstrak dan yang tidak abstrak. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak pra sekolah bersifat dinamis, dan ini akan berlangsung sepanjang siklus hidup anak. Pada saat anak berada pada masa prasekolah, anak akan mengalami proses perubahan, baik perubahan pola makan, proses eliminasi, ataupun perkembangan kognitif yang menuju ke arah proses kemandirian.

Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia prasekolah adalah:

(1) Perkembangan Biologis

Anak usia prasekolah akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang melambat dan stabil. Pertambahan berat badan pada anak usia tersebut biasanya sekitar 2-3 kg pertahun. Berat badan rata-rata anak usia prasekolah adalah 14,5 kg pada usia 3 tahun, 16,5 kg pada usia 4 tahun, serta 18,5 kg pada usia 5 tahun. Untuk tinggi badan, pada anak usia sekolah akan mengalami pertambahan, dengan perpanjangan tungkai yang lebih cepat dibandingkan dengan perpanjangan batang tubuh. Rata-rata

pertambahan tinggi anak prasekolah sekitar 6,5-9 cm pertahunnya. Pada saat anak berusia 3 tahun, tinggi badan rata-ratanya adalah 95 cm. Pada saat anak berusia 4 tahun, tinggi badan rata-ratanya adalah 103 cm, sera pada saat anak berusia usia 5 tahun, maka tinggi badan rata-ratanya adalah 110 cm. Berkaitan dengan perkembangan motorik, anak prasekolah akan mengalami peningkatan kekuatan dan penghalusan pada keterampilan yang sudah dipelajari pada masa sebelumnya, misalnya kemampuan berjalan, berlari, dan melompat. Di sisi lain, pertumbuhan otot dan tulang pada anak pra sekolah masih jauh dari matur. Hal ini menyebabkan anak lebih mudah cedera.

(2) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif, anak usia pra sekolah mempunyai tugas yang lebih banyak, karena harus mempersiapkan anak untuk memasuki masa sekolah. Persiapan tersebut meliputi proses berpikir yang merupakan salah satu aspek penting dalam mencapai kesiapan tersebut. Pada usia prasekolah, pemikiran anak akan lebih kompleks, dimana pada masa ini anak berada pada fase mengkategorikan obyek berdasarkan warna, ukuran, ataupun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tentang hal yang ada di sekitarnya. Tinjauan teori mengenai perkembangan kognitif menggunakan tahap berpikir pra operasional, dimana akan dibagi menjadi dua fase, yaitu:

a. Fase pra konseptual (usia 2-4tahun)

Pada fase ini, konsep anak belum matang dan tidak logis jika dibandingkan dengan orang dewasa. Anak-anak pada usia ini mempunyai pemikiran yang lebih berorientasi pada diri sendiri, serta mencoba untuk membuat klasifikasi yang relatif lebih sederhana dibandingkan fase selanjutnya.

b. Fase intuitif (4-7 tahun)

Pada fase ini, anak sudah mampu untuk bermasyarakat, namun belum dapat berpikir secara timbal balik. Pada fase ini, anak juga biasanya lebih banyak meniru perilaku orang dewasa, dan sudah lebih mampu untuk memberi alasan atas tindakan yang dilakukannya.

(3) Perkembangan moral

Pada anak usia prasekolah, mereka sudah mampu mengadopsi serta menginternalisasi nilai-nilai moral dari orang tuanya. Perkembangan moral anak akan berada pada tingkatan yang paling dasar, dimana anak akan mempelajari standar perilaku yang dapat diterima untuk bertindak sesuai dengan standar norma yang berlaku di masyarakat, serta akan merasa bersalah bila telah melanggarnya.

(4) Perkembangan psikososial

Pada masa anak berada berusia prasekolah, mereka merasa sudah siap untuk menghadapi tugas sederhana, serta berusaha keras untuk mencapai tugas perkembangan. Tugas perkembangan yang dimaksud pada konteks ini adalah untuk menguasai rasa inisiatif, yaitu keinginan untuk bermain, bekerja, serta untuk mendapatkan kepuasan dalam kegiatannya. Selain itu, mereka juga mempunyai keinginan untuk merasakan hidup sepenuhnya. Konflik akan timbul ketika mereka rasa bersalah, cemas, atau merasa takut, dimana hal tersebut akan timbul akibat pikiran berbeda dengan perilaku yang diharapkan.

Anak merupakan individu yang sedang dalam masa tumbuh kembang. Mereka mempunyai kebutuhan biologis, kebutuhan psikologis, serta kebutuhan spiritual yang seharusnya dipenuhi. Ciri khas dari seorang anak adalah selalu tumbuh dan berkembang secara teratur. Tumbuh kembang tersebut saling berkaitan serta berkesinambungan. Tumbuh kembang ini dimulai sejak dari konsepsi sampai anak tersebut menjadi dewasa. Karakteristik tumbuh kembang tersebut terjadi spesifik pada usia anak. Pada anak yang masih dalam usia prasekolah, pertumbuhan akan berlangsung lebih stabil, dimana pada masa itu terjadi perkembangan serta aktivitas jasmani yang kian bertambah. Selain itu, ketrampilan dan proses berpikirnya juga meningkat.

Anak usia prasekolah merupakan anak yang masih berusia 3-6 tahun. Pada anak usia prasekolah ini akan menunjukkan perkembangan motorik, perkembangan verbal, serta peningkatan ketrampilan sosial yang progresif. Pada anak

seusia ini juga akan terjadi peningkatan antisiasme dan energi untuk belajar serta manggali banyak hal yang terjadi di sekitarnya .

Perkembangan psikoseksual merupakan proses yang terjadi pada perkembangan anak, yang ditandai dengan penambahan pematangan pada fungsi struktur dan kejiwaan, sehingga mampu untuk menimbulkan dorongan serta mencari rangsangan dan kesenangan, dimana hal tersebut secara umum dapat mempengaruhi anak untuk menjadikan diri mereka menjadi seorang yang dewasa. Perkembangan psikoseksual yang terjadi pada anak usia prasekolah secara umum berada pada fase phallic. Untuk proses indentifikasi peran seksual biasanya dimulai pada usia prasekolah. Pada fase ini, biasanya anak akan lebih dekat dengan orang tua yang berlainan jenis kelamin dengan si anak.

Menurut Erickson (1963), perkembangan psikososial yang terjadi pada anak usia prasekolah termasuk pada fase initiative versus guilt (inisiatif versus rasa bersalah), dimana sebagian besar anak akan menunjukkan imajinasi, dengan cara meniru orang dewasa, lalu mencoba untuk menguji apakah sama dengan fakta atau kenyataan yang terjadi. Perkembangan besar yang dialami oleh anak usia prasekolah adalah perkembangan rasa inisiatif.

Ada teori yang dikemukakan oleh Piaget (1952), dimana perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia prasekolah merupakan perkembangan dalam fase pemikiran preoperasional, dimana pada tahap ini anak belajar untuk berfikir dengan menggunakan simbol dan imajinasi. Mereka akan bermain, dimana dengan bermain tersebut merupakan salah satu metode non verbal yang digunakan untuk menstimulasi proses berfikir egosentrik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Piaget (1952), dimana anak selalu menunjukkan egosentrik, misalnya anak akan memilih sesuatu sesuai keinginannya, atau memilih makanan atau mainan yang ukurannya lebih besar, walaupun isinya sedikit. Pada masa ini, sifat pikiran anak akan bersifat transduktif, dimana mereka

menganggap semuanya sama, misalnya menganggap seorang pria di keluarga adalah ayah, maka mereka akan mengira semua pria adalah ayah. Pemikiran kedua adalah animism, dimana anak selalu memperhatikan adanya benda mati, misalnya apabila anak terbentur oleh tembok yang merupakan benda mati, maka anak akan memulainya ke arah benda tersebut.

Menurut Hurlock (1998), beberapa ciri-ciri dari anak usia prasekolah, adalah sebagai berikut:

1. Secara fisik, otot-otot anak akan lebih kuat dan pertumbuhan tulang menjadi besar dan keras. Secara motorik, anak lebih mampu untuk memanipulasi objek kecil, misalnya puzzle, dengan menggunakan balok-balok yang mempunyai berbagai ukuran dan bentuk.
2. Secara intelektual, anak akan lebih mempunyai rasa ingin tahu, rasa emosi, iri, serta mupai mempunyai rasa cemburu. Hal ini dapat timbul karena anak ingin memiliki hal-hal yang dimiliki oleh teman sebayanya.
3. Secara sosial, anak akan lebih mampu menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, sehingga anak akan lebih mempunyai minat untuk bermain dengan teman-temannya, orang-orang dewasa, ataupun saudara kandung di dalam keluarga.

Adapun tugas perkembangan yang seharusnya dicapai oleh anak pada usia prasekolah (3- 6 tahun) adalah sebagai berikut:

1. Belajar untuk memperoleh keterampilan fisik, yang digunakan saat melakukan permainan.
2. Belajar untuk membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis.
3. Belajar untuk bergaul dengan teman sebaya (belajar untuk bersosialisasi).
4. Belajar untuk memainkan peranannya sesuai dengan jenis kelamin.
5. Belajar mengenai keterampilan dasar dalam membaca, menulis, maupun berhitung.
6. Belajar untuk mengembangkan konsep-konsep yang

digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

7. Mengembangkan kata hati (belajar mendengarkan kata hatinya).
8. Belajar untuk memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi (belajar mengenal privasi).
9. Mengembangkan sikap yang positif terhadap kelompok sosial.

BAB 2. KEBUTUHAN BERMAIN PADA ANAK

Menurut Soetjiningsih (1995), anak mempunyai beberapa kebutuhan dasar yang diperlukan untuk tumbuh dan berkembang secara normal. Kebutuhan dasar tersebut dapat digolongkan menjadi 3 kebutuhan dasar, yaitu :

1. Kebutuhan Dasar Fisik Biomedis (Asuh)

Kebutuhan dasar fisik biomedis pada anak meliputi : pangan / gizi yang merupakan kebutuhan penting, perawatan kesehatan dasar (imunisasi, pemberian ASI), papan / pemukiman yang layak, hygiene perorangan, sanitasi lingkungan, sandang, kesegaran jasmani dan rekreasi.

2. Kebutuhan Dasar Emosi / Kasih Sayang (Asih)

Pada awal kehidupan seorang anak, maka secara alami akan mempunyai hubungan yang erat, mesra selaras dengan orang tuanya. Karena hubungan antara orang tua dengan anak merupakan syarat untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental maupun psikologis. Kekurangan kasih sayang orang tua pada tahun-tahun pertama kehidupan akan mempunyai dampak negatif pada tumbuh kembang anak baik fisik, mental, maupun sosial emosi. Kasih sayang yang diberikan orang tuanya akan menciptakan ikatan yang erat dan kepercayaan dasar.

3. Kebutuhan Akan Stimulasi Mental (Asah)

Stimulasi mental yang diterima oleh anak merupakan cikal bakal atau modal yang akan berpengaruh pada proses belajar pada anak. Stimulasi mental ini akan mengembangkan perkembangan mental psikososial, antara lain kecerdasan, ketrampilan, kemandirian, kreativitas, agama kepribadian, moral-etika, produktivitas. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukan stimulasi mental yang dapat diberikan pada saat kegiatan bermain pada anak, sehingga kebutuhan anak akan stimulasi tersebut

dapat terpenuhi sesuai tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

BAB 3. BERMAIN

Bermain merupakan suatu istilah untuk menggambarkan setiap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain biasanya dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Tujuan bermain anak usia prasekolah antara lain: 1) Mendorong imajinasi / kreativitas anak, 2) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh organ tubuh, 3) Untuk bersosialisasi dengan orang lain, 4) Mengembangkan kemampuan intelektual.

Ada beberapa fungsi bermain bagi anak, antara lain:

1) Perkembangan sensori motorik

Aktivitas sensori motorik merupakan komponen utama bermain pada semua tingkat usia anak. Bermain aktif menjadi hal yang penting dalam perlambangan sistem otot dan saraf yang bermanfaat dalam melepaskan kelebihan energi.

2) Perkembangan kognitif / intelektual

Anak dapat mengeksplorasi dan memanipulasi ukuran, bentuk, tekstur dan warna. Mengenali angka, hubungan yang renggang dan konsep abstrak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mempraktekkan dan memperluas kemampuan bahasa. Memberi kesempatan untuk menghilangkan pengalaman masa lalu untuk memasukkannya ke dalam persepsi dan persahabatan yang baru. Bermain membantu anak untuk mengintegrasikan dunia dimana mereka tinggal, untuk membedakan antara realitas dan fantasi.

3) Perkembangan moral dan sosial

Bermain mengajarkan peran orang dewasa termasuk perilaku peran seks. Bermain memberikan kesempatan untuk menguji persahabatan dan mengembangkan ketrampilan sosial. Anak yang diberi kebebasan bermain dengan teman sebayanya akan mengembangkan ketrampilan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Dalam bermain anak belajar memberi dan menerima, belajar hal-hal benar dari kesalahan yang dilakukan, standar sosial dan tanggung jawab

terhadap tindakan mereka.

4) Perkembangan kreativitas

Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengeluarkan ide dan minat kreasi, mengizinkan mereka untuk berfantasi dan berimajinasi serta memberi kesempatan untuk mengembangkan bakat dan minat. Sekali anak merasa puas ketika berhasil melakukan sesuatu yang hal baru maka anak akan memindahkan rasa ketertarikan ini kedalam situasi diluar dunia.

5) Perkembangan kesadaran diri

Dalam bermain anak mengekspresikan emosi. Bermain memfasilitasi perkembangan identitas diri dan mendorong menentukan perilaku pribadi. Dengan bermain anak dapat menemukan kekuatan serta kelemahan, minat dan cara menyelesaikan tugas dalam bermain. Bermain memberikan kesempatan untuk membandingkan kemampuan sendiri dengan kemampuan anak lain dan belajar bagaimana pengaruh tingkah laku pribadi terhadap orang lain.

6) Nilai terapeutik

Bermain dapat menghilangkan tekanan dan stres. Bermain dapat mengurangi tekanan yang sering saat anak dalam proses belajar.

7) Perkembangan komunikasi

Bermain memfasilitasi komunikasi nonverbal akan kebutuhan, rasa takut, dan keinginan secara langsung.

Karakteristik bermain menurut isi

a) *Sosial affektif play*

Permainan yang membuat anak belajar berhubungan dengan orang lain. Contoh : orang tua berbicara, memeluk, bersenandung, anak memberi respon dengan tersenyum, mendengkur, tertawa, beraktivitas, ci luk baa, dll.

b) *Sense pleasure play* (bermain untuk bersenang-senang)

Stimulus pengalaman yang non sosial yang berasal dari luar. Objek di lingkungan anak menstimulasi sensori

mereka dan kesenangan. Contoh : main air dan pasir, objek seperti cahaya, bau, rasa, benda alam dan gerakan tubuh.

c) *Skill play*

Bermain yang bersifat membina ketrampilan. Misalnya berulang kali melakukan dan melatih kemampuan yang baru didapat, menimbulkan nyeri dan frustrasi pada anak. Contoh : naik sepeda.

d) *Dramatic play*

Di kenal sebagai permainan simbolik atau permainan berpura-pura. permainan drama memberikan kerangka bagi tingkah laku matang yang di uji dan asimulasi.. Contoh : berpura-pura melakukan kegiatan keluarga seperti makan, minum dan tidur, main dokter -dokteran.

Karakteristik bermain menurut karakteristik sosial:

a) *Solitary play*

Anak bermain sendiri. Menyukai kehadiran orang lain tapi tidak ada usaha untuk mendekat atau berbicara. Hanya berpusat pada aktivitas atau permainannya sendiri.

b) *Paralel play*

Bermain yang di lakukan oleh dua atau lebih dengan permainan yang sama tetapi tidak terjadi komunikasi. Ciri bermain anak Toddler.

c) *Asosiasi play*

Bermain dan beraktivitas serupa bersama, tetapi tidak ada pembagian kerja, pemimpin / tujuan bersama, anak interaksi dengan saling meminjam alat permainan. Ciri anak prasekolah. Contoh main boneka, masak -masakan.

d) *Kooperatif play*

Bermain dalam kelompok, ada perasaan kebersamaan / sebaliknya, terbentuk hubungan pemimpin dan pengikut. Ada tujuan yang ditetapkan dan ingin dicapai. Contoh main sepak bola.

Karakteristik Bermain

1) Bermain dipengaruhi oleh tradisi

Anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi sebelumnya. Dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan ke generasi berikutnya.

2) Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan.

Beberapa kegiatan permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia yang lain tanpa mempersoalkan lingkungan, bahasa, status sosial ekonomi, jenis kelamin ini sangat populer secara universal dan dapat di ramalkan sehingga merupakan hal yang biasa untuk membagi tahun masa kanak-kanak kedalam tahapan bermain yang spesifik.

3) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia.

Anak kecil akan bermain dengan siapa saja yang ada dan mau bermain dengannya. Jika mereka melihat ada anak yang sedang bermain dengan cara yang lebih menarik, mereka dari teman lama ke teman baru. dalam kelompok tetangga atau sekolah anak-anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain. Anak yang lebih besar membatasi jumlah teman bermainnya dan menghabiskan sebagian besar waktu bermainnya dengan mereka.

4) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia.

Perhatian dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Pada waktu ini, anak tidak hanya menarik diri dari bermain aktif melainkan menghabiskan sedikit waktu untuk membaca, bermain dirumah, atau menonton televisi. Kebanyakan waktu bermainnya di habiskan dengan melamun, suatu bentuk permainan yang membutuhkan tenaga minimum.

Bentuk-bentuk Bermain:

1. Bermain aktif

a. Bermain mengamati / menyelidiki (*exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengocok-ngocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan dan kadang-kadang membongkar.

b. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman sebaya dalam memproduksi musik, menyanyi atau memainkan alat musik.

c. Bermain drama (*dramatic play*)

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang di kagumi dalam kehidupan yang nyata. Misalnya main sandiwara boneka, main rumah-rumahan dengan saudara-saudaranya atau dengan teman-temannya.

d. Mengumpulkan / mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Di samping itu mengumpulkan benda - benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing.

e. Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul dan bekerja sama.

2. Bermain pasif

Dalam hal ini anak berperan pasif, antara lain dengan melihat, mendengar. Bermain pasif ini adalah ideal, apabila anak sudah lelah bermain aktif dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan keletihannya.

Contohnya : Melihat gambar-gambar dibuku-buku / majalah, mendengarkan cerita atau musik, menonton televisi, dll.

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak

1) Kesehatan

Anak – anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi.

2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik anak.

3) Intelegensi

Pada setiap anak, anak yang cerdas lebih aktif dari pada anak yang kurang cerdas. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4) Jenis kelamin

Pada masa awal kanak-kanak anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang perempuan. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki – laki, melainkan panangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak lembut dan bertingkah laku yang halus.

5) Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih banyak tersedia alat – alat bermain yang lengkap dibandingkan dengan anak yang di besarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

6) Lingkungan

Anak dari lingkungan buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini kurangnya peralatan dan waktu bebas.

7) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan yang mendukung permainan pura-pura.

BAB 4. ALAT PERMAINAN

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti mengelompokkan, meragakan, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya.

Ciri alat permainan untuk anak usia 3-5 tahun:

- e) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan
- f) Mengembangkan kemampuan berbahasa
- g) Mengembangkan kemampuan berhitung, menambah dan mengurangi
- h) Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara permainan berpura-pura
- i) Membedakan benda-benda dengan peralatan
- j) Menumbuhkan sportivitas
- k) Mengembangkan kepercayaan diri, kreativitas
- l) Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari, dan lain-lain)
- m) Memperkenalkan pengertian yang bersifat pengetahuan (terapung dan tenggelam)
- n) Memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong

Beberapa alat permainan yang dianjurkan:

- a) Berbagai benda disekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alat gambar, dan tulis kertas untuk belajar melipat, menggunting, dan lain-lain.
- b) Teman-teman bermain sama anak sebaya, orang tua, dan orang lain di luar rumah.

BAB 5. MEDIA ONLINE

Perkembangan komunikasi akhir-akhir ini, terutama secara teknologi tidak pernah ada satu garis perkembangan yang tunggal. Kendati label-label imbuhan seperti “Era Digital” mungkin ada gunanya dan membuka pikiran kita terhadap fenomena masa lampau dan masa kini. Ciri utamanya adalah “kompleksitas”. Kata *cyberpace* (ruang maya) pertama kali digunakan oleh seorang penulis fiksi ilmiah, William Gibson. Seorang *cybernot* (penjelajah ruang maya) dapat melihat dan bergerak bebas menelusuri dunia maya.

Ruang maya tidak seperti televisi tetapi mirip sebuah bacaan yang tidak disensor, tidak dijaga oleh penjaga pintu, namun ia tidak dapat melarikan diri dari akumulasi sejarah. Ketika *Silicon Graphics* pelopor perusahaan maya menemukan sistem komputer berbasis pada apa yang disebut “*reality engines*”, yang dirancang supaya “memompa keluar informasi memori” dan “menjaga ilusi agar tetap hidup”. Sistem Komputer tersebut adalah internet.

Media online disebut juga dengan digital media adalah media yang tersaji secara online di internet. Pengertian Media Online dibagi menjadi dua pengertian yaitu secara umum dan khusus. Media Online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, dan media sosial (sosial media) masuk dalam kategori media online.

Pengertian media online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media adalah singkatan dari media komunikasi massa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas. Media online adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia. Didalamnya terdapat portal, website (situs web),

radio-online, TV-online, pers online, mail-online, dll, dengan karakteristik masing.

Internet merupakan teknologi yang menyimpan segudang fasilitas dan layanan yang patut dipahami dan dikuasai oleh siapa pun di zaman modern. Namun internet bagaikan hutan rimba. Penjelajah yang belum berpengalaman tentu membutuhkan peta dan pemahaman baik konsep maupun teknis aksesnya agar tidak tersesat dan dapat menikmati kegiatan penjelajahan.

Kelebihan internet adalah mampu mempersingkat jarak dan waktu, karena sifatnya yang *real time*, artinya pada saat konten tertentu dimasukkan dalam internet, maka *user* (pengguna) lainnya langsung dapat melihat konten tersebut walaupun di tempat yang berbeda waktu bahkan jarak yang sangat jauh. Dengan adanya internet memungkinkan terjadinya komunikasi yang super cepat antara satu pihak dengan pihak lainnya, tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

Awalnya banyak yang meragukan kemampuan internet menyingkirkan media cetak, apalagi radio dan televisi karena sifat internet yang tidak praktis dan mahal. Kenyataannya, asumsi bahwa internet tidak praktis hanya bertahan beberapa tahun. Internet dahulu dinilai tidak praktis karena dalam mengoperasikan dibutuhkan komputer, ruang khusus untuk komputer, serta jaringan telekomunikasi yang handal. Kini perkembangan perangkat keras teknologi komputer sudah menciptakan komputer jinjing-*portable* (laptop) yang bisa dibawa ke mana-mana sebagaimana orang menenteng koran. Teknologi *Wi-Fi* juga memungkinkan akses internet secara mudah di berbagai tempat yang menyediakan titik-titik *hotspot* untuk menikmati fasilitas tersebut. Munculnya teknologi *broadband* bahkan memudahkan orang mengakses internet di mana saja dengan teknologi *mobile*. Bila teknologi AMPS (generasi pertama/1G) yang muncul pada awal 1990-an sekadar melampaui keterbatasan fungsi telepon yang statis menjadi dinamis, serta hanya menampilkan suara, maka pada teknologi GSM (generasi kedua/2G) yang bergerak pada pertengahan dekade 1990-an, teknologi seluler tidak hanya mampu menjadi wahana tukar informasi dalam bentuk suara tetapi

juga data, berupa teks dan gambar (SMS dan MMS). Karena murah, akses teknologi *mobile* generasi kedua ini berkembang pesat di Indonesia, sehingga memasuki 2000-an, handphone menjadi perangkat hidup (*gadget*) sehari-hari.

Interaktivitas yang ditawarkan dalam proses komunikasi di internet membuat setiap orang bebas tampil dengan identitas masing-masing. Meskipun interaksi di internet memiliki banyak sisi positif, tetapi ditemukan juga bahwa ada beberapa efek negative terhadap hubungan antar personal jika pengguna lebih memilih untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya. Salah satunya adalah yang disebutkan oleh psikiater, Edward Hallowell sebagai kurangnya “momen manusia”. Menurut Hallowell, ada dua syarat mutlak untuk terjadinya “momen manusia”, yaitu harus adanya kehadiran secara fisik dan perhatian emosional serta intelektual. Kedua syarat ini diperlukan untuk menjaga aktifitas mental dan jugakesehatan emosonal.

Sejak tahun 2006, masyarakat di Indonesia sudah bisa menikmati layanan *audio-visual* yang lebih canggih dengan teknologi generasi ketiga (3G). Ada juga pilihan koneksi internet ke aplikasi seluler dengan sistem UMTS, *WiFi*, dan *WiMax*. Berkaitan dengan kecepatan akses, beberapa jaringan operator seluler sudah memiliki jaringan paling cepat yang dikenal dengan *high-speed downlik packet access* (HSDPA) atau yang sering disebut dengan 3,5G, yaitu generasi yang merupakan penyempurnaan dari 3G. Terakhir, vendor maupun operator seluler sudah mulai menggunakan teknologi *next generation network* (NGN) atau 4G.

Di dalam internet terdapat sebuah mesin *search* (pencari) yang disebut dengan yahoo.com. Jerry Young dan David Filo adalah tipikal muda peristis yahoo.com di internet. Tanpa daya kekuatan untuk *search*, internet ridak bisa berkutik. Apalagi, dengan dikenalkannya teknologi *World Wide Web* (WWW) pada awal tahun 1990-an oleh Tim Berners-Lee, internet dapat menampilkan “halaman-halaman” yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga gambar, grafik, animasi, dan suara yang menarik serta penuh warna sehingga mampu menampilkan layanan multimedia yang bersifat audio-visual (data, citra, dan suara). Internet tidak saja

dapat menyajikan data yang bersifat teks dan gambar, tetapi juga sinergi audio dan visual. Sifatnya yang dinamis dan interaktif membuatnya lebih menarik dibanding sumber media informasi lain.

Secara resmi, proyek internet pertama kali dikembangkan pada tahun 1969 oleh salah satu lembaga riset di Amerika Serikat, yaitu DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency). Dilatarbelakangi perang dingin antara AS dan Uni Soviet, teknologi ini diciptakan dengan tujuan mengantisipasi kehilangan data penting yang dimungkinkan terjadi seandainya Uni Soviet berhasil menduduki basis militer AS. Tahun 1972, jaringan komputer yang pertama dihasilkan dari proyek DARPA tersebut lahir dan diberi nama ARPANet. Jaringan tersebut menghubungkan 40 titik melalui berbagai macam jaringan komunikasi dan tahan terhadap berbagai gangguan alam. Aplikasi yang dikembangkan pada saat itu masih sebatas FTP (*File Transfer Protocol*), email, dan telnet. Salah satu peristiwa paling dramatis yang terjadi adalah diumukannya *merger America Online* pada bulan Januari 2000, sebuah perusahaan yang menyediakan akses internet bagi dua puluh juta orang di seluruh dunia. Media *online* adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis pada telekomunikasi dan multimedia dengan memiliki informasi yang bersifat update (terbaru), aktual dan menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet. Media *online* merupakan media yang berbasiskan teknologi komunikasi interaktif dalam hal ini jaringan komputer, dan oleh karenanya ia memiliki ciri khas yang tidak dimiliki media konvensional lainnya, salah satunya adalah pemanfaatan Internet sebagai wahana di mana media tersebut ditampilkan, sekaligus sarana produksi dan penyebaran informasinya. Oleh karena itu, peranan teknologi komunikasi dalam hal ini internet, sangatlah besar dalam mendukung setiap proses penyelenggaraan media *online*. Besarnya pengaruh teknologi Internet dalam penyelenggaraan media *online* ditunjukkan lewat pengeksploasian setiap karakter yang dimiliki internet yang kemudian diadopsi oleh media *online*.

Pada dasarnya, media online mengusung dua prinsip utama pengelolaan pengetahuan (*Knowledge Management*). Pertama

adalah menyimpan pengetahuan secara *digital* yang dapat diunggah secara *online* karena disimpan dalam jaringan intranet, maka setiap informasi dapat dipelihara, dikategorikan, dianalisa, diperbaharui, dan disebarluaskan dengan lebih efisien. Prinsip kedua yang diangkat oleh media *online* adalah memudahkan akses terhadap pengetahuan. Karena dapat diunduh secara *online*, maka siapa saja, baik individu maupun organisasi mempunyai dapat mengakses informasi juga dapat menyebarkan. Karenanya pertukaran sebuah informasi dapat terjadi lebih efektif. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran berbagai *social network* seperti *facebook* dan *twitter*, juga meningkatkan kebutuhan pengguna untuk mengakses media online untuk pertukaran pengetahuan.

Karakteristik umum yang dimiliki media *online*, yaitu:

1. Kecepatan (aktualitas) informasi
Kejadian atau peristiwa yang terjadi di lapangan dapat langsung di *upload* ke dalam situs web media *online* ini, tanpa harus menunggu hitungan menit, jam atau hari, seperti yang terjadi pada media elektronik atau media cetak. Dengan demikian mempercepat distribusi informasi ke pasar (pengakses), dengan jangkauan global lewat jaringan internet, dan dalam waktu bersamaan .dan umumnya informasi yang ada tertuang dalam bentuk data dan fakta bukan cerita.
2. Adanya pembaruan (*updating*) informasi Informasi disampaikan secara terus menerus, karena adanya pembaruan (*updating*) informasi. Penyajian yang bersifat *realtime* ini menyebabkan tidak adanya waktu yang diisemewakan (*prime time*) karena penyediaan informasi berlangsung tanpa putus, hanya tergantung kapan pengguna mau mengaksesnya.
3. Interaktivitas
Salah satu keunggulan media *online* ini yang paling membedakan dirinya dengan media lain adalah fungsi interaktif. Model komunikasi yang digunakan media konvensional biasanya bersifat searah (linear) dan bertolak dari kecenderungan sepihak dari atas (*top-down*). Sedangkan media *online* bersifat dua arah dan egaliter. Berbagai features yang ada seperti *chatroom*, *e-mail*, *online polling/survey*, *games*,

merupakan contoh *interactive options* yang terdapat di media *online*. Pembaca pun dapat menyampaikan keluhan, saran, atau tanggapan ke bagian redaksi dan bisa langsung dibalas.

4. Personalisasi

Pembaca atau pengguna semakin otonom dalam menentukan informasi mana yang ia butuhkan. Media *online* memberikan peluang kepada setiap pembaca hanya mengambil informasi yang relevan bagi dirinya, dan menghapus informasi yang tidak ia butuhkan. Jadi selektivitas informasi dan sensor berada di tangan pengguna (*self control*).

5. Kapasitas muatan dapat diperbesar

Informasi yang termuat bisa dikatakan tanpa batas karena didukung media penyimpanan data yang ada di *server* komputer dan sistem global. Informasi yang pernah disediakan akan tetap tersimpan, dan dapat ditambah kapan saja, dan pembaca dapat mencarinya dengan mesin pencari (*search engine*).

6. Terhubung dengan sumber lain (*hyperlink*)

Setiap data dan informasi yang disajikan dapat dihubungkan dengan sumber lain yang juga berkaitan dengan informasi tersebut, atau disambungkan ke *bank data* yang dimiliki media tersebut atau dari sumber-sumber luar. Karakter *hyperlink* ini juga membuat para pengakses bisa berhubungan dengan pengakses lainnya ketika masuk ke sebuah situs media *online* dan menggunakan fasilitas yang sama dalam media tersebut, misalnya dalam *chatroom*, lewat *e-mail* atau games.

Meningkatnya kebutuhan pengguna untuk bertukar informasi dan pengetahuan akhir-akhir ini telah membuat perkembangan media online tumbuh semakin cepat. Para pengguna internet saat ini sedang tren membicarakan Web 2.0, sebuah teknologi desain web yang memfasilitasi inovasi atau kreativitas sebuah komunitas dalam bertukar informasi, berkolaborasi, atau berdiskusi. Dengan teknologi Web 2.0 berbagai aplikasi dapat dijalankan langsung di internet, bukan di atas sistem operasi tertentu.

Situs jejaring sosial adalah salah satu platform interaksi baru yang dimungkinkan dengan lahirnya Web 2.0 yang bersifat interaktif. Bila generasi pertama internet kebanyakan berisikan situs-situs yang bersifat statis, maka generasi berikutnya memungkinkan dinamika interaksi yang aktif antar pengguna internet.

Perkembangan media *online* dengan pendekatan Web 2.0 di Kawasan Timur Indonesia (KTI) tidak kalah maju dengan daerah lain di Indonesia. Beberapa portal komunitas dan website dari pemerintah daerah dapat ditemui dengan mudah di perancah Google pada saat melakukan pencarian. Dari sekian banyak media *online* atau portal yang ada, sebagian besar menawarkan sajian informasi hiburan dan *flash news*. Namun tidak sedikit media *online* yang berani tampil beda dan menyajikan informasi.

Menilik kebutuhan yang semakin tinggi akan informasi yang dapat diakses segera atau *real time* maka perkembangan media atau portal *online* juga situs pertukaran pengetahuan *online* akan semakin berkibar di masa depan. Ketersediaan akses internet di seluruh wilayah Indonesia tentu saja menjadi suatu kemutlakan agar bangsa ini tidak ketinggalan akan pembangunan teknologi yang melesat semakin cepat. Di sisi lain, kita juga perlu mengikuti perkembangan teknologi ini dan menyesuaikan diri dengan kemajuannya. Bukan hanya dari sisi perangkat dan teknologinya saja, namun juga dari sisi tanggungjawab social dalam bagaimana mengelola informasi yang dipertukarkan secara positif untuk mendukung kemajuan bangsa dan individu.

Salah satu desain media online yang paling umum diaplikasikan dalam praktik jurnalistik modern dewasa ini adalah berupa situs berita. Situs berita atau portal informasi sesuai dengan namanya merupakan pintu gerbang informasi yang memungkinkan pengakses informasi memperoleh aneka fitur fasilitas teknologi online dan berita didalamnya. Contennya merupakan perpaduan layanan interaktif yang terkait informasi secara langsung, misalnya tanggapan langsung, pencarian artikel, forum diskusi, dll. Atau yang tidak berhubungan sama sekali dengannya, misalnya games, chat, kuis, dll.

1. Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

2. Judi online

Judi online merupakan permainan judi lewat media yang biasa di sebut dengan internet sebagai perantara judi tersebut. Ada pula pengertian judi lainnya, di Indonesia sendiri sudah banyak berbagai macam perjudian seperti togel, sabung ayam, poker dan taruhan pertandingan olahraga. Namun sekarang ini perjudian seperti itu dilarang oleh pemerintah, perjudian pula tak sedikit yang pindah ke judi online. Di dunia judi online yang dipasangkan bukan lagi barang melainkan uang. Beberapa bandar taruhan yang sudah terkenal di Asia termasuk Indonesia merupakan bandar taruhan yang cukup besar. Karena mempunyai jaringan pemasaran yang cukup luas. Di Indonesia sendiri, yang ingin bergabung dalam perjudian online ini bisa membuat account di berbagai agen judi online yang ada.

Stanford Wong dan Susan Spector pada tahun 1996 dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:

1. Patience Games

Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka patience games merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar.

Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Lottery, Keno, Bingo.

2. Sociable Games

Dalam Sociable Games, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selau ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette Amerika.

3. Games You Can Beat

Dalam games you can beat penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha extra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda

4. Analytical Games

Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah: Pacuan Kuda, Sports Betting (cth: Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dll). Situs judi online yang memanfaatkan jaringan internet makin diminati di tanah air. Keleluasaan menjalankan aktivitas dan transaksi judi jadi pemicunya.

Begitu juga dengan anggota komunitas judi online yang ada di Daerah Taman Sepanjang Sidoarjo, mereka berawal dari sebuah kebutuhan untuk pekerjaan, pengetahuan dan setelah itu mereka selalu melepas kepenatan dengan hiburan dan akhirnya berujung pada kecanduan akan sebuah permainan judi online. Dalam hal ini kita dapat menyimpulkan bahwa media online selalu mempunyai peranan penting pada semua manusia, khususnya pada anggota komunitas judi online.

Dari analisis data penelitian di atas menunjukkan bahwa pandangan pemerintah pada permainan judi online adalah negatif, sehingga situs - situs yang berbau perjudian telah banyak yang diblokir oleh pemerintah atau KOMINFO, meskipun diblokir mereka para pejudi online pun masih bisa mengakses situs yang di blokir oleh pemerintah, dengan banyak berbagai cara yang di lakukan mereka mulai dengan menggunakan situs web proxy yang mana jika situs yang diinginkan telah diblokir maka cukup dengan copy URL dan paste ke web proxy tersebut. Dan yang terakhir dengan menggunakan softwere Hotspot Shield, yang mana softwere ini biasanya dipakai oleh anggota komunitas judi online tersebut. Cukup dengan cara menginstall dan connect to internet, maka kita pun bebas untuk mengakses semua yang kita inginkan.

Bagi para anggota komunitas judi online ialah perlu memiliki pandangan yang sama dan kekompakan anggota, karena perjudian online ini berhubungan dengan para aparat penegak hukum, oleh karena itu para anggota komunitas tersebut selalu was was untuk berinteraksi dan berkomunikasi, mereka juga selalu menjaga jarak hubungan dengan yang lain. Karena jika tidak menjaga jarak dengan yang lain akan dikhawatirkan mempunyai hubungan yang sangat dekat dan mengetahui perjudian online tersebut, sehingga timbullah komunikasi anti sosial pada anggota komunitas perjudian online tersebut. Seperti banyak yang terjadi peringkusan pada pejudi online

Dalam hal ini komunikasi anti sosial bukanlah perilaku yang tumbuh dan timbul dari dirinya sendiri tanpa adanya sebab dan adanya sebuah proses, sehingga para anggota komunitas judi online memiliki karakteristik komunikasi anti sosial yang mana perilaku tersebut amatlah merugikan yang lain. Percakapan ± percakapan dan interaksi selalu terus mereka lakukan antar anggota komunitas judi online, mereka selalu terbuka antar anggota tersebut, mereka juga selalu memberi solusi jika salah satu diantara anggota mereka mempunyai masalah entah dengan keluarga, kerjaan maupun kuliah mereka, begitu juga sebaliknya. mereka juga saling memberi motivasi antara yang satu dengan yang lain, sehingga kehidupan mereka selalu semangat. Dan yang lebih sering ialah mereka selalu bertanya dan sharing masalah perjudian mereka, mulai dari kalah saat bermain, adanya persaingan dalam permainan dan terlambatnya pengiriman kredit yang mereka peroleh. Tak hanya itu, mereka juga sering berinteraksi dengan CS (Customer Service) ketika mereka mulai untuk bermain di Bandar lain.

Game yang sangat sulit bagi anggota komunitas judi online ini ialah permainan roulette casino, anggota komunitas judi online akan lebih sering kebingungan dalam permainan judi sejenis roulette casino ini, yang mana permainan tersebut ialah tebak angka, merekapun sangat kebingungan dalam menebak angka atau menempatkan uang mereka pada salah satu nomor yang telah disediakan, dan jika salah satu mereka tak kunjung dapat. Maka di

posisi itulah yang membuat para anggota komunitas judi online selalu ketagihan dan bercampur rasa keinginan untuk memenangkan permainan tersebut, sehingga tak terasa deposit mereka habis.

Dalam menjaga kekompakan, dulu mereka membuat kesepakatan untuk mempunyai simpanan uang kas untuk kepentingan mereka bersama, akan tetapi semakin berjalannya waktu, jadwal kepentingan mereka amatlah padat maka uang kas tersebut ditiadakan, karena menurut mereka perjudian bukanlah sebuah bisnis akan tetapi sebuah permainan yang berbasis taruhan, dan taruhan merupakan penentuan nasib seseorang, sehingga mereka tidaklah selalu untung dan menang dalam permainan judi online tersebut.

Maka dalam hal ini mereka memutuskan untuk berkumpul setiap satu atau dua bulan sekali untuk bertemu, dan untuk mengganti adanya uang kas, maka mereka patungan untuk membeli snack atau makanan dan minuman, kadang mereka juga bergantian untuk membelinya. Tak hanya itu, mereka juga menyempatkan untuk bermain bareng ketika waktu liburan yang tujuannya ialah hanyalah untuk menjaga kekompakan dalam komunitas judi online tersebut. Ketika mereka sudah pulang sendiri kerumah atau kontrakan mereka, merekapun kembali dengan aktifitas mereka masing - masing.

Dalam perjudian selalu membutuhkan waktu dan tempat yang tenang, sehingga mereka jauh dengan kebisingan. Tak salah jika mereka bisa dikatakan seseorang yang mempunyai karakteristik komunikasi anti sosial. Mereka sangat nyaman dan menikmati perjudian, mereka juga mempunyai suatu kepuasan tersendiri ketika mereka dalam suatu ruangan dan bermain secara pribadi, bahkan salah satu dari anggota komunitas mereka berpendapat bahwasannya mereka sangat tidak nyaman ketika mereka bermain judi bersama anggota komunitas tersebut.

Mereka sangat betah ketika bermain perjudian dan tiada henti - hentinya sampai merekapun tak sadar dengan waktu yang mereka punya. Dengan cara yang berbeda - beda sehingga mereka awet dalam perjudian tersebut, mereka biasanya taruhan dengan

cara mengeluarkan deposit mereka sedikit - sedikit sehingga mereka hemat dan awet dalam permainan perjudian tersebut. Mereka sangat betah untuk duduk berjam ± jam dan menghabiskan waktu untuk bermain judi, meski mereka juga banyak menghilangkan waktu kewajiban mereka untuk sholat, makan dan istirahat. Apalagi ketika mereka dalam posisi selalu menang, merekapun tak ada puasnya untuk bermain perjudian online tersebut sampai mereka dalam posisi sangat lelah, adapun salah satu dari mereka yang bermain judi dengan sambil makan ataupun dengan merangkap tugas kuliah, dan dengan posisi tersebut merekapun tidak khushu' dengan permainan judi tersebut.

Bagi sebagian orang yang suka bermain judi online ataupun bermain game online adalah kegiatan yang sangat menyenangkan. Sebagian lagi mereka mungkin hanya untuk menempatkan kegiatan bermain judi online sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk sekedar hiburan semata. Banyak motif yang mendasari orang untuk bermain judi online, namun alasan yang muncul ialah untuk mencari kesenangan dan hiburan semata setelah kerja ataupun kuliah, ada juga mereka yang bermain karena perasaan frustrasi dengan keadaan yang ada atau banyaknya permasalahan dalam kehidupan mereka.

Sehingga hal tersebut membuat pemain mendapatkan kesenangan di dalam suatu permainan judi online tersebut. Perilaku berjudi menjadi bahan kajian lebih lanjut mengingat perilaku tersebut sebenarnya amat sulit untuk diberantas, karena kurangnya ketegasan pemerintah pada peraturan ± peraturan yang telah dibuatnya. Sehingga kelengahan atau kurangnya ketegasan pemerintah tersebut diremehkan oleh sebagian masyarakat. Hal itulah yang menyebabkan para anggota komunitas judi online tetap terus bermain perjudian online, meski sebagian pejudi online banyak yang tertangkap oleh aparat kepolisian.

Dalam anggota tersebut, ternyata mereka juga saling mempengaruhi antara yang lain, dan salah satu diantaranya ialah komunikasi anti sosial, yang mana karakteristik tersebut tumbuh dari dalam anggota komunitas pemain judi online tersebut.

Bahkan sebelum terbentuknya anggota komunitas judi online, proses perjudian online tersebut diperkenalkan oleh lingkungan subkultural yang menyimpang. Para pelaku tidak belajar secara langsung atau otodidak, akan tetapi mereka belajar kepada teman mereka yang memahami permainan judi online dan mereka berasal dari sub kultur yang menyimpang. Dalam proses tersebut tidaklah terjadi secara rumit dan terlihat cukup sederhana.

Karena sebagian informan yang peneliti teliti, maka sebagian mereka bermain judi online berawal dari untuk mencari kesenangan belaka dan berharap agar bisa bertambahnya uang, permainan judi online dianggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan dari tempat lain. Anggota komunitas judi online tidaklah selalu mulus ketika bermain, bahkan bisa menjadi pemborosan dan lebih cenderung untuk menjadi sangat bergantung pada hasil dari orang lain atau orang tua. Tercatat para anggota komunitas judi online setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk sebagai uang taruhan atau deposit, pembelian pulsa setiap bulannya, snack dan minuman serta hal - hal yang tidak terduga lainnya.

Mereka beranggapan bahwa bermain judi online dianggap sangat menguntungkan secara ekonomi. Keuntungan secara ekonomi membuat para anggota komunitas judi online menjadi suka akan tindakan yang kurang baik pada masyarakat, seperti sombong, angkuh dan keras kepala. Mereka merasakan dampak ekonomi yang cukup baik sehingga mereka befikir apa yang dilakukan juga baik untuk dilakukan apalagi dampaknya dapat langsung dirasakan.

Perilaku menyimpang merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Begitu juga anggota komunitas judi online memiliki perilaku yang negatif, karena pada permainan judi online dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti komunikasi anti sosial yang mana komunikasi dan berinteraksi hanya fokus dengan kepentingan pribadi semata, pengeluaran keuangan yang tidak normal dan tidak sewajarnya, mereka lebih malas untuk bekerja dan kuliah, mereka lebih senang

berkomunikasi dengan teman yang sama - sama pemain, ketimbang mereka berkomunikasi dengan mereka yang tidak menyukai permainan judi online. Seringnya bermain judi online, membuat mereka lupa diri akan kehidupannya yang nyata.

Perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelasnya ketika pemain ditanya secara langsung, apakah kebiasaan bermain judi online ini bisa membawa pada masalah dalam kehidupan sehari - hari yang nyata. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah relasi dan tentunya masalah ekonomi. Jika kebiasaan bermain judi online mereka ini bisa membawa pada masalah dalam kehidupan yang nyata, maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan. Setelah game online mereka juga bertransaksi dan berkomunikasi secara online dengan menggunakan YM, kebiasaan mereka setelah berjudi ialah berinteraksi dengan admin sang Bandar, ketika mereka berjudi dan kredit mereka mencapai lebih dari dua ratus ribu, mereka bisa mengambil hasil kemenangan judi mereka, dan segeranya untuk mengirim uang tersebut ke rekening mereka. Kadang juga ada yang mengumpulkan hasil perjudian mereka pada sang Bandar, akan tetapi jika terlalu lama, bisa - bisa ada yang membobol atau mencuri poinnya. Interaksi mereka sangatlah berhati - hati. Terkadang mereka juga berhati - hati untuk memilih seorang Bandar perjudian, karena masalah keamanan privasi kita, mulai dari ATM, dan identitas diri kita yang kirang terjaga oleh seorang Bandar.

Dalam perjudian ini mereka sangatlah menjaga privasi mereka masing - masing dari diri mereka sendiri, karena hal tersebut menyangkut keamanan dan keselamatan diri mereka dan anggota mereka sendiri, mereka rata - rata mempunyaismartphone yang selalu digunakan untuk berkomunikasi dengan anggotanya sendiri dan yang lain. Mereka biasanya memakai WA (WhatsApp) dan membuat sebuah group tersendiri, karena dengan alasan ialah menghemat pulsa dan bisa selalu online dan update berita terbaru.

BAB 6. MEDIA SOSIAL

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Jejaring social merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media social mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media social mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media social juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau

koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Sehingga para pengguna sosial media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Media sosial mempunyai ciri-ciri, yaitu sebagai berikut :

1. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa ke berbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
2. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*
3. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya.

Media sosial merupakan alat promosi bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi bisa lebih luas. Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien. Media sosial seperti blog, facebook, twitter, dan youtube memiliki sejumlah

manfaat bagi perusahaan dan lebih cepat dari media konvensional seperti media cetak dan iklan TV, brosur dan selebaran.

Media sosial memiliki kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, antara lain :

1. Kesederhanaan

Dalam sebuah produksi media konvensional dibutuhkan keterampilan tingkat tinggi dan keterampilan marketing yang unggul. Sedangkan media sosial sangat mudah digunakan, bahkan untuk orang tanpa dasar TI pun dapat mengaksesnya, yang dibutuhkan hanyalah komputer dan koneksi internet.

2. Membangun Hubungan

Sosial media menawarkan kesempatan tak tertandingi untuk berinteraksi dengan pelanggan dan membangun hubungan. Perusahaan mendapatkan sebuah feedback langsung, ide, pengujian dan mengelola layanan pelanggan dengan cepat. Tidak dengan media tradisional yang tidak dapat melakukan hal tersebut, media tradisional hanya melakukan komunikasi satu arah.

3. Jangkauan Global

Media tradisional dapat menjangkau secara global tetapi tentu saja dengan biaya sangat mahal dan memakan waktu. Melalui media sosial, bisnis dapat mengkomunikasikan informasi dalam sekejap, terlepas dari lokasi geografis. Media sosial juga memungkinkan untuk menyesuaikan konten anda untuk setiap segmen pasar dan memberikan kesempatan bisnis untuk mengirimkan pesan ke lebih banyak pengguna.

4. Terukur

Dengan sistemtracking yang mudah, pengiriman pesan dapat terukur, sehingga perusahaan langsung dapat mengetahui efektifitas promosi. Tidak demikian dengan media konvensional yang membutuhkan waktu yang lama.

Ketika kita mendefinisikan media sosial sebagai sistem komunikasi maka kita harus mendefinisikan fungsi-fungsi terkait dengan sistem komunikasi, yaitu :

1. Administrasi

Pengorganisasian profil karyawan perusahaan dalam jaringan sosial yang relevan dan relatif dimana posisi pasar seseorang sekarang. Pembentukan pelatihan kebijakan media sosial, dan pendidikan untuk semua karyawan pada penggunaan media sosial. Pembentukan sebuah blog organisasi dan integrasi konten dalam masyarakat yang relevan. Riset pasar untuk menemukan dimana pasar yang akan dibidik seseorang tersebut.

2. Mendengarkan dan Belajar

Pembuatan sistem pemantauan untuk mendengar pasar apa yang seseorang inginkan, apa yang relevan dengan mereka.

3. Berpikir dan Perencanaan

Dengan melihat tahap 1 dan 2, bagaimana seseorang akan tetap didepan pasar dan bagaimana seseorang tersebut berkomunikasi ke pasar. Bagaimana teknologi social meningkatkan efisiensi operasional hubungan pasar.

4. Pengukuran

Menetapkan langkah-langkah efektif sangat penting untuk mengukur apakah metode yang digunakan, isi dibuat dan alat yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan posisi dan hubungan pasar anda.

Komunikasi pro sosial adalah sebuah pemahaman tentang suatu kebiasaan atau karakteristik seseorang yang berhubungan dengan bantuan atau menolong diri sendiri, yang sering diwujudkan dengan suatu hal yang bermanfaat atau memberikan suatu pesan yang baik pada orang lain. Salah satu tujuan komunikasi sosial adalah terbentuknya suatu aktualisasi diri pribadi, stabilitas sosial, tertib sosial, penerusan nilai-nilai lama dan baru di masyarakat sehingga dapat memupuk, membina dan memperluas kesadaran bermasyarakat. Komunikasi sosial berkaitan erat dengan komunikasi antar satuan/institusi dalam pembangunan di bidang keamanan serta bagaimana komunikasi harus dilakukan, sehingga berperan sebagai penunjang pelaksanaan program-program pembangunan lain, dalam rangka menciptakan perubahan pada suatu sistem sosial yakni perubahan sosial yang baik aman.

Komunikasi anti sosial adalah sebuah pemahaman tentang suatu kebiasaan atau karakteristik seseorang yang berhubungan dengan merugikan orang lain dan menguntungkan diri sendiri, yang sering di wujudkan dengan suatu hal yang merusak atau memberikan suatu pesan yang tidak baik pada orang lain. Dalam sebuah badan penelitian telah menemukan bahwa penerimaan berbagai bentuk komunikasi anti sosial memunculkan reaksi negatif. Prinsip dasar yang menjadikan seseorang terus menerus memiliki karakteristik komunikasi anti sosial adalah kemampuan dirinya untuk mengubah sebuah konsepsi diri dengan cara negatif. Tergantung pada diri sendiri yang untuk memberikan sebuah pesan yang tidak baik pada orang lain, reaksi tersebut dapat berkisar dari dalam diri seseorang tersebut untuk mempengaruhi hal negatif.

Komunikasi anti sosial adalah sebuah karakteristik negatif yang memberikan sebuah pesan yang tidak baik pada orang lain. Komunikasi anti sosial tumbuh dengan beberapa tahapan dalam diri seseorang tersebut. Mulai dari persepsi diri yaitu menyadari diri sendiri, persepsi diri juga bisa digeser dengan keadaan lingkungannya sendiri, seperti melihat citra orang lain yang menimbulkan umpan balik pada individu tersebut, yang kedua memahami tentang diri sendiri seperti berkaca pada sebuah cermin, ketika orang lain menyadari tentang dirinya, maka secara simultan ia juga telah mempersepsikan dirinya sendiri. Kemudian yang ketiga ialah pengungkapan diri pada orang lain, pada posisi inilah seseorang tersebut mengungkapkan dirinya pada orang lain, seseorang juga bisa memiliki karakteristik yang selalu ingin berbeda dengan orang lain dengan cara melanggar norma-norma yang telah dibentuk oleh masyarakat.

Dalam definisi yang berbeda, perilaku anti sosial digambarkan sebagai perilaku dengan varian sikap yang beragam, diantaranya: Pertama, pencemburu atau iri (varian murni), selalu menyangkal dan merasa kekurangan, tamak, serakah, dengki. Kedua, penjaga reputasi (ciri narsistik), tidak mau dianggap cacat, rapuh, tak terkalahkan, tidak dapat diganggu gugat, berkeras ketika statusnya dipertanyakan, tidak mau diremehkan. Ketiga, pengambil

resiko (ciri historistik), tidak takut, berani, suka berpetualang, sembrono, membabi-butu, impulsive, tidak peduli bahaya resiko. Keempat, nomadis (ciri skizoid, *avoidant*) bernasib sial atau buruk, dianggap tidak penting, tidak diinginkan, gelandangan/tunawisma, impulsif namun tidak berbahaya. Dan yang kelima, pendengki (ciri sadistik, paranoid), suka berkelahi, penuh dendam, kejam, sangat jahat, brutal, temperamen, kasar dan tidak berperasaan, tidak merasa takut dan bersalah.

Banyak jenis media *online*, khususnya di Indonesia telah menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat sedemikian rupa dengan mencoba mengikuti selera para pengunjunnya, termasuk menyediakan layanan akses informasi dan pengetahuan. Dengan jaringan internet sebagai saluran komunikasinya dan informasi interaktif yang menjangkau seluruh dunia, peranan media *online* menjadi sangat dominan. Semua media lama akan menjadi tradisional jika tidak melibatkan diri dalam jaringan *cyberspace*. Semua itu merupakan pra syarat agar media mampu menjadi bagian dari sistem jaringan global.

1. **Facebook**

Situs jejaring sosial yang paling populer di dunia saat ini adalah *Facebook*. *Facebook* merupakan situs terpopuler ke dua di dunia setelah google, di Indonesia *Facebook* saat ini menempati rangking teratas. Alasan perpindahan pengguna ke situs jejaring *Facebook* dari *Freindster* dimungkinkan oleh pola interaksi yang dirasa lebih menarik dan dirasakan lebih mudah oleh para pengguna. *Frienster* awalnya telah mengenalkan pola pertemanan dengan *friend request*-nya, namun *Facebook* telah mengembangkannya dengan lebih banyak fitur yang mencakup mayoritas interaksi yang bisa dilakukan via internet, yaitu *chatting* (menggantikan interaksi tatap muka), *wall*, *comment*, *games*, info (profil pengguna), *notes* (blogging yang bisa dipublikasikan untuk khalayak pilihan pengguna), *photo*, *links*, *event*, *applications* (bentuk email), *friendship request*, *notifications*, dan *privacy setting* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dan masih banyak fitur lainnya yang terus dikembangkan.

2. *Youtube*

Youtube merupakan salah satu (bahkan bisa dikatakan yang terbesar) website yang memberikan kemudahan pengguna internet untuk meng-*upload* dan menonton video yang kita miliki. Tetapi masalahnya, secara default video di *youtube* tidak bisa di-*download* kecuali pemilik dari video tersebut memberikan *link download* dari video. *Youtube* didirikan oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim pada 15 Februari 2005. Sempat diblokir akses ke beberapa negara, termasuk beberapa jasa penyedia internet Indonesia pun pernah memblokir situs ini. Beragam alasan bermunculan saat itu untuk mem-blokiran situs ini, beberapanya karena terdapat konten yang berbau sara, video dewasa, dan hal-hal bertentangan lainnya. Di China, situs ini dianggap pembuat karyawan menjadi malas bekerja, alasan yang sama sewaktu mereka mem-blokir *Facebook*.

Saat ini di Indonesia, situs *Youtube* sudah menjadi *trending sentter* (banyak dibicarakan). Banyak artis-artis baru bermunculan dan menjadi sangat fenomenal di *Youtube*, mereka bisa saja menjadi tenar atau terkenal. Contohnya seperti pengunggah Hijab Tutorial. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini manusia tidak lagi hidup di dunia nyata, namun dunia maya pun mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia nyata, eksistensi (keberadaan seseorang) bisa dilihat dari gaya hidup, cara berpakaian, cara berbicara, dan mungkin juga materi. Sedangkan dalam dunia maya, eksistensi bisa dilihat dari intensitas dalam melakukan berbagai aktivitas dimana aktivitas itu dilihat dan diakui oleh pengguna dunia maya lainnya. Kata eksis mungkin bisa merujuk pada "keterkenalan" seseorang itu dalam dunia maya semisal *Youtube*.

a. Mencari Video di *Youtube*

- 1) Dalam mencari Video pastikan kata kunci relevan dengan tema video. Contohnya: penulis mencoba mencari video Hijab Tutorial by Adinda Riza, maka penulis menggunakan kata kunci: *Hijab Tutorial by Adinda Riza*.

- 2) Setelah hasil pencariannya keluar, lihat tanggal dan jam berapa video tersebut di *upload*, sesuaikan dengan momen video yang kita cari.

b. Memutar Video

Untuk masalah memutar video sebaiknya Anda menginstall *plugin flash player* terlebih dahulu. Dalam memutar video, kualitas standart yang di sediakan oleh *Youtube* adalah 360p. kita bisa memilih kualitas Video sampai pada kualitas yang paling bagus sekalipun, caranya dengan meng-klik tulisan 360p maka akan keluar berbagai pilihan kualitas Video. Tetapi untuk sebagian kasus, menonton menonton video kualitas tinggi dengan koneksi yang lambat adalah hal menjengkelkan, Jika anda menggunakan koneksi melalui Modem Flash sebaiknya pilihlah kualitas video 240p. Hal ini juga berlaku untuk mereka yang mempunyai koneksi lambat.

c. Meng-Upload Video

Youtube hanya memperbolehkan file video sebesar 1 GB dan 15 menit untuk di-*Upload*. Sebaiknya, kompres dahulu video anda sebelum di-upload, karena semakin besar ukuran file video yang di masukkan, maka akan memakan waktu yang sangat lama untuk di Unggah.

d. Memberi Nama Video

Agar video banyak dilihat, gunakan judul yang unik dan terkesan lucu sehingga membuat orang penasaran ketika video Anda muncul sebagai video yang relevan dengan video lainnya. Pada saat melakukan komentar dalam sebuah video di *Youtube*, disarankan agar Anda memberikan komentar yang terkesan baik. *Youtube* juga digunakan untuk ajang promosi dna bisa juga memasukkan video Anda ke kolom komentar.

e. Men-download Video di Youtube

Untuk men-*download Youtube* ada bebrapa langkah yaitu:

- 1) Silahkan Anda masuk atau buka youtube.com atau *rapidshare*, kemudian pilih video atau file yang anda inginkan untuk di *download*.

- 2) Setelah anda menemukan Video yang cocok untuk *download*, kemudian *copy address url* video tersebut (lihat *screenshot*).
- 3) Setelah Anda *copy link/url* video tadi silahkan buka Halaman Download Youtube atau (klik disini). Kemudian pastekan Url Videonya disana dan klik "*download now*".
- 4) Kemudian Anda pilih format video yang anda inginkan, misalnya 3Gp,MP4,Flv dan lain-lain. Nanti secara otomatis akan terbuka *panel download* untuk menyimpan file anda.

Adapun fungsi dan manfaat Media *Online*, antara lain:

1. Fungsi Media *Online*

- a. Memberikan informasi atau pengetahuan pada pengguna tidak terbatas
- b. Memperdekat jarak jika berkomunikasi melalui media *online* dengan pengguna lainnya di belahan dunia
- c. Memudahkan seseorang untuk berbisnis dengan cara mempromosikan barang dagangannya
- d. Memudahkan pengguna dalam berbagai keperluan seperti mencari data karena media *online* tersambung dengan berbagai katalog perpustakaan pengguna dapat menggunakan informasi tersebut.

2. Manfaat Media *Online*

- a. Media *Online* sebagai sumber informasi tentang hal apapun tentu akan sangat membantu kehidupan masyarakat. Bagi mereka yang bekerja di bidang pendidikan, bidang literasi atau bidang kesenian bisa mencari berbagai informasi dari media *online*.
- b. Keberadaan media *online* bisa mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan. Misalnya, ada suatu data dari satu kantor yang harus diserahkan pada kantor lain, penyerahan ini bisa memanfaatkan media surat elektronik (email) yang tentunya menggunakan internet.
- c. Dalam hal pergaulan, media *online* juga punya peranan yang sangat besar. Banyaknya forum dan jejaring social saat ini

- bisa membantu siapa saja untuk menambah pergaulan. Ini juga merupakan salah satu manfaat media *online* bagi masyarakat. Manfaat jejaring sosial juga tidak hanya menambah pergaulan, namun juga mempererat pertemanan dan membuat kita berlatih untuk bersosialisasi lebih baik.
- d. Balakangan ini sering sekali tentang bisnis *online*, kita pun bisa menjalankan sebuah bisnis melalui media internet.
 - e. Kelebihan dari bisnis jenis ini adalah kita tidak perlu repot-repot menyewa lahan atau toko untuk berjualan. Kita hanya harus menyiapkan barang yang akan dijual, mempromosikannya, kemudian menunggu pembeli menghubungi kita.
 - f. Media *online* adalah salah satu media yang sangat bagus untuk promosi. Manfaat media *online* yang satu ini tidak hanya berlaku bagi pebisnis online saja, namun juga bagi kita yang punya toko *offline* atau perusahaan tertentu yang ingin dikenal melalui media *online*.
 - g. Letak manfaat jejaring sosial yang ada di internet. Kita bisa menggunakan jejaring sosial apapun untuk berpromosi, atau bahkan membuat situs pribadi yang memuat usaha kita.
 - h. Manfaat media *online* bagi masyarakat tidak cuma terbatas pada para pebisnis, dan juga untuk para konsumen. Apabila kita malas keluar rumah untuk belanja barang-barang tertentu, kita bisa mencari barang yang kita inginkan lewat media *online* tersebut.

d) Proses Pemanfaatan Media Online

Dalam penelitian “MEDIA ONLINE DAN KREATIVITAS ANAK MUDA (Studi pada Pengunggah Hijab Tutorial di www.youtube.com)” menggunakan media online dalam bentuk youtube yang telah digunakan oleh Adinda Riza seorang *uploader* yang menyajikan berbagai macam Hijab Tutorial. Media *online* digunakan oleh Adinda Riza karena dapat mempermudah bagi siapapun yang mengakses di www.youtube.com untuk melihat hasil karyanya dalam bentuk video hijab tutorial.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., Anderson, A., Friedrich, N., Kim, J.E., 2010. Taking Stock of Family Literacy: Some Contemporary Perspectives. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10(1), pp.33-53.
- Ansari, A., & Kelly, M.P., 2016. Activity Settings in Full-day Kindergarten Classrooms and Children's Early Learning. University of Texas at Austin. *Early Childhood Research Quarterly*, 38, pp.23-32
- Broekhuizen, M.L., 2016. Classroom Quality at Prekindergarten and Kindergarten and Children's Social Skills and Behavior Problems. *Early Childhood Research Quarterly*, 36. pp.212-222.
- Burke, M.D., Hagan-Burke, S., Zou, Y., Kwok, O., 2010. A Structural Equation Model Using Fluency-based Early Literacy Measures to Predict Emerging Reading. *Remedial and Special Education*, 31(5), pp.385-399.
- Ho, W-X., & Kuo-Wei, L., 2015. The Effect of Teacher's Leadership Style on the Outcomes of Early Childhood Education. Taiwan: Departemen of Business Administration Hsuan Chuang University.
- Kang, J.Y., Kim, Y., Pan, B.A., 2009. Five-year-old's Book Talk and Story Retelling: Contributions of Mother-child Joint Bookreading. *First Language*, 29(3), pp.243-265.
- Ko, H.W., & Chan, Y.L., 2009. Family Factors and Primary Students' Reading Attainment, A Chinese Community Perspective. *Chinese Education and Society*, 42(3), pp.33-48.
- Maata, K., & Uusiautti, S., 2014. Love-Based Leadership at School as a Way to Well-Being in Pupils-Theoretical and Practical Consideration. *International Journal Of Education*, 6(3).
- Osakwe, R.N., 2014. Classroom Management: A Tool for Achieving Quality Secondary School in Nigeria. *International Journal Of Education*, 6(2).

- Purwanti, & Japar, M., 2013. Pendekatan Intervensi Dini, Tingkat Intelegensi, Dan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 19(1).
- Rahayu, S.M., dan Utama., 2015. Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. *Varidika Pendidikan*, 27(2), pp. 123-129
- Rifa'I, R.C.A., 2013. Model Pengelolaan Program Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 19(1).
- Reese, E., Sparks, A., & Leyva, D., 2010. A Review of Parent Intervention for Preschool Children's Language and Emergent Literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10 (1), pp.97-117.
- Wardhani, J.D., Aryanti, P., & Wili, A., 2014. Implementasi Program-Program Pembelajaran TK Unggulan di Surakarta. *Varia Pendidikan*, 26(1).
- Weigel, D.J., Martin S.S., Bennett, K.K., 2010. Pathway to Literacy: Connections Between Family Assets and Preschool Children's Emergent Literacy Skills. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), pp.5-22.
- Wildova, R., & Jana, K., 2014. *Early Childhood Prereading Literacy Development*. Prague: Charles University. Social and Behavioral Sciences 191. pg. 878-883
- Wilkens, N.D.E., 2014. Playing with Others: Head Start Children's Peer Play and Relations with Kindergarten School Competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 29. pg. 345-356

ISBN 978-623-6967-54-6

