

**KOMPUTER DAN MASYARAKAT PEDESAAN PANTAI**  
(Survei Pengenalan dan Pengetahuan Komputer di Kalangan Masyarakat Desa Pesisir  
Kelurahan Untia Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar)

**COMPUTER AND COASTAL RURAL COMMUNITIES**  
(Survey the Introduction and Knowledge about Computer Among Rural Community Coastal Village  
Untia Biringkanaya District of Kota Makassar)

**Muhammad Rustam**

Peneliti pada Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Makassar,  
Jl. Prof Abdurrahman Basalamah II No. 25 Makassar, Prov. Sulawesi Selatan, Indonesia  
Telp/fax 82411-4660084-hp 0813 4277 2451

(Naskah diterima melalui submit pertama penulis, 26 September; submit editor ke penulis, 28 September;  
submit ke-2 penulis ke editor, September; submit editor ke mitra bestari, 28 September;  
submit balasan mitra bestari ke editor, 5 Oktober; submit editor ke penulis 13 Oktober;  
submit penulis ke editor, 26 Oktober 2016; Disetujui terbit, November 2016.)

**ABSTRACT**

*In connection with the findings about the phenomenon about the concept of 'introduction' earlier showing that the 'teacher' and 'friend' that became the first to introduce computer and linked to the way in recognizing the computer (how formal and informal) earlier, this seems possible because in the neighborhood community Fishermans village Untia, District Biringkanaya Makassar City that is not really the "smell" of fishermen, but "everyday life" they tend affected by the characteristics of their environment, for example, be related to factors of economy activity of society based on data monograph is not only fishermen but many other types of occupations. So with the conditions of infra structure, based on existing monograph data do indicate that the village location of this research is inclined as the village is easily accessible to other areas. Thus the village is indeed tend to be very open to the influx of influences from outside the fishing village. In the context of the question, so the 'teachers' and 'friends' was indeed so it is possible to be 'first-party' 'who introduced computers to the community Fishermans Village. Then, the problems associated with computer knowledge, then in relation findings that most respondents knew about the component output of computer and component inputs a computer, and only knew in general to certain types have been related storage computers, various applications, and computer operating system, then theoretically in the perspective of Cognitive Psychology, presumably it describes the results of the seaside village of respondents about "how they learn, memorize and recall information regarding the existence of a computer". While the picture indicates the relative lack of good knowledge about computers involves Component Output Computer, Components Computer Input, Component Storage, Variety of Applications and Operating Systems earlier, would also have to do with factors characteristic seaside village before, particularly in relation to data showing fisherman The occupation is as a fishing village.*

**Key words: Computers; Rural Communities; Introduction; Knowledge.**

**ABSTRAK**

Berkaitan dengan temuan menyangkut fenomena konsep 'pengenalan' yang memperlihatkan bahwa 'guru' dan 'teman' itu menjadi pihak yang pertama kali memperkenalkan komputer dan terkait dengan cara dalam mengenal komputer (cara formal dan informal) sebelumnya, tampaknya ini dimungkinkan terjadi karena di lingkungan masyarakat Desa Nelayan kelurahan Untia, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar itu memang tidak sepenuhnya "berbau" nelayan, melainkan "kehidupan sehari-hari" mereka itu bertendensi terpengaruh oleh karakteristik lingkungan mereka, misalnya terkait dengan faktor aktifitas ekonomi masyarakat yang berdasarkan data monografi memang bukan hanya nelayan melainkan banyak jenis okupasi lainnya. Begitu juga dengan kondisi infra struktur, berdasarkan data monografi yang ada memang mengindikasikan bahwa desa lokasi penelitian ini memang cenderung sebagai desa yang mudah diakses oleh daerah-daerah lain. Dengan demikian desa dimaksud memang cenderung sangat terbuka bagi masuknya pengaruh-pengaruh dari luar desa nelayan. Dalam konteks dimaksud, karenanya pihak 'guru dan teman' tadi memang jadi sangat dimungkinkan menjadi 'pihak pertama' yang memperkenalkan komputer kepada masyarakat Desa Nelayan. Kemudian, terkait dengan masalah pengetahuan komputer, maka dalam hubungan temuan bahwa umumnya responden tahu tentang komponen output komputer dan komponen input komputer, serta hanya tahu secara umum pada jenis-jenis tertentu saja terkait storage komputer, ragam aplikasi, dan sistem operasi komputer, maka secara teoritis dalam perspektif *Cognitive Psycholog*, kiranya itu menggambarkan hasil responden desa pantai tentang "bagaimana mereka belajar, menghafal, dan mengingat kembali sebuah informasi menyangkut eksistensi komputer". Sementara gambaran yang mengindikasikan relatif kurang baiknya pengetahuan responden tentang komputer

menyangkut Komponen Output Komputer, Komponen Input Komputer, Komponen Storage, Ragam Aplikasi, dan Sistem Operasi tadi, kiranya ini juga ada hubungannya dengan faktor karakteristik desa pantai tadi, terutama dalam hubungannya dengan data yang memperlihatkan nelayan memang sebagai okupasi terbesar di desa nelayan.

**Kata-kata kunci : Komputer; Masyarakat Pedesaan; Pengenalan; Pengetahuan.**

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang dan Permasalahan

Revolusi digital yang berkembang dengan pesat saat ini telah mengkondisikan bagi terjadinya modernisasi dalam pertukaran informasi, data dan pengetahuan di setiap lapisan masyarakat dunia. Modernisasi yang dalam implementasinya lebih lazim dikenal terfasilitasi karena kemampuan konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) (internet) itu, dengan demikian menjadi penunjang positif bagi upaya mewujudkan masyarakat informasi (*information society*).

Menyadari pentingnya peran TIK bagi perwujudan masyarakat informasi itu, UNESCO melalui WSIS telah mendorong berbagai negara untuk segera berkomitmen menciptakan *information society*. Melalui dua pertemuan yang diselenggarakan WSIS (di Swiss dan Tunisia) akhirnya beratus negara, termasuk Indonesia pun berkomitmen melalui deklarasi WSIS untuk menciptakan masyarakat informasi.

Dari dua pertemuan itu dicanangkan, terwujudnya ICT literacy (kemampuan TIK) pada 50 % penduduk dunia pada tahun 2015 dan 100 % pada tahun 2025. Untuk efektifitas perwujudan komitmen dimaksud, maka semua negara anggota yang hadir dalam pertemuan menuangkannya ke dalam bentuk *Plan of Action WSIS*. Ada sepuluh komitmen yang dituangkan dalam *Plan of Action WSIS* tersebut. Kesepuluh komitmen itu terdiri dari : a. Menghubungkan desa-desa dengan TIK dan mendirikan tempat-tempat akses komunitas; b. Menghubungkan universitas, perguruan tinggi, sekolah-sekolah menengah dan sekolah dasar dengan TIK; c. Menghubungkan pusat-pusat ilmiah dan peneliti dengan TIK; d. Menghubungkan perpustakaan umum, pusat kebudayaan, kantor pos dan kantor arsip dengan TIK; e. Menghubungkan pusat kesehatan dan rumah sakit dengan TIK; f. Menghubungkan semua instansi pemerintah lokal dan pusat serta mendirikan website dan alamat e-mail; g. Menghubungkan semua kurikulum sekolah dasar dan menengah dalam memenuhi tantangan-tantangan masyarakat informasi, dengan memperhitungkan keadaan nasional; h. Untuk memastikan bahwa semua produk dunia memakai akses terhadap jasa televisi dan radio; i. Untuk mendorong perkembangan konten dan untuk menempatkan kondisi-kondisi teknis dalam upaya untuk memudahkan keberadaan dan penggunaan semua bahasa dunia di internet; dan j. Untuk memastikan bahwa lebih dari setengah penduduk dunia memiliki akses terhadap TIK dalam jangkauan mereka.

Dengan sepuluh komitmen yang tertuang dalam *Plan of Action WSIS* tadi, maka Indonesia sebagai salah satu negara pembuat komitmen, menjadi berkewajiban untuk mewujudkannya demi perwujudan masyarakat informasi di Indonesia. Terkait dengan pengertian ini, maka dalam upaya mengetahui implementasinya, kiranya pelaksanaan penelitian menjadi perlu untuk dilakukan.

Upaya menjadikan masyarakat pedesaan untuk menjadikannya sebagai bagian dari Masyarakat Informasi global telah menjadi problema bagi banyak negara di dunia, terutama pada negara-negara Selatan seperti Indonesia, yang bersama negara-negara peserta WSIS lainnya, memang telah sepakat untuk segera mengatasi problem dimaksud, yakni cenderung menyangkut persoalan *digital divide*.

Persoalan *digital divide* memiliki dimensinya sendiri pada setiap negara. Pada negara-negara Eropa, kesenjangan itu antara lain berupa : 1) rintangan-rintangan sosial penduduk pedesaan terhadap informasi, fasilitas pendidikan, kesehatan dan layanan-layanan sosial, dan lain-lain ; 2) hambatan-hambatan informasi – dalam situasi terakhir di banyak daerah pedesaan dan fasilitas-fasilitas yang mereka miliki tidak memungkinkan mereka bagi "outer world - other areas, urban centres or other states - rural tourism, local products etc. (dalam [http : //ec .europa .eu / information society / activitie s/ atwork/erural at work/ documents/ at rural conf concls.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/atwork/erural_at_work/documents/at_rural_conf_concls.pdf); taken on April 16, 2007. )

Pada negara Selatan seperti Nigeria, kesenjangan digital ini jumlahnya mencapai 14 dimensi, diantaranya menyangkut soal ketersediaan layanan fasilitas ICT, peluang untuk belajar

dan menggunakan media baru, budaya, kesadaran, sikap, dan ketidakmampuan (Elijah dan Ogunlade., 2006).

Menyangkut Indonesia sendiri, menurut data resmi *World International User statistics* hingga 10 Maret 2007, jumlah penetrasi internetnya baru mencapai 8 % dari total populasi bangsa Indonesia. Dengan kata lain, baru 1,6 % dari populasi pengguna internet dunia. (<http://www.internetworldstats.com/top.htm>, take on april 30, 2007).

Dari jumlah ini, sejalan dengan *teledensity* di desa Indonesia lebih tinggi (0,2 %) dari pada di kota (11-25 %) (Leksono. 2007), maka ini menjadi indikasi kalau pengguna internet di desa itu jauh lebih sedikit jumlahnya dari pada di kota.

Selain faktor ketersediaan infra struktur, ada beberapa indikasi lain yang menyebabkan tingginya tingkat *digital divide* masyarakat di pedesaan Indonesia. Beberapa diantaranya, berkaitan dengan "kemampuan ekonomi masyarakat yang belum pulih, tapi tarif *broadband* internet kita 45 kali lebih mahal dibandingkan dengan negara-negara lain". Termasuk pula menyangkut soal minimnya SDM, bahkan, pegawai pemerintah yang tahu internet masih sedikit jumlahnya. (Menurut *Indonesia Internet Research Center* (IIRC), hal yang nota bene berkaitan dengan soal literasi ICT masyarakat ini, ada kaitannya dengan tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, taraf hidup ekonomi dan variabel sosial lainnya yang hubungannya sangat erat dengan preferensi pilihan mereka terhadap salah satu produk teknologi seperti internet. ( Ahmadjayadi. 2007).

Melihat kondisi masyarakat pedesaan yang mengacu pada sejumlah indikator yang memposisikan mereka sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang relatif tinggi tingkat *digital divide*-nya, maka internet sebagai salah bentuk produk ICT modern, tampaknya masih benar-benar menjadi sesuatu yang inovatif<sup>1</sup> bagi mereka. Namun, terkait dengan tingginya tingkat *digital divide* tadi, itu menandakan kalau masyarakat pedesaan masih belum banyak yang mengadopsi internet sebagai sesuatu yang inovatif. Sebagai inovasi yang masih belum banyak diadopsi, kiranya ini dapat diasumsikan kalau ini akan berkaitan dengan kadar *ICT literacy* masyarakat pedesaan, yang nota bene mungkin akan banyak yang masih rendah.

Dalam kaitan upaya mewujudkan masyarakat pedesaan menjadi bagian dari Masyarakat Informasi global, fenomena *ICT literacy* tadi, tentunya menjadi kurang ideal. Kondisi ini cenderung memposisikan mereka menjadi pihak-pihak yang kurang kemungkinannya untuk dapat beraktifitas sebagai individu masyarakat informasi, yakni masyarakat yang mengutamakan internet sebagai médium komunikasi dan informasi.

Dengan uraian pada bagian identifikasi dan rumusan masalah tadi, dalam kaitan upaya mewujudkan Masyarakat Informasi, maka mempelajari *ICT Literacy* masyarakat pedesaan melalui fenomena kesadaran maupun adopsi produk-produk ICT modern seperti komputer atau internet, kiranya menjadi layak untuk dilakukan. Sejalan dengan itu, maka aktifitas penelitian yang kiranya relevan dan *urgent* untuk dilakukan, satu diantaranya yaitu penelitian yang berangkat dari fenomena kesadaran anggota masyarakat akan adanya inovasi baru di bidang ICT berupa internet ataupun perangkat-perangkat pendukungnya seperti komputer. Guna maksud tersebut, maka permasalahan penelitian tadi, kiranya ditelaah melalui rumusan masalah berikut ini menjadi relevan, yaitu : Bagaimana pengenalan dan pengetahuan komputer di lingkungan masyarakat pedesaan pantai ?”

## B. Signifikansi

Dengan permasalahan penelitian yang demikian, maka dimaksudkan bisa menjadi sebagai salah satu upaya dalam mengetahui fenomena kesadaran anggota masyarakat akan adanya inovasi baru di bidang ICT. Dengan maksud tersebut, maka penelitian sejenis ini dapat ditujukan : untuk mengetahui peta *digital divide* di lingkungan masyarakat pedesaan pantai. Perwujudan tujuan dimaksud, selanjutnya secara praktis diharapkan dapat menjadi masukan, terutama bagi Kemkominfo dalam perumusan kebijakan di bidang pembangunan *ICT Literacy* dalam rangka proses *bridging the rural–urban divide*.

---

<sup>1</sup> An innovation is any idea, practice or object that is perceived as new by the adopter, Robert G. Fichman, “Information Technology Diffusion: A Review of Empirical Research”.

## II. PEMBAHASAN

### A. 1. Kerangka Teori

#### a. Tinjauan Literatur

Dalam bagian ini akan coba dikemukakan beberapa studi yang berkaitan dengan permasalahan pokok penelitian sebagai mana telah diusulkan sebelumnya pada bagian awal. Sesuai dengan masalah pokoknya, maka yang menjadi variabel utama yaitu variabel *kesadaran* akan inovasi baru berupa internet sebagai salah satu wujud produk *ICT modern*. Dengan demikian, upaya meninjau studi-studi tentang ICT yang pernah dilakukan para akademisi menjadi perlu untuk dilakukan dan akan coba dikemukakan dalam rangka mengetahui posisi permasalahan penelitian ini dalam konteks studi-studi tentang ICT.

Berdasarkan hasil tinjauan literatur diketahui bahwa terdapat sejumlah penelitian yang difokuskan pada fenomena ICT dan penggunaannya dalam konteks upaya perwujudan *information society*, sebagai agenda dunia yang dimotori UNESCO melalui WSIS. Penelitian dengan judul "*Cultural perceptions: The missing element in the implementation of ICT in developing countries*", dilakukan oleh Abdulkafi Albirini, *University of Illinois at Urbana-Champaign, USA*, pada tahun 2004 di Syria (Albirini, Abdulkafi, 2006).

Dengan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini mencoba focus pada variable *cultural perceptions* pada para guru yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Temuan penelitian menunjukkan *conservatism in participants' perception of ICT in education and society at large*. Sebagian besar guru prihatin terhadap efek ICT yang merugikan secara moril (terutama Internet). *Its inattentiveness to their cultural and language needs, and its growing primacy at the expense of other societal needs*.

"*Awareness, access and usage of information and communication technologies between female researchers and extensionists*", adalah judul penelitian lain menyangkut fenomena ICT dan penggunaannya. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan metode survey yang dilakukan di Negeria oleh Adebayo dan Adesope ini, dengan menjadikan *female researchers and female extensionists* sebagai sample yang menjadi obyek penelitian, difokuskan pada *variable awareness, access and utilization* sebagai obyek riset. Temuannya menunjukkan bahwa para peneliti perempuan dan *female extensionists are aware of ICT*, kedua kategori responden tersebut tahu dengan sendirinya bagaimana mengakses internet; responden tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk mengakses teknologi informasi (TI). Temuan juga menunjukkan, bahwa peneliti perempuan (55,7%) dan perempuan *extensionists* (70,4%) secara respek menggunakan ICT, dengan mana akses ICT dilakukan antara 3 hingga 5 kali dalam seminggu. Jenis-jenis ICT yang dibutuhkan oleh para peneliti perempuan dan *extensionists* perempuan mencakup: *World Wide Web, Electronic Mail, Electronic Spreadsheet, Word Processing, CD-ROM, Use of Projector, Use of computer, Web Design, Chatroom*. (Adebayo, E.L dan O.M. Adesope, 2007).

Peneliti lain yang tertarik terhadap fenomena ICT yaitu akademisi dari *The University of the West Indies, Barbados*. Mereka terdiri dari : Glenda Gay, Sonia Mahon, Dwayne Devonish, Philmore Alleyne and Peter G. Alleyne. Para peneliti ini mencoba mempelajari fenomena ICT dan penggunaannya pada para pelajar menurut variable *attitudes to computer use; usage of computers and other ICT resources, dan reasons for Internet use*. Temuan penelitiannya menunjukkan, bahwa pada umumnya pelajar sudah menyenangi atau akrab terhadap ICT. Kalangan pelajar pria lebih cenderung *to incorporate ICT in web-based instruction* dibandingkan dengan aktifitas mata pelajaran lainnya. Para pelajar yang lebih tua usianya, lebih tertarik dalam penggunaan ICT hanya terbatas sebagai pendukung terhadap aktifitas belajar (Glenda Gay, et.al., 2006).

Hasil tinjauan juga menemukan riset yang sifatnya masih pada taraf awal dalam studi ICT. Riset yang mengambil lokasi di tingkat propinsi dan distrik di negara Mozambique, Afrika, ini, berjudul "*A Study of the Actual and Potential Usage of Information and Communication Technology at District and Provincial Levels in Mozambique*". Dengan fokus pada sektor kesehatan, riset yang dilakukan oleh Jørn Braa et. al. pada tahun 1999 ini menggunakan metode survey dalam menelaah variable *use and appropriation of ICT* pada reponden. Temuannya menunjukkan bahwa computer dan

internet *are rapidly being spread* ke ibukota propinsi dan *major districts* di Mozambique. Persoalan utama dalam hal penggunaan *ICT* yaitu berkaitan dengan soal kurangnya pendidikan dan keahlian *ICT* serta *poorly developed infrastructure and networks of support*. Karenanya riset ini merekomendasikan *that development of ICT capacity and information systems at district and provincial levels in Mozambique needs to be an integrated effort across sectors*. (Braa, Jørn, *et. al.,*, dalam. <http://ijedict.dec.uwi.edu>)

Riset lain yang mencoba menelaah fenomena *ICT* yaitu dilakukan oleh Obayelu dan Ogunlade di Nigeria. Penelitian yang dilakukan Obayelu A. dan Ogunlade, dengan menggunakan metode survey untuk mendapatkan data primer dan data sekunder yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti bulletin statistic dan laporan tahunan Bank Sentral Nigeria, berupaya mendeskripsikan penggunaan *ICT* bagi upaya pemberdayaan gender dan menopang pengurangan kemiskinan di Nigeria.

Hasil penelitian yang menggunakan *Likert rank order scale* menunjukkan bahwa *unemployment, income inequality, polygamy, business failure, sickness and environmental degradation as the main causes of poverty in Nigeria and sustainable poverty alleviation is unlikely to be achieved without the proper use of ICT*. Rekomendasi peneliti berupa, *Using ICTs to support poverty reduction is found to be possible, practical and affordable if Nigerian government acknowledges its role as a major employer and user of ICT beginning with a development commitment that targets poverty alleviation. In addition, the development and access to social networks through low-cost ICTs, telecentres will enhance timely access to accurate and reliable information by the poor*. (Elijah, Obayelu A. dan Ogunlade, I., 2006).

Bila sebelumnya diperlihatkan kalau penelitian *ICT* itu cenderung terfokus pada fenomena *ICTs enabling dan awareness phase*, maka penelitian yang dilakukan Nimmi Rangaswamy di pedesaan Maharashtra, Western India, dengan meminjam model pengembangan *e-govt* di India yang digagas Narayan and Nerurkar (Narayan, Gyanendra and Nerurkar, Amrutaunshu N., 2006) dapat dikatakan penelitiannya cenderung terfokus pada upaya memahami fenomena *ICT* menurut fase yang lebih meningkat, yakni *Diffusion Phase*.

Penelitian Rangaswamy sendiri berjudul "*Social Entrepreneurship as Critical Agency: A study of Rural Internet kiosks*". Fenomena *ICT* ditelitinya dengan paradigma dan metode yang berbeda dengan yang dilakukan para peneliti sebelumnya. Dengan pendekatan kualitatif yang menggunakan paradigma interpretif melalui metode *ethnographic*, ia meneliti 12 kios internet terpilih di Desa Maharashtra, Western India. Hasilnya antara menunjukkan bahwa *many ICT ventures in rural contexts will lack the access to focused business models and deep resources of corporate players like ITC's e-choupals. These ventures need to be particularly responsive to local needs in order to be successful*. Kebutuhan lokal ini terutama menyangkut informasi berupa dokumentasi digital perkawinan, *astrological charts* atau pembuatan film keluarga. Sementara informasi yang ada di situs web seperti *a new cropping pattern*, soal pestisida, atau peluang kerja, masyarakat desa tidak tertarik apa lagi harus membayar di kios internet. Informasi-informasi yang demikian, masyarakat desa lebih percaya pada pengetahuan-pengetahuan tradisional (leluhur) atau pada anggota masyarakat dilingkungannya. "*People continue to depend on traditional knowledge bearers and social networks to extract and pass this kind of information*", kata Rangaswamy. Karena itu, *Applications which support visual communication, like digital photography, are particularly well-suited to this broader conceptualization of local demand*. (Rangaswamy).

Hasil tinjauan terhadap sejumlah literatur di atas menunjukkan bahwa studi fenomena *ICT* dan penggunaannya oleh masyarakat, yang secara spesifik menjadikan komunitas pedesaan sebagai obyek studi, secara relatif masih belum ada. Desa menjadi obyek studi cenderung masih pada tataran kewilayahan saja. Atau, walaupun ada yang menjadikan komunitas menurut kewilayahan sebagai sampel, namun sampel yang dijadikan sebagai sumber data primer bukan dari kalangan umum melainkan kalangan khusus, misalnya peneliti wanita, guru, pelajar, aparatur pemerintah dan pengusaha internet, yang nota bene merupakan anggota komunitas yang dapat digolongkan sebagai kategori pertama, yaitu *the existing users*. Atau, minimal sebagai anggota komunitas dalam kategori kedua, yaitu *perspektif users*.

Permasalahan penelitian ini sendiri, dalam konteks *kesadaran* akan inovasi baru berupa internet beserta perangkat pendukungnya, maka sejalan dengan argumentasi sebelumnya, akan diarahkan pada fenomena pengenalan dan pengetahuan komputer.

## A. 2. Konsep-Konsep Teoritik

### a. Pengenalan

Konsep pengenalan dalam bahasa Inggris berarti 'introduction' yang didefinisikan sebagai : (1) : a part of a book or treatise preliminary to the main portion (2) : a preliminary treatise or course of study (<http://www.merriam-webster.com/dictionary/introduction>-accessed, 19062016) . Dalam kamus lain ditemukan bahwa -An *introduction* refers to a beginning — maybe presenting someone new to a group, or inserting a new idea into a project. In a piece of writing, the *introduction* makes clear to the reader the text's purpose. <https://www.vocabulary.com/dictionary/introduction-19062016>. Pengantar me-ngacu pada permulaan atau pengenalan -awal- mungkin dalam kaitan menghadirkan seseorang yang baru ke grup, atau memasukkan ide baru ke dalam sebuah proyek. Dalam tulisan, pendahuluan-pengenalan menjelaskan kepada pembaca tujuan teks . Dalam konteks penelitian ini sendiri, pengenalan dimaksudkan sebagai sebuah gambaran tentang bagaimana individu pada awal mulanya mengenal komputer sebagai bagian dari produk ICT.

### b. Pengetahuan Komputer

Dalam terminologi psikologi, konsep pengetahuan merupakan padanan kata dari konsep kognisi yang asal katanya adalah *Cognoscere*. *Cognoscere* merupakan konsep dari bahasa Latin yang bermetamorfosa menjadi konsep kognisi. *Cognoscere* sendiri berarti mengetahui. Kognisi dapat pula diartikan sebagai pemahaman terhadap pengetahuan atau kemampuan untuk memperoleh pengetahuan. Dalam pengertian lain kognisi dijabarkan sebagai suatu proses mental yang dengannya seorang individu menyadari dan mempertahankan hubungan dengan lingkungannya baik lingkungan dalam maupun lingkungan luarnya (fungsi mengenal). (<http://digilib.unimus.ac.id/files>). Secara terminologis kognisi juga dikatakan sebagai suatu kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu. Jadi gejala kognisi adalah gejala bagaimana cara manusia memberi arti pada rangsangan.

Sebagai sebuah konsep ilmiah, secara terminologis konsep kognisi dikenal menjadi salah satu bidang konsentrasi yang disebut *Cognitive Psychology* dalam kajian psikologi, di samping kajian-kajian lainnya seperti *Biopsychology; Clinical Psychology; Educational Psychology*; dan lain-lain. (<http://onlinecounselling-college.tumblr.com/post/35658095116/what-are-the-different-branches-of-psychology>, diakses 18 Maret 15 pkl. 11.00). Sebagai sebuah cabang *Cognitive Psychology* disebutkan konsentrasi pada persepsi dan proses mental. Contohnya adalah: fokus pada “bagaimana orang berpikir dan memproses pengalaman dan kejadian tertentu – termasuk didalamnya refleksi dan dasar kepercayaannya.” Juga didalamnya termasuk “bagaimana mereka belajar, menghafal, dan mengingat kembali sebuah informasi.” (<http://onlinecounselling-college.tumblr.com/post/35658095116/what-are-the-different-branches-of-psychology>).

*Cognitive Psychology* disebutkan juga oleh para ahli Psikologi Kognisi sebagai berawal dari pandangan psikologi Gestalt di Jerman. Mereka berpendapat bahwa dalam mempersepsi lingkungannya, manusia tidak sekedar mengendalikan diri pada apa yang diterima dari pengindraannya, tetapi masukan dari penginderaan itu diatur, saling dihubungkan dan diorganisasikan untuk diberi makna, dan selanjutnya dijadikan awal dari suatu perilaku.

Dari sudut gejalanya sendiri dijelaskan bahwa kognisi itu merupakan sebuah proses mental. Sebagai proses mental karenanya kognisi itu merupakan suatu cermin pemikiran. Karena itu pula makanya kognisi itu tidak dapat diukur secara langsung namun melalui perilaku yang ditampilkan dapat diamati. Misalnya ini terkait dengan kognisi anak tentang berhitung. Dalam kaitan ini maka si anak kognisinya tentang berhitung harus diuji ingatannya, misalnya terkait angka 1-10. Hasil uji daya ingatnya

menyangkut angka 1-10 tadi dengan sendirinya menjadi kadar kognisinya menyangkut angka 1-10.

Secara teoritis, kognisi sendiri memiliki sejumlah gejala, diantaranya yaitu berupa pengamatan yang dalam prosesnya terdiri dari sejumlah tahap seperti penglihatan, pendengaran, rabaan dan pembauan (penciuman), dan pengecapan. Gejala lainnya yaitu berupa tanggapan. Tanggapan yaitu suatu bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan. Tanggapan dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu :a.Tanggapan masa lampau atau tanggapan ingatan b.Tanggapan masa datang atau tanggapan mengantisipasi c.Tanggapan masa kini atau-tanggapan-representative-(mengimajinasikan). Kemudian gejala lainnya yaitu terkait dengan Ingatan. Ingatan adalah saat manusia mempertahankan dan menggambarkan pengalaman masa lalunya dan menggunakannya sebagai sumber informasi saat ini. Proses dari mengingat adalah menyimpan suatu informasi, mempertahankan dan memanggil kembali informasi tersebut.

Gejala lain yang termasuk mencerminkan fenomena kognisi itu tadi yaitu menyangkut fantasi, berpikir dan Intuisi. Fantasi dapat dilukiskan sebagai fungsi yang memungkinkan manusia untuk berorientasi dalam alam imajinasi melampaui dunia riil. Berfikir merupakan proses dinamis yang dapat dilukiskan dengan proses atau jalannya. Proses jalannya berfikir itu pada pokoknya ada empat langkah, yaitu: Pembentukan pengertian; pembentukan pendapat; Penarikan kesimpulan ; dan Psikologi Fikir.

Dari uraian mengenai konsep kognisi sebelumnya, maka sebagai sebuah proses mental karenanya kognisi menjadi suatu cermin pemikiran tentang sesuatu hal. Kognisi sebagai sebuah proses mental sendiri terjadi karena sejumlah gejala yang meliputi gejala : 1) pengamatan (tahap : penglihatan, pendengaran, rabaan dan pembauan (penciuman), dan pengecapan; 2) Tanggapan (masa lampau; masa datang; masa kini); 3) Ingatan; 4) fantasi,; 5) berpikir dan 6) Intuisi.

## B. 1. Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep

### a. Definisi konsep

**Pengenalan Komputer** adalah gambaran perolehan wawasan individu mengenai persoalan yang berhubungan dengan komputer; atau gambaran tentang bagaimana individu pada awal mulanya mengenal komputer sebagai bagian dari produk ICT. **Pengetahuan Komputer** adalah gambaran tentang hal-hal yang diketahui individu terkait dengan eksistensi komputer.

### b. Operasionalisasi konsep

| Variabel Mayor<br>:         | Variabel Minor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Level Pengukuran                                                          |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pengenalan Komputer</b>  | Diukur dari indikator :<br>A. Wawasan tentang eksistensi komputer :<br>1. Kepernahan mendengar konsep komputer<br>2. Sumber pertama "komputer"<br>3. Pengetahuan manfaat komputer<br>4. Tempat pertama menemukan komputer<br>B. Cara Mengenal Komputer :<br>Dilakukan dengan indikator dilakukan tidaknya oleh responden :<br>1. Cara Formal<br>2. Cara informal | Nominal<br>Nominal<br>Nominal<br>Nominal<br>Nominal<br>Nominal<br>Nominal |
| <b>Pengetahuan Komputer</b> | Diukur dari indikator :<br>Tahu tidaknya responden tentang :<br>1) Komponen Output Komputer<br>2) Komponen In put Komputer<br>3) Komponen Storage<br>4) Aplikasi Komputer<br>5) Sistem Operasi Komputer                                                                                                                                                          | Nominal                                                                   |

## B. 2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan berdasarkan paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif melalui metode survey. Obyek Penelitiannya adalah anggota masyarakat desa pantai yang terpilih sebagai responden di lokasi sampel penelitian.

Lokasi penelitian secara purposive dilakukan di Desa Pesisir Kelurahan Untia Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Responden ditentukan dengan teknik non probabilitas pada tipe *Accidental/Convenient sampling* dan tipe *Purposive judgment sampling*. (Lihat, Zainuddin. 2011). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *interview schedul*. dengan menggunakan bantuan anggota karang taruna setempat. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan komputer melalui aplikasi SPSS 12,0 *for Windows*. Analisis data dilakukan secara deskriptif.

## C. 1. Hasil Penelitian

### a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pesisir merupakan kawasan yang kompleks, dinamis dan lingkungan yang unik karena pengaruh dari dua ekosistem, yaitu ekosistem daratan dan ekosistem lautan. Kawasan ini engkondisikan sebagai suatu sumberdaya pesisir dan apabila dikelola dengan benar dapat menjadi tumpuan dan sumber pertumbuhan baru bagi pembangunan ekonomi secara berkelanjutan dalam mewujudkan masyarakat yang maju dan mandiri. Wilayah pesisir didefinisikan sebagai suatu wilayah dimana daratan berbatasan dengan laut; batas di daratan meliputi daerah daerah yang tergenang air maupun yang tidak tergenang air yang masih dipengaruhi oleh proses proses laut seperti pasang surut, angin laut instruksi air laut, sedangkan batas dilaut daerah daerah yang dipengaruhi oleh proses alami di daratan seperti sedimen dan mengalir air tawar kelaut serta benda - benda yang dibawa air kelaut. Dari aspek pembangunan, batas wilayah pesisir ke arah laut ditetapkan 12 Mill laut dan ke arah darat sampai batas kecamatan yang memiliki desa - desa pesisir.

### 1. Keadaan Geografis dan Administrasi

Desa Nelayan kelurahan Untia secara administrasi terdapat 3 RW dari 5 RW yang ada di kelurahan Untia dengan jumlah 355 KK dan 279 KK diantaranya adalah keluarga miskin. Sumber mata pencaharian utama dominan sebagai nelayan. Penghuni Kampung Nelayan memiliki sejarah dan nilai sosial budaya serta solidaritas sosial yang sudah terbangun sejak masih berada pada komunitas lama yakni di pulau Lae-Lae. Pada komunitas baru pun terdapat pilar-pilar modal sosial seperti adanya institusi/organisasi ekonomi berupa koperasi, kelompok dan organisasi nelayan, jalinan kerjasama diantara mereka termasuk rasa toleransi, ada kelompok arisan, BKM (Badan Keswadayaan Masyarakat), dan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM).

### 2. Kondisi Sosial-Budaya

Kelurahan Untia terbentuk pada tahun 2000 yang merupakan hasil pemekaran dari dua kelurahan yaitu kelurahan Bulurokeng Kecamatan Biringkanaya dan Kelurahan Bira Kecamatan Tamalanrea. Penduduk kelurahan Untia sendiri terdiri menjadi dua bagian yaitu penduduk dari kelurahan Untia secara umum dan penduduk kelurahan Untia yang bermukim di Desa nelayan. Penduduk Desa Nelayan merupakan penduduk dari Pulau Lae – Lae yang berhasil di relokasi. Relokasi yang dimulai pada bulan Februari dan Maret tahun 1998 bagi 326 KK, namun yang berhasil pindah ke Kampung nelayan sampai sekarang ini hanya sekitar 100 lebih KK, dan umumnya hanya kepala keluarga yang status nelayan kecil/sawi atau buruh, sementara para punggawa (pinggawa) masih tetap di Pulau Lae-Lae.

Sejumlah nelayan yang sudah menetap di Kampung Nelayan tersebut aktivitas ekonominya tetap bersentuhan dan memanfaatkan potensi sumber daya kelautan berupa penyelam teripang dan menangkap ikan. Aktivasnya sebagai nelayan juga tetap dilakukan sama seperti ketika masih di komunitas lamanya di Pulau Lae-Lae dan sebaliknya juga warga Pulau Lae-Lae melakukan hal yang sama. Bahkan hubungan dan komunikasi di antara mereka di komunitas lama dan komunitas baru masih tetap berjalan, termasuk dukungan terhadap aktivitas ekonomi profesi sebagai nelayan.



Selanjutnya, komunitas Kampung Nelayan Kelurahan Untia yang sudah bermukim sejak tahun 1999 yang lalu dinamika interaksi sosialnya juga berkembang, di mana dalam komunitasnya bukan hanya dihuni oleh nelayan dari pulau Lae-Lae tapi juga sudah berinteraksi dengan komunitas lokal. Hal yang sama terjadi pada komunitas nelayan Pulau Lae-Lae berinteraksi dan beradaptasi dengan komunitas lain termasuk penghuni baru. Untuk Komunitas Kampung Nelayan, hubungan dan interaksi yang berlangsung sekarang ini dengan penduduk lokal juga baik bahkan penuh kehangatan bukan hanya pada hubungan sosial tetapi juga pada hubungan kerjasama pada aktivitas ekonomi, sehingga komunitas nelayan Kelurahan Untia bukan hanya mengandalkan kehidupan ekonominya pada potensi kelautan tapi juga pada sektor ekonomi lainnya seperti menjadi buruh bangunan, buruh industri rumahan, sektor jasa angkutan tukang ojek, pengawas bangunan.

Pada awalnya penduduk Desa Nelayan sering mengalami ancaman, ketegangan dan konflik, sehingga ada ketakutan dengan warga penduduk lokal. Namun sekarang ini hubungan dan kerjasama dengan warga penduduk lokal sudah berlangsung dengan begitu baik -- bahkan saat ini sudah sulit dibedakan antara warga hasil relokasi dan warga penduduk lokal. Hal ini karena proses-proses sosial yang terjadi mengarah pada proses sosial yang asosiatif seperti kerjasama, asimilasi, toleransi dalam bentuk perkawinan antara kedua komunitas, sehingga akan mengarah pada hubungan dan solidaritas yang mekanik berupa hubungan darah dan kekeluargaan.

Komunitas kampung nelayan mampu membangun hubungan/jaringan dan kerjasama bukan hanya pada nelayan punggawa yang ada di Pulau Lae-Lae tapi juga sektor lainnya yang dapat memberi penghasilan tambahan bagi keluarga nelayan seperti menjadi buruh industri rumahan, buruh bangunan dan sektor jasa berupa tukang ojek.

Kelurahan Untia merupakan salah satu wilayah dari Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar Propinsi Sulawesi Selatan. Adapun batas daerah atau wilayah kelurahan adalah sebagai berikut: a. Sebelah utara Kabupaten Maros Kecamatan Marusu.; b. Sebelah timur Bulurokeng Kecamatan Biringkanaya.; c. Sebelah selatan Bira Tamalanrea.; dan d. Sebelah barat Selat Makassar.

Kelurahan Untia terletak di pinggir jalan propinsi yang menghubungkan antara satu kabupaten ke kabupaten lainnya. Oleh karena itu Kelurahan Untia ini bisa ditempuh dengan mudahnya menggunakan semua jenis transportasi darat. Kelurahan Untia berjarak sekitar 4 Km dari Kecamatan ke Ibu Kota Propinsi. Adapun waktu yang dibutuhkan dari Ibu Kota ke Kecamatan Biringkanaya adalah 2 jam dengan menggunakan kendaraan roda dua. Kelurahan ini ditinjau dari segi fisiknya terdiri dari dataran tinggi dan pegunungan/perbukitan.

Adapun luas wilayah Kelurahan Untia sebagai berikut: a. Pemukiman seluas 18 ha/m<sup>2</sup>.; b. Perkantoran seluas 1,50 ha/m<sup>2</sup>.;c. Persawahan seluas 1,15 ha/m<sup>2</sup>.

Masyarakat Kelurahan Untia Kecamatan Biringkanaya tidak hanya terdiri dari satu suku saja, namun terdiri dari berbagai suku diantaranya adalah suku makassar dan suku Bugis. Banyaknya perbedaan suku ini terjadi karena adanya penduduk urbanisasi dari desa ke Kota, khususnya sulawesi Selatan yaitu Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya. Berdasarkan data yang diperoleh dari lokasi penelitian menunjukkan bahwa jumlah penduduk Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya secara keseluruhan berjumlah 2075 jiwa dengan 623 KK dengan rincian sebagai berikut:a. Laki-laki berjumlah 1078 jiwa.;b. Perempuan berjumlah 997 jiwa.;c. Jumlah total 2075 jiwa.;d. Jumlah kepala keluarga 623 jiwa; e. Kepadatan penduduk 81 / km.

Adapun jumlah penduduk Kelurahan Untia berdasarkan suku adalah sebagai berikut:a. Suku Makassar berjumlah 1947 jiwa.; b. Suku Bugis berjumlah 114 jiwa.; c. Betawi berjumlah 1 Orang; d. Jawa Berjumlah 5 Orang; e. Ambon Berjumlah 5 Orang; dan f. Flores Berjumlah 3 Orang.

Masyarakat Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya sadar akan pentingnya pendidikan, apalagi pendidikan agama. Data penelitian yang diperoleh tentang pendidikan masyarakat Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya adalah sebagai

berikut:a. Usia 3-6 thn yang sedang TK sebanyak 30 orang.;b. Usia 7-18 thn yang tidak pernah sekolah sebanyak 9 orang.;c. Usia 7-18 thn yang sedang sekolah sebanyak 17 orang.;d. Usia 18-56 thn yang tidak pernah bersekolah sebanyak 90 orang.;e. Usia 18-56 thn pernah SD tapi tidak tamat sebanyak 401 orang.;f. Tamat S1/ sederajat sebanyak 5 orang.;g. Tamat SD / Sederajat sebanyak 611 orang.;h. Jumlah Usia 12 – 56 Tahun tidak tamat SLTP Sebanyak 519 Orang;i. Jumlah Usia 18 – 56 Tahun tidak tamat SLTA Sebanyak 504 Orang.

### 3. Aktivitas Ekonomi Masyarakat

Masyarakat Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya bekerja disektor Budidaya perikanan, pertanian, jasa angkutan, industri kecil, peternakan, nelayan dan pegawai instansi pemerintah. Nelayan dan buruh tani adalah jenis mata pencaharian yang banyak diminati masyarakat. Adapun tingkat mata pencaharian masyarakat Kelurahan Untia Kec. Biringkanaya dapat dilihat di bawah ini: a. Petani/petambak sebanyak 62 orang.; b. Buruh tani sebanyak 62 orang.; c. Pegawai negeri sipil sebanyak 10 orang.; d. Pedagang keliling sebanyak 15 orang.; e. Peternak sebanyak 35 orang.; f. Nelayan sebanyak 103.; g. Montir sebanyak 2 orang; dan h. TNI.

### 4. Kondisi Infrastruktur

Adapun Prasarana Transportasi Darat di kelurahan Untia adalah sebagai berikut : a. Jalan desa/kelurahan sepanjang 3 KM; b. Jalan antar desa/kelurahan sepanjang 4 km; c. Jembatan beton sebanyak 4 unit; d. Jembatan kayu sebanyak 5 unit

### b. Karakteristik Responden

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian menyangkut karakteristik responden. Sajiannya dimulai dari temuan menyangkut jenis kelamin responden dan diakhiri dengan temuan menyangkut agama yang dipeluk oleh responden. Sebagai pembuka, temuan menyangkut jenis kelamin responden disajikan dalam tabel 1. Dari tabel dimaksud diketahui bahwa kalangan responden itu bagian terbesarnya (59%) adalah berjenis kelamin laki-laki dan selebihnya (41%) berkelamin perempuan.

Kemudian terkait dengan usia responden, sebagaimana diperlihatkan data tabel 2, usia responden itu merentang antara 16 tahun hingga 56 tahun. Dari rentang dimaksud, maka tampak bahwa responden berusia 17 (9%) dan 30 (8%) merupakan usia paling menonjol di antara responden yang umumnya berkisar antara 1 – 6 %.

Menyangkut status perkawinan responden yang umumnya beragama Islam tersebut, dari data tabel 3 diketahui bahwa status mereka itu bersifat dikotomis, yakni antara yang masih lajang dan sudah menikah. Namun data penelitian menunjukkan kalangan responden itu ternyata dominan (68.0%) yang sudah menikah. Relatif sedikit (32.0%) diantaranya yang masih belum menikah. Kalangan responden ini, dari segi pendidikan juga menunjukkan variasi jenjang pendidikan yang mereka tamatkan. Variasi pendidikan mereka sendiri merentang dari tingkat SD hingga Pasca Sarjana. Namun di antara mereka itu lebih banyak (45.0%) yang menamatkan pendidikannya pada level SLTA. Secara pe-ranking-an kemudian diikuti oleh proporsi responden berpendidikan SLTP (20%) dan SD (18%) dan level pendidikan tinggi proporsinya antara 1 hingga 9 %.

Lantas, terkait dengan jenis pekerjaan yang dimiliki responden, datanya disajikan dalam tabel 5. Dari tabel tersebut diketahui bahwa jenis pekerjaan menonjol yaitu Pekerja Sektor Informal (25%) dan Pegawai Swasta (24%). Jenis pekerjaan lainnya proporsinya berkisar 1- 16 %. Jenis pekerjaan dalam kelompok terakhir dikandung antara lain misalnya seperti Ibu rumah tangga-pelajar mahasiswa dan pegawai BUMN/BUMD.

### c. Pengenalan Komputer

Dalam konteks “pengenalan komputer”, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar (95%) responden menyatakan pernah mendengar kata “komputer”. Hampir tidak ada yang menyatakan “tidak pernah” mendengar kata komputer. “Guru” merupakan pihak yang pertama kali memperkenalkan kata komputer menurut bagian terbesar responden (50,5%). Kemudian “teman”, juga tidak sedikit jumlahnya (35,8%) sebagai pihak yang pertama kali diakui memperkenalkan kata komputer kepada responden. Sementara pihak-pihak lainnya pengakuan responden berkisar 1,1-9,5%.

Mengenai pendapat responden tentang manfaat komputer, maka secara tegas menurut kalangan responden ada tiga manfaat komputer itu, yaitu : membuat informasi; menyimpan informasi; mengirim informasi. Namun dari tiga bentuk manfaat ini, maka “menyimpan informasi” merupakan bentuk manfaat yang paling umum (90%) diakui responden. Sementara manfaat berbentuk “membuat informasi” juga sangat banyak responden yang mengakuinya (85%). Juga manfaat berbentuk “mengirim informasi”, responden yang mengakuinya sebagai bentuk lain dari manfaat komputer, banyak juga proporsinya, yaitu 77%.

Selanjutnya, terkait dengan tempat yang pertama kali responden menemukan atau melihat komputer, maka “sekolah” menjadi tempat yang paling banyak diakui responden (49.5%) sebagai tempat pertama. Termasuk pula “Di lingkungan tempat tinggal”, juga termasuk tempat yang tidak sedikit diakui responden (37.9%) sebagai tempat pertama menemukan komputer.

### 1. Cara Mengenal Komputer

Penelitian ini juga menemukan data tentang cara responden dalam mengenal lebih jauh tentang komputer. Dari temuan penelitian, maka ada dua cara dalam upaya responden untuk mengenal komputer. Cara pertama yaitu melalui cara formal dan kedua melalui cara informal. Temuan terkait fenomena dimaksud disajikan dalam tabel berikut.

Berdasarkan data tabel 1 dimaksud memperlihatkan bahwa dalam kaitan mengenal komputer dengan cara formal, tampak ada tiga cara yang dilakukan responden. Akan tetapi, dari tiga cara dimaksud tampak bahwa cara “Proses belajar di kampus” menjadi cara yang paling banyak (66.3%) dilakukan responden. Cara ini dilakukan responden tidak diketahui persis, apakah ini dilakukan ketika lagi kuliah atau saat mereka kuliah pada masa-masa sebelumnya. Cara-cara lain yang juga ditemukan meski proporsinya relatif kecil, yaitu cara dengan “Proses belajar di tempat kursus” dan “Proses belajar di lembaga diklat”.

**Tabel 1**  
**Responden Menurut Cara Formal dalam Mengenal Komputer**  
**n:100**

| Ragam cara formal mempelajari komputer | Ya |      | Tidak |      | Total |       |
|----------------------------------------|----|------|-------|------|-------|-------|
|                                        | f  | %    | f     | f    | %     | f     |
| Proses belajar di kampus               | 63 | 66.3 | 32    | 33.7 | 95    | 100.0 |
| Proses belajar di tempat kursus        | 1  | 1.1  | 94    | 98.9 | 95    | 100.0 |
| Proses belajar di lembaga diklat       | 1  | 1.1  | 94    | 98.9 | 95    | 100.0 |
| Lainnya                                | 22 | 23.2 | 73    | 76.8 | 95    | 100.0 |

Selanjutnya terkait dengan pengenalan melalui cara informal, sebagaimana diperlihatkan data tabel 2, menunjukkan bahwa cara tersebut relatif banyak ragamnya, jumlahnya ada sembilan (9). Namun demikian, cara-cara informal yang relatif menonjol itu tampak ada dua cara, yaitu melalui “Belajar dan praktik sendiri melalui melalui bertanya-tanya pada teman di kantor” dan melalui “Belajar dengan cara melihat-lihat teman menggunakan komputer di kantor” di mana proporsinya masing-masing 18,9% dan 17,8%. Termasuk pula melalui cara “Belajar dan praktik sendiri melalui baca-baca buku di rumah sendiri”, juga menjadi cara informal yang jumlahnya relatif banyak dilakukan responden (12,6%). Sementara cara-cara informal lainnya kisaran eponden pelakunya berkisar 4-9 %.(lihat tabel 12).

**Tabel 2**  
**Responden Menurut Cara Informal dalam Mengenal Komputer**  
**n:100**

| Ragam cara informal mempelajari komputer                                        | Ya |      | Tidak |       | Total |       |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|------|-------|-------|-------|-------|
|                                                                                 | f  | %    | f     | f     | %     | f     |
| Belajar dan praktik sendiri melalui baca-baca buku di kantor                    | 4  | 4.2  | 91    | 95.8  | 95    | 100.0 |
| Belajar dan praktik sendiri melalui melalui bertanya-tanya pada teman di kantor | 18 | 18.9 | 77    | 81.1  | 95    | 100.0 |
| Belajar dengan cara melihat-lihat teman menggunakan komputer di kantor          | 16 | 16.8 | 79    | 83.2  | 95    | 100.0 |
| Belajar dengan cara langsung dibimbing teman di kantor                          | 4  | 4.2  | 91    | 95.8  | 95    | 100.0 |
| Belajar dan praktik sendiri melalui baca-baca buku di sekolah                   | 6  | 6.3  | 89    | 93.7  | 95    | 100.0 |
| Belajar dan praktik sendiri melalui bertanya-tanya pada teman di sekolah        | 7  | 7.4  | 88    | 92.6  | 95    | 100.0 |
| Belajar dengan cara melihat-lihat teman menggunakan komputer di sekolah         | 9  | 9.5  | 86    | 90.5  | 95    | 100.0 |
| Belajar dengan cara langsung dibimbing teman di sekolah                         | 8  | 8.4  | 87    | 91.6  | 95    | 100.0 |
| Belajar dan praktik sendiri melalui baca-baca buku di rumah sendiri             | 12 | 12.6 | 83    | 87.4  | 95    | 100.0 |
| Lainnya                                                                         |    |      | 95    | 100.0 | 95    | 100.0 |

## 2. Pengetahuan Komputer

Penelitian ini juga mengeksplorasi tentang pengetahuan responden terkait spesifikasi-spesifikasi komputer. Spesifikasi dimaksud seperti Komponen Output Komputer, Komponen Input Komputer, Komponen Storage, Ragam Aplikasi, dan Sistem Operasi.

Terkait pengetahuan responden tentang Komponen Output Komputer, maka temuan memperlihatkan bahwa responden umumnya tahu tentang komponen dimaksud. Sebagian kecil saja di antara mereka itu yang tidak tahu. (lihat tabel 3).

**Tabel 3**  
**Responden menurut Pengetahuan tentang Komponen Output Komputer**  
**n:100**

| Ragam Komponen Output Komputer | Pengetahuan Responden |      |            |       |       |       |
|--------------------------------|-----------------------|------|------------|-------|-------|-------|
|                                | Tahu                  |      | Tidak tahu |       | Total |       |
|                                | f                     | %    | f          | %     | f     | %     |
| Printer                        | 85                    | 89.5 | 10         | 10.5  | 95    | 100.0 |
| Monitor                        | 86                    | 90.5 | 9          | 9.5   | 95    | 100.0 |
| Speaker                        | 61                    | 64.2 | 34         | 35.8  | 95    | 100.0 |
| lainnya                        |                       |      | 95         | 100.0 | 95    | 100.0 |

Menyangkut pengetahuan mengenai Komponen Input Komputer, gejalanya juga relatif sama dengan sebelumnya, di mana responden umumnya juga tahu tentang komponen dimaksud dan sebagian kecil saja mereka itu yang tidak tahu. (lihat tabel 4).

**Tabel 4**  
**Responden menurut Pengetahuan tentang Komponen Input Komputer**  
**n100**

| Ragam<br>Komponen<br>Input<br>Komputer | Pengetahuan Responden |      |            |       |       |       |
|----------------------------------------|-----------------------|------|------------|-------|-------|-------|
|                                        | Tahu                  |      | Tidak tahu |       | Total |       |
|                                        | f                     | %    | f          | %     | f     | %     |
| Mouse                                  | 83                    | 87.4 | 12         | 12.6  | 95    | 100.0 |
| Keyboard                               | 85                    | 89.5 | 10         | 10.5  | 95    | 100.0 |
| Scanner                                | 51                    | 53.7 | 44         | 46.3  | 95    | 100.0 |
| komponen<br>input<br>lainnya           |                       |      | 95         | 100.0 | 95    | 100.0 |

Menyangkut pengetahuan mengenai Komponen Storage Komputer, gejalanya relatif berbeda dengan pengetahuan spesifikasi komputer sebelumnya, di mana responden proporsinya cenderung lebih kecil dari pada fenomena pengetahuan sebelumnya. Fenomena pengetahuan terkait storage dimaksud, proporsi responden yang mengetahuinya jumlahnya tidak mencapai lebih dari 80%. Proporsi responden paling banyak mengetahui terkait storage tersebut yaitu menyangkut storage “disket” (80%). Disusul USB (78,9%). Compact Disc (CD) juga termasuk bagian terbesar responden mengetahuinya (55,8%). Sementara Hard Disk dan Compact Disc Writer (CDR) meski tidak banyak yang mengetahuinya, namun jumlahnya cukup berarti juga, proporsinya yaitu mencapai 47.4 dan 32.6 %. (lihat tabel 5).

**Tabel 5**  
**Responden menurut Pengetahuan tentang Komponen Storage**

| Ragam<br>Komponen<br>Storage | Pengetahuan Responden |      |            |       |       |       |
|------------------------------|-----------------------|------|------------|-------|-------|-------|
|                              | Tahu                  |      | Tidak tahu |       | Total |       |
|                              | f                     | %    | f          | %     | f     | %     |
| USB (Flashdisk)              | 75                    | 78.9 | 20         | 21.1  | 95    | 100.0 |
| Disket                       | 76                    | 80.0 | 19         | 20.0  | 95    | 100.0 |
| Hard Disk                    | 45                    | 47.4 | 50         | 52.6  | 95    | 100.0 |
| Compact Disc<br>(CD)         | 53                    | 55.8 | 42         | 44.2  | 95    | 100.0 |
| Compact Disc<br>Writer (CDR) | 31                    | 32.6 | 64         | 67.4  | 95    | 100.0 |
| komponen storage<br>lainnya  |                       |      | 95         | 100.0 | 95    | 100.0 |

Menyangkut pengetahuan mengenai Komponen Storage Komputer, gejalanya relatif berbeda dengan pengetahuan spesifikasi komputer sebelumnya, di mana responden proporsinya cenderung lebih kecil dari pada fenomena pengetahuan sebelumnya. Fenomena pengetahuan terkait storage dimaksud, proporsi responden yang mengetahuinya jumlahnya tidak mencapai lebih dari 80%. Proporsi responden paling banyak mengetahui terkait storage tersebut yaitu menyangkut storage “disket” (80%).

Disusul USB (78,9%). Compact Disc (CD) juga termasuk bagian terbesar responden mengetahuinya (55,8%). Sementara Hard Disk dan Compact Disc Writer (CDR) meski tidak banyak yang mengetahuinya, namun jumlahnya cukup berarti juga, proporsinya yaitu mencapai 47.4 dan 32.6 %. (lihat tabel 5).

Dalam hubungan pengetahuan menyangkut “Ragam Aplikasi”, temuan menunjukkan bahwa secara umum ada sembilan ragam aplikasi yang diketahui responden. Dari sembilan ragam dimaksud maka ada dua jenis aplikasi yang menonjol diketahui kalangan responden. Kedua aplikasi dimaksud yaitu aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Exel. Keduanya masing-masing diketahui oleh sebanyak 88 % responden. Sementara jenis-jenis aplikasi lainnya, misalnya aplikasi Power Point, bagian terbesar responden juga mengetahuinya, di mana proporsinya mencapai 51,6%. Sedang jenis-jenis aplikasi lainnya, proporsi responden yang mengetahuinya ada bawah 50 %. Jenis aplikasi dimaksud proporsi responden yang mengetahuinya berkisar 13,7-45,3%. (lihat tabel 6).

**Tabel 6**  
**Responden menurut Pengetahuan tentang Aplikasi Komputer**  
**n 100**

| Ragam Aplikasi                            | Pengetahuan Responden |      |            |       |       |       |
|-------------------------------------------|-----------------------|------|------------|-------|-------|-------|
|                                           | Tahu                  |      | Tidak tahu |       | Total |       |
|                                           | f                     | %    | f          | %     | f     | %     |
| Microsoft Word                            | 84                    | 88.4 | 11         | 11.6  | 95    | 100.0 |
| Microsoft Exel                            | 84                    | 88.4 | 11         | 11.6  | 95    | 100.0 |
| Power Point                               | 49                    | 51.6 | 46         | 48.4  | 95    | 100.0 |
| Page Maker                                | 17                    | 17.9 | 78         | 82.1  | 95    | 100.0 |
| Browser                                   | 19                    | 20.0 | 76         | 80.0  | 95    | 100.0 |
| Winamp                                    | 36                    | 37.9 | 59         | 62.1  | 95    | 100.0 |
| Game                                      | 43                    | 45.3 | 52         | 54.7  | 95    | 100.0 |
| SPSS (Special Program for Social Science) | 13                    | 13.7 | 82         | 86.3  | 95    | 100.0 |
| Photoshop                                 | 18                    | 18.9 | 77         | 81.1  | 95    | 100.0 |
| Lainnya                                   |                       |      | 95         | 100.0 | 95    | 100.0 |

Terakhir yaitu terkait pengetahuan responden menyangkut “sistem operasi”. Dalam hubungan ini maka temuan menunjukkan fenomena yang cenderung relatif berbeda dengan fenomena pengetahuan sebelum-sebelumnya. Perbedaannya yaitu, bahwa terkait sistem operasi komputer dimaksud, responden umumnya tidak tahu menyangkut ragam sistem operasi komputer yang ada. Hanya dua sistem operasi komputer saja tampaknya yang banyak diketahui responden itu. Keduanya adalah sistem operasi Windows 2000 (73,7%) dan Windows XP (70,5%). Sementara terkait sistem operasi lainnya, proporsi responden yang mengetahuinya relatif kecil, yaitu antara 2,1-32,6%. (lihat tabel 7).

**Tabel 7**  
**Responden menurut Pengetahuan tentang Sistem Operasi**  
**n100**

| Ragam Sistem Operasi        | Pengetahuan Responden |      |            |      |       |       |
|-----------------------------|-----------------------|------|------------|------|-------|-------|
|                             | Tahu                  |      | Tidak tahu |      | Total |       |
|                             | f                     | %    | f          | %    | f     | %     |
| DOS (Disc Operation System) | 28                    | 29.5 | 67         | 70.5 | 95    | 100.0 |
| Macintosh System            | 14                    | 14.7 | 81         | 85.3 | 95    | 100.0 |
| Sistem operasi OS2          | 4                     | 4.2  | 91         | 95.8 | 95    | 100.0 |
| Windows 95                  | 25                    | 26.3 | 70         | 73.7 | 95    | 100.0 |
| Windows 98                  | 31                    | 32.6 | 64         | 67.4 | 95    | 100.0 |
| Windows 2000                | 70                    | 73.7 | 25         | 26.3 | 95    | 100.0 |
| Windows XP                  | 67                    | 70.5 | 28         | 29.5 | 95    | 100.0 |
| Windows Vista               | 13                    | 13.7 | 82         | 86.3 | 95    | 100.0 |
| Linux Redhat                | 2                     | 2.1  | 93         | 97.9 | 95    | 100.0 |

|                                               |   |     |    |       |    |       |
|-----------------------------------------------|---|-----|----|-------|----|-------|
| Linux IGOS (Indonesian Goes Operation System) | 4 | 4.2 | 91 | 95.8  | 95 | 100.0 |
| Linux Fedora                                  | 2 | 2.1 | 93 | 97.9  | 95 | 100.0 |
| Lainnya                                       |   |     | 95 | 100.0 | 95 | 100.0 |

## 2. Diskusi

Penelitian ini membahas tentang masalah pengenalan dan pengetahuan komputer anggota masyarakat di lingkungan masyarakat pedesaan pantai, yaitu di Desa Nelayan kelurahan Untia, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian, terkait dengan masalah pengenalan, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan pernah mendengar kata “komputer”. “Guru” merupakan pihak yang pertama kali memperkenalkan kata komputer menurut bagian terbesar responden. Kemudian “teman”, juga tidak sedikit jumlahnya.

Secara tegas menurut kalangan responden ada tiga manfaat komputer itu, yaitu membuat informasi; menyimpan informasi; dan mengirim informasi. Namun manfaat “menyimpan informasi” merupakan bentuk manfaat yang paling umum diakui responden. Sementara manfaat “membuat informasi” juga sangat banyak responden yang mengakuinya. Juga manfaat berbentuk “mengirim informasi”, responden yang mengakuinya juga banyak proporsinya.

“Sekolah” menjadi tempat yang paling banyak diakui responden sebagai tempat pertama. Termasuk pula “Di lingkungan tempat tinggal”, juga termasuk tempat yang tidak sedikit diakui sebagai tempat pertama menemukan komputer.

Ada dua cara dalam upaya responden untuk mengenal komputer, yaitu melalui cara formal dan informal. Melalui cara formal, ada tiga cara yang dilakukan responden, tetapi melalui cara “Proses belajar di kampus” menjadi cara yang paling banyak dilakukan responden. Sementara melalui cara informal, menunjukkan bahwa cara tersebut relatif banyak ragamnya, jumlahnya ada sembilan. Namun cara informal yang relatif menonjol ada dua, yaitu melalui “Belajar dan praktik sendiri melalui bertanya-tanya pada teman di kantor” dan melalui “Belajar dengan cara melihat-lihat teman menggunakan komputer di kantor”.

Berkaitan dengan pengetahuan komputer, temuan memperlihatkan pengetahuan responden terkait spesifikasi-spesifikasi komputer. Spesifikasi dimaksud seperti Komponen Output Komputer, Komponen Input Komputer, Komponen Storage, Ragam Aplikasi, dan Sistem Operasi.

Terkait pengetahuan responden tentang Komponen Output Komputer, temuan memperlihatkan responden umumnya tahu tentang komponen dimaksud. Sementara menyangkut pengetahuan tentang komponen Input Komputer, gejalanya juga relatif sama dengan sebelumnya, responden umumnya juga tahu tentang komponen dimaksud. Fenomena pengetahuan terkait storage komputer, responden paling banyak mengetahui tentang “disket”, USB dan Compact Disc (CD). Secara umum ada sembilan ragam aplikasi yang diketahui responden. Dari sembilan ragam dimaksud maka ada dua jenis aplikasi yang menonjol diketahui kalangan responden, Microsoft Word dan Microsoft Exel. Mengenai sistem operasi komputer responden umumnya tidak tahu menyangkut ragam sistem operasi komputer yang ada. Hanya dua sistem operasi komputer saja tampaknya yang banyak diketahui responden yaitu . sistem operasi Windows 2000 dan Windows XP.

Berkaitan dengan temuan menyangkut fenomena konsep ‘pengenalan’ sebelumnya yang memperlihatkan bahwa ‘guru’ dan ‘teman’ itu menjadi pihak yang pertama kali memperkenalkan komputer dan terkait dengan cara dalam mengenal komputer (cara formal dan informal ) sebelumnya, tampaknya ini dimungkinkan terjadi karena di lingkungan masyarakat Desa Nelayan kelurahan Untia, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar itu memang tidak sepenuhnya “berbau” nelayan, melainkan “kehidupan sehari-hari” mereka itu bertendensi terpengaruh oleh karakteristik lingkungan mereka, misalnya terkait dengan faktor aktifitas ekonomi masyarakat yang berdasarkan data monografi memang bukan hanya nelayan melainkan banyak jenis okupasi lainnya. Begitu juga dengan

kondisi infra struktur, berdasarkan data monografi yang ada memang mengindikasikan bahwa desa lokasi penelitian ini memang cenderung sebagai desa yang mudah diakses oleh daerah-daerah lain. Dengan demikian desa dimaksud memang cenderung sangat terbuka bagi masuknya pengaruh-pengaruh dari luar desa nelayan. Dalam konteks dimaksud, karenanya pihak ‘guru dan teman’ tadi memang jadi sangat dimungkinkan menjadi ‘pihak pertama’ yang memperkenalkan komputer kepada masyarakat Desa Nelayan.

Kemudian, terkait dengan masalah pengetahuan komputer, maka dalam hubungan temuan bahwa umumnya responden tahu tentang komponen out put komputer dan komponen input komputer, serta hanya tahu secara umum pada jenis-jenis tertentu saja terkait storage komputer, ragam aplikasi, dan sistem operasi komputer, maka secara teoritis dalam perspektif *Cognitive Psychology*, kiranya itu menggambarkan hasil responden desa pantai tentang “bagaimana mereka belajar, menghafal, dan mengingat kembali sebuah informasi menyangkut eksistensi komputer”.

Sementara gambaran yang mengindikasikan relatif kurang baiknya pengetahuan responden tentang komputer menyangkut Komponen Output Komputer, Komponen Input Komputer, Komponen Storage, Ragam Aplikasi, dan Sistem Operasi tadi, kiranya ini juga ada hubungannya dengan faktor karakteristik desa pantai tadi, terutama dalam hubungannya dengan data yang memperlihatkan nelayan memang sebagai okupasi terbesar di desa nelayan. Dalam hubungan dominasi okupasi dimaksud, kiranya menjadi relevan kalau responden penelitian ini umumnya hanya mengetahui jenis-jenis tertentu saja pada masing-masing spesifikasi komputer tadi.

### III. PENUTUP

#### Kesimpulan dan Saran

Berkaitan dengan temuan menyangkut fenomena konsep ‘pengenalan’ sebelumnya yang memperlihatkan bahwa ‘guru’ dan ‘teman’ itu menjadi pihak yang pertama kali memperkenalkan komputer dan terkait dengan cara dalam mengenal komputer (cara formal dan informal) sebelumnya, tampaknya ini dimungkinkan terjadi karena di lingkungan masyarakat Desa Nelayan kelurahan Untia, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar itu memang tidak sepenuhnya “berbau” nelayan, melainkan “kehidupan sehari-hari” mereka itu bertendensi terpengaruh oleh karakteristik lingkungan mereka, misalnya terkait dengan faktor aktifitas ekonomi masyarakat yang berdasarkan data monografi memang bukan hanya nelayan melainkan banyak jenis okupasi lainnya. Begitu juga dengan kondisi infra struktur, berdasarkan data monografi yang ada memang mengindikasikan bahwa desa lokasi penelitian ini memang cenderung sebagai desa yang mudah diakses oleh daerah-daerah lain. Dengan demikian desa dimaksud memang cenderung sangat terbuka bagi masuknya pengaruh-pengaruh dari luar desa nelayan. Dalam konteks dimaksud, karenanya pihak ‘guru dan teman’ tadi memang jadi sangat dimungkinkan menjadi ‘pihak pertama’ yang memperkenalkan komputer kepada masyarakat Desa Nelayan.

Kemudian, terkait dengan masalah pengetahuan komputer, maka dalam hubungan temuan bahwa umumnya responden tahu tentang komponen out put komputer dan komponen input komputer, serta hanya tahu secara umum pada jenis-jenis tertentu saja terkait storage komputer, ragam aplikasi, dan sistem operasi komputer, maka secara teoritis dalam perspektif *Cognitive Psychology*, kiranya itu menggambarkan hasil responden desa pantai tentang “bagaimana mereka belajar, menghafal, dan mengingat kembali sebuah informasi menyangkut eksistensi komputer”.

Sementara gambaran yang mengindikasikan relatif kurang baiknya pengetahuan responden tentang komputer menyangkut Komponen Output Komputer, Komponen Input Komputer, Komponen Storage, Ragam Aplikasi, dan Sistem Operasi tadi, kiranya ini juga ada hubungannya dengan faktor karakteristik desa pantai tadi, terutama dalam hubungannya dengan data yang memperlihatkan nelayan memang sebagai okupasi terbesar di desa nelayan. Dalam hubungan dominasi okupasi dimaksud, kiranya menjadi relevan kalau responden penelitian ini umumnya hanya mengetahui jenis-jenis tertentu saja pada masing-masing spesifikasi komputer tadi.

Secara praktis kiranya diperlukan upaya-upaya *empowerment* dalam rangka upaya meningkatkan kadar pengetahuan masyarakat desa pantai tentang komputer, khususnya



menyangkut komponen storage, ragam aplikasi, dan sistem operasi. Sementara secara akademis, guna mendapatkan informasi lebih dalam terkait fenomena pengetahuan komputer masyarakat desa nelayan, maka terkait pelaksanaan studi sejenis ke depan, kiranya perlu memasukkan variabel pervasive, variabel kepentingan responden akan komputer, atau jenis okupasi, guna mengetahui korelasinya dengan variabel pengetahuan komputer.

**Ucapan terimakasih:** Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Hasyim Ali Imran yang telah banyak meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis dalam proses perampungan naskah Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini. Tak lupa juga penulis ucapkan kepada kepala BPPKI Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam kaitan kesempatan pemuatan KTI saya di Jurnal Studi Komunikasi dan Media. Semoga Allah SWT membalas amal baik tersebut.

### Daftar Pustaka

- Albirini, Abdulkafi, 2006, "Cultural perceptions: The missing element in the implementation of ICT in developing countries", **International journal of education and development using ICT** ; Vol 2(1) 2006, <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=146&layout=html>.
- @rural Conference Brussels, 200-, 15/09/2003, dalam [http://ec.europa.eu/information-society/activities/atwork/erural\\_at\\_work/-documents/at\\_rural\\_conf\\_concls.pdf](http://ec.europa.eu/information-society/activities/atwork/erural_at_work/-documents/at_rural_conf_concls.pdf); taken on April 16, 2007.
- Braa, Jørn, *et. al.*, "A Study of the Actual and Potential Usage of Information and Communication Technology at District and Provincial Levels in Mozambiqu", dalam **International journal of education and development using ICT**, <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php>.
- E.L.Adebayo dan O.M.Adesope, 2007, "Awareness, access and usage of information and communication technologies between female researchers and extensionists", dalam , <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=282&layout=html>.
- Elijah, Obayelu A. dan Ogunlade, I., 2006, "Analysis of the uses of information and communication technology for gender empowerment and sustainable poverty alleviation in Nigeria", dalam **International Journal of Education and Development Using ICT**; Vol 2(3) 2006, dalam, <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=172&layout=html>.
- Glenda Gay, et.al., 2006, "Perceptions of information and communication technology among undergraduate management students in Barbados", dalam **International journal of education and development using ICT**, Vol 2(4) 2006, <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=223&layout=html>.
- Rangaswamy, Nimmi, "Social Entrepreneurship as Critical Agency: A study of Rural Internet kiosks", dalam, <http://topics.developmentgateway.org/ict>.
- Sumber lain :
- <http://www.itu.int/home/feedback/index.phtml?mail=indicators>.
- <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=196&layout=html>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Indonesia#Structure\\_and\\_affiliations](http://en.wikipedia.org/wiki/Indonesia#Structure_and_affiliations)
- <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=172&layout=html>.
- <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/apcity/unpan002101>., diambil 27 April 2007.
- [http://www.itu.int/newsarchive/press\\_releases/2003/30.html](http://www.itu.int/newsarchive/press_releases/2003/30.html), TAKEN ON 28 April 07.
- <http://www.internetworldstats.com/top20.htm>, taken on Apr 30, 2007.
- <http://www.virtualbill.net/qamain/qamain.html#q2>

## News Media Trends

### Millennial Dems engaged in primaries learn about election from many social media sites at higher rates than Reps

*Among those who say they are very likely to participate in their state's primary or caucus, % who learned about the 2016 presidential election from...*

|                            | Total very likely primary voters | Millennial very likely primary voters |              |
|----------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--------------|
|                            |                                  | Rep/lean Rep                          | Dem/lean Dem |
| Any social networking site | 46%                              | <b>50%</b>                            | <b>74%</b>   |
| Facebook                   | 39                               | <b>44</b>                             | <b>63</b>    |
| Twitter                    | 10                               | 12                                    | 20           |
| YouTube                    | 10                               | <b>11</b>                             | <b>22</b>    |
| Google Plus                | 6                                | 3                                     | 4            |
| Instagram                  | 3                                | 6                                     | 12           |
| Reddit                     | 3                                | <b>1</b>                              | <b>16</b>    |
| Snapchat                   | 2                                | <b>5</b>                              | <b>12</b>    |
| LinkedIn                   | 2                                | 2                                     | 2            |
| Tumblr                     | 1                                | *                                     | <b>8</b>     |
| Vine                       | 1                                | 4                                     | 3            |

Source: Survey conducted Jan. 12-27, 2016. Based on those who reported they are very likely to vote in their state's primary or caucus (Total: 2,226; Millennials: Rep/lean Rep N=128, Dem/lean Dem=222).

Note: Bolded numbers indicate a statistically significant difference.

PEW RESEARCH CENTER

Sumber : <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2016>, accessed on Tuesday, Nov. 15, 2016.