

BAB II

REMAJA DAN PORNOGRAFI DI INTERNET

Penggunaan media oleh para remaja terdiri dari sebagian besar televisi dan video (dalam perkembangannya *video games*) dan bahkan remaja telah menggunakan komputer pribadi (termasuk internet) dan *mobile phones*. Remaja adalah suatu masa dimana dipengaruhi dengan aktif oleh sikap individu pada konstruksi identitas yang masuk akal dan media mungkin mengambil bagian yang cukup besar dalam menyediakan materi budaya bagi penggunanya (Giles, 2003: 148).

Pada tingkat masyarakat dan skala global kita dapat melihat bahwa jaringan media, jaringan sosial dan jaringan ekonomi mencapai pada seluruh pelosok penjuru dunia terjauh sekalipun. Dunia kita menjadi benar-benar terhubung secara global. Dengan penyebaran secara cepat menggunakan TV satelit, *mobile telephony* dan internet, negara-negara berkembang seperti China dan India mengalami perubahan dengan cepat dari sebelum masyarakat industri menjadi masyarakat industri dan akhirnya pada masyarakat setelah industri (van Dijk, 2006: 2).

2.1. ERA DIGITAL : INTERNET DAN REMAJA DI ERA DIGITAL

Kita menyadari bahwa bidang informasi dan komunikasi mengalami revolusi khususnya untuk perangkat audiovisual, telepon selular dan komputer. Teknologi tersebut telah mengubah cara hidup masyarakat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi

memberikan begitu banyak kemudahan yang memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi ke seluruh penjuru dunia.

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi cenderung berpengaruh langsung terhadap tingkat peradapan manusia. Terbentuknya strata masyarakat agraris, masyarakat industri, dan masyarakat informasi adalah tidak terlepas dari pengaruh teknologi global tersebut.

Kita telah berada dalam era masyarakat informasi, yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ciri-ciri perkembangan tersebut ditandai dengan: 1) daya muat untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasikan, dan menyajikan informasi meningkat; 2) kecepatan penyajian informasi meningkat; 3) miniaturisasi perangkat keras; 4) keragaman pilihan informasi; 5) menurunnya biaya perolehan informasi; 6) mudahnya penggunaan produk teknologi informasi; 7) distribusi informasi yang semakin cepat dan luas; dan 8) pemecahan masalah yang lebih baik dan dibuatnya prediksi masa depan lebih tepat.

Dalam konteks sosial telah terjadi percepatan perubahan kehidupan masyarakat. Gelombang masyarakat informasi dipengaruhi oleh proses perbedaan waktu. Perubahan yang sedemikian cepatnya sehingga kita seolah-olah tidak mempunyai cukup waktu untuk bereaksi dan sebagai akibatnya kita dituntut secara terus menerus berantisipasi terhadap masa depan. Dalam masyarakat informasi, orientasi adalah ke masa depan. Kita harus belajar dari pengalaman yang akan datang. Kalau kita mampu melakukannya, berarti kita mampu untuk "belajar dari masa depan", sebagaimana kita mempelajari pengalaman masa lalu.

Teknologi elektronika berkembang sangat pesat, menyebabkan dapat diproduksinya bermacam-macam peralatan komunikasi yang relatif murah dengan ukuran kecil, yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh masyarakat umum, seperti komputer, radio, pemutar musik, TV ukuran saku, kamera video, video game dan berbagai peralatan lainnya yang beberapa diantaranya menggabungkan berbagai fasilitas ke dalam satu peralatan multimedia berupa laptop dan *handphone*.

Seluruh perkembangan tersebut telah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam berkomunikasi dan mendapatkan serta menyimpan informasi. Kemudahan tersebut lebih didorong lagi oleh perkembangan teknologi informasi khususnya internet, peluncuran WWW (*Word Wide Web*) pada 1990-an telah membuka babak baru dalam perkembangan internet yang sudah ada sejak 1950-an. Kini, selain digunakan untuk mengakses berbagai informasi, internet juga digunakan sebagai alat pembayaran, perdagangan, pemasaran, pelayanan dan pendidikan yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang merupakan aspek strategis untuk pengambilan keputusan.

Pengguna yang telah dikuasai oleh teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya secara substansial dalam pekerjaannya atau dalam mendapatkan informasi rutin, tetapi mereka juga mempengaruhi cara orang-orang disekitarnya dalam berinteraksi dengan media, isi dan pengguna lainnya. Perubahan ini terjadi dalam waktu yang singkat, internet hanya butuh tujuh tahun untuk mencapai 50 juta pengguna, sedangkan hampir 50 tahun dibutuhkan untuk telepon atau 20 tahun untuk televisi. Pada tahun 2006, sejumlah pengguna internet sedunia

mencapai 1 milyar (Internet World Stats 2006 dalam Kung dan kawan-kawan, 2008: 87).

Kung dan kawan-kawan (2008: 87) menerangkan kemenarikan dari media internet bahwa “Internet dapat digunakan, dapat dimainkan, pencarian, diselusuri dan dikemudikan. Tidak ada pengalaman dua internet yang sama, pengguna memutuskan apa yang dilihat, kapan dan dimana. Kebebasan itu, jauh dari keterbatasan pilihan yang tersedia dengan *remote control*, memberikan ruang untuk media perorangan. Tentu saja, kebebasan ini terkadang berakhir dengan frustrasi ketika pengguna tidak dapat menemukan apa yang dibutuhkannya atau dibingungkan oleh informasi yang berlebih-lebihan. Tetapi tidak ada media lain yang menawarkan pengguna lebih banyak kekuatan dan lebih banyak kesempatan. Kenyataannya internet melebihi rencana dari media sebagai wadah informasi dan hiburan. Ini adalah sarana komunikasi perorangan yang kuat dan program sosial yang bagus”.

Penggunaan telepon selular, komputer game, TV satelit, pemutar musik ponsel, kamera digital dan gadget lainnya kadang-kadang juga berkaitan dengan penggunaan internet. Sebuah kasus yang jelas adalah kemajuan pemutar musik digital, sering disebut sebagai MP3 *player*, dengan iPod sebagai contoh yang paling terlihat. Meskipun permainan ini dapat digunakan tanpa tersambung ke internet, mengisinya dengan *download* musik adalah penggunaan yang paling umum. Tanpa internet, iPod dan pemutar musik digital mungkin tidak akan berada di sekitar. Seluruh dunia lebih dari 42 juta iPod telah dijual hingga 2005 (Van Veelen dan kawan-kawan dalam Kung dan kawan-kawan, 2008: 89). Pada tahun

2004, misalnya, satu dari setiap 20 orang di Belanda membeli pemutar musik digital, jauh melebihi harapan (Fair dalam Kung dan kawan-kawan, 2008: 89). Selain itu, penjualan booming kamera digital hanya dapat dijelaskan karena pengenalan PC multimedia. Contoh ketiga adalah pasar untuk *game* komputer yang di masa lalu dikembangkan secara mandiri dari internet, namun pada tahun-tahun terakhir telah semakin mengandalkan pada model bisnis *online*.

Bisa dikatakan bahwa manfaat jaringan berlaku di sini untuk alat teknologi ini sebagai gadget baru meningkatkan optimalisasi yang sebelumnya (internet, PC), mereka benar-benar disambut oleh pengguna. Ada beberapa upaya untuk membuat perangkat yang satu langkah, didasarkan pada manfaat yang mungkin penyederhanaan. Namun perilaku pengguna menegaskan bahwa ada kebutuhan yang harus ditangani dengan cara yang berbeda tergantung pada situasi. Apabila dalam lingkungan kerja, mobilitas adalah suatu kebutuhan dengan layar kecil dan perangkat koneksi berkecepatan tinggi diperlukan agar menjadi lebih efisien. Sedangkan apabila di rumah, hiburan membutuhkan layar yang lebih besar, kualitas suara yang tinggi dan situasi penggunaan nyaman. Jadi, konvergensi teknologi harus berurusan dengan kebutuhan yang harus dipenuhi dengan cara yang berbeda.

Pengguna pada usia yang lebih muda menunjukkan minat yang lebih terhadap konvergensi media. Menurut penelitian oleh European Interactive Advertising Association (EIAA), 'generasi digital' itu bisa dalam beberapa tahun menggunakan platform tunggal untuk mengakses konten beberapa media, di tahun 2005, 93 persen dari anak usia 16-24 tahun memiliki ponsel dan 38 persen dari

mereka saat ini menggunakannya untuk menerima dan mengirim email dan surfing internet. Penelitian ini, di samping studi lain menunjukkan orang-orang usia muda yang mengadopsi media digital lebih cepat dibandingkan dengan seluruh penduduk, menunjukkan bahwa faktor usia adalah penting dalam memahami bagaimana internet serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) lainnya akan mempengaruhi pengguna, dan kemajuan teknologi (seperti 3G pada telepon selular) juga dampak yang kuat sekali yang telah diadopsi oleh penonton.

Remaja merupakan kalangan yang dekat dengan perkembangan teknologi, misal internet. Banyak aktivitas mereka yang seringkali menggunakan media ini seperti mengerjakan tugas kuliah, mengisi waktu luang, hiburan maupun bersosialisasi contohnya seperti bermain facebook, twitter maupun friendster. Kebiasaan remaja mengakses internet diantaranya karena kemampuan internet menyampaikan informasi dengan cepat dan biaya yang relatif murah. Remaja juga sebagai bagian masyarakat yang selalu mengikuti *trend*, sehingga dengan mengenal internet mereka dianggap tidak gaptek (gagap teknologi).

Di kalangan remaja penggunaan internet ada empat dimensi kepentingan;

- (1) Informasi (*information utility*),
- (2) Aktivitas kesenangan (*leisure/ fun activities*),
- (3) Komunikasi (*communication*),
- (4) Transaksi (*transactions*).

Meskipun dari keempat kepentingan penggunaan internet tersebut aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan remaja lebih banyak ditujukan untuk aktivitas kesenangan (*leisure/ fun activities*) dari pada untuk kepentingan lainnya.

2.2. AKTIVITAS REMAJA DALAM MENGAKSES INTERNET

Bagi kalangan remaja Indonesia, khususnya remaja tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), internet sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, terutama bagi remaja di perkotaan. Terlihat dari survei yang diadakan oleh *Spire Research & Consulting* yang bekerja sama dengan *Majalah Marketing* (2008) mengenai *trend* dan kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis kategori, salah satu kategorinya adalah media, ditemukan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Survei yang dilakukan di lima kota besar Indonesia (Jakarta, Semarang, Surabaya, Medan dan Makassar) tersebut melibatkan 1.000 responden yang berumur 13-18 tahun atau masih duduk di bangku SMP dan SMA.

Hasil Riset Yahoo! yang dilakukan di Indonesia menyebutkan bahwa "Kalangan remaja usia antara 15 sampai 19 tahun disebut mendominasi pengguna internet di Indonesia". Riset yang dilakukan bersama dengan TNS Indonesia itu diungkapkan Yahoo! Indonesia dalam konferensi pers yang digelar di Le Meridien Hotel, Jakarta, Jumat (20/3/2009). Disebutkan bahwa, dalam satu bulan terakhir, 1 dari 3 penduduk perkotaan di Indonesia mengakses internet. Data yang cukup menarik, dari seluruh pengakses internet di Indonesia disebutkan didominasi oleh pengguna remaja. Remaja usia 15-19 tahun disebut mencakup 64 persen dari pengguna internet di Indonesia.

Dilihat dari perkembangan usianya, remaja tingkat SMP dan SMA merupakan remaja awal yang sedang berada di dalam krisis identitas, cenderung

mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (peer groups), dan juga mulai suka memperluas hubungan antara pribadi dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan.

Kota Semarang sebagai ibukota Provinsi Jawa Tengah adalah termasuk kota besar yang menjadi salah satu kota lokasi survei dan hasilnya teridentifikasi sebagai kota yang menjadi juara pengakses situs porno dibandingkan kota besar lainnya, meskipun juga teridentifikasi bahwa jumlah pengakses internet secara umum tertinggi tetap dipegang oleh ibukota Negara DKI Jakarta.

Yahoo Indonesia juga mengumumkan hasil survei terbarunya. Dari penelitian di delapan kota di tanah air, diketahui terjadi peningkatan tajam pengakses internet, terutama melalui telepon genggam/ *handphone*. Lonjakan itu dari angka 22 persen pada 2009, naik menjadi 48 persen pada 2010, dari 25,4 juta penduduk yang menggunakan internet.

Dari hasil penelitian itu, pengguna internet lewat Yahoo memang tercatat terus naik jumlahnya. Ribuan responden di delapan kota, berusia antara 15-50 tahun, mencapai 36 persen. Sementara pengguna *internet mobile* malah capai 38 persen.

Untuk lonjakan kenaikan pengguna internet di delapan kota di Indonesia itu, tercatat :

1. Jakarta dari 35 persen naik menjadi 44 persen.
2. Medan, dari 26 persen menjadi 40 persen.
3. Palembang dari 26 persen naik jadi 36 persen

4. Botabek (Bogor Tangerang Bekasi) dari 23 persen menjadi 33 persen
5. Bandung dari 31 persen menjadi 33 persen.
6. Surabaya dari 30 persen naik menjadi 32 persen
7. Makassar dari 16 persen ke 28 persen
8. Semarang dari 15 persen menjadi 26 persen.

(Sumber dari <http://www.dinohp.info/2010/09/daftar-delapan-kota-di-indonesia-paling.html> diakses tanggal 1 Maret 2011).

Data dari hasil survei Yahoo Indonesia tersebut identik dengan yang diungkapkan oleh Bisnis.com Bandung yaitu "Pengakses Internet di Indonesia mulai 2010 ini lebih banyak yang menggunakan akses ponsel dibandingkan dengan komputer. Google mencatat kenaikan trafik signifikan pencarian konten dari ponsel dari Indonesia mulai akhir 2009, demikian pula dengan Opera Mini yang mencatat kenaikan pesat adopsi browser tersebut di ponsel. Mengacu dua data ini, diperkirakan akses Internet dari ponsel di Indonesia mencapai 51%-52%, sementara itu dari komputer antara 48%-49%."

Situasi ini merupakan fenomena tersendiri, sebab ini anomali dengan apa yang terjadi di negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Eropa, yang hampir 80%-90% akses berasal dari komputer. Bisa diartikan, banyak masyarakat Indonesia yang mengenal Internet dari ponsel. (Sumber: <http://www.bisnis.com/sektor-riil/telematika/1id196370.html> diakses 1 Maret 2011).

2.3. PORNOGRAFI DI INTERNET

Pornografi memiliki sejarah yang panjang, karya seni yang secara seksual bersifat sugestif dan eksplisit sama tentunya dengan karya seni yang menampilkan gambar-gambar yang lainnya. Foto-foto eksplisit muncul tak lama setelah ditemukan fotografi. Karya-karya film yang paling tua pun sudah menampilkan gambar-gambar telanjang maupun gambaran lainnya yang secara aktual bersifat eksplisit.

Melihat bahwa pornografi selalu diterjemahkan secara subjektif menurut konteks nilai yang berlaku di masyarakat. Saat ini masyarakat sudah terbuka, kemajuan teknologi komunikasi sudah berkembang dengan pesatnya, maka konsep pornografi juga sudah mulai bergeser dan berkembang. Dalam wacana porno atau penggambaran tindakan pornografi temporer, ada beberapa varian pemahaman porno yang dapat dikonseptualisasikan menjadi pornografi, pornoteks, pornosuara dan pornoaksi (Bungin, 2005: 124).

Definisi pornografi menurut Undang-undang Pornografi Nomor: 44 tahun 2008 adalah materi seksualitas yg dibuat oleh manusia dalam bentuk gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, syair, percakapan, gerak tubuh atau bentuk pesan komunikasi lain melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/ atau pertunjukkan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Sejak munculnya internet secara runtun, kita mengenal adanya penyampaian informasi secara *hypertext* terminal, yang menghubungkan text yang

satu dengan text yang lainnya yang dapat diakses oleh semua orang yang ada di suatu *network*. Salah satu *hypertext* yang paling sering dikunjungi adalah *cyberporn*. *Cyberporn* merupakan situs-situs yang memuat tentang pornografi di internet. *Cyber* berarti dunia maya atau alam khayalan, sedangkan *porn* berarti pornografi. Berarti *cyberporn* adalah pornografi yang terdapat di dalam dunia maya atau alam khayalan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan alam khayalan atau dunia maya tersebut adalah internet.

Luberan informasi pornografi di internet jelas bentuk baru dari industri seks di negara post-industri. Di sini orang bebas mencari hal-hal yang berbau porno dari segenap penjuru bumi. Pengguna internet memiliki kebebasan untuk memilih mana saja situs-situs pornografi yang ia sukai.

Penelitian tentang 100 situs dengan peringkat tertinggi berdasarkan pemeringkatan alexa yang paling banyak diakses oleh penduduk suatu negara, maka situs porno juga masuk dalam kategori ini yang diakses dari <http://www.roabaca.com/serba-serbi/inilah-daftar-situs-porno-yang-paling-banyak-diakses-dari-beberapa-negara.html> pada tanggal 2 Maret 2011 adalah sebagai berikut:

Untuk pemakai internet dari Indonesia, ada 4 situs porno yang menjadi favorit yakni **u**a*e** dengan peringkat alexa 53, **u*e** dengan peringkat alexa 54, **i***a**i** dengan peringkat alexa 84 dan **o*n*u** dengan peringkat alexa 98. Dari keempat situs porno tersebut ternyata situs dengan nama **u**a*e** asli buatan Indonesia dan berbahasa Indonesia, sedangkan ketiga situs lainnya berasal dari berbagai negara.

Paradoks dengan negara yang dianggap sebagai produsen film porno seperti halnya Negara Cina, dari pemeringkatan di Alexa ternyata tidak ada satupun situs porno yang berhasil masuk ke dalam 100 besar. Begitu juga jika kita mengamati Negara Jepang yang hanya ada 3 situs porno menjadi favorit negara tersebut, dan lebih anehnya lagi masyarakat Taiwan yang sangat terkenal dengan blue filmnya ternyata terdapat 3 situs porno yang masuk dalam 100 besar alexa. Berikut daftar peringkat situs porno yang diukur menggunakan alexa per 20 Juli 2009

| Nama Situs / Nama Negara* | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|------------------------------|--------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | Top 100 Peringkat Alexa | | | | | | | | | | | | |
| *u**a*e* | 53 | | | | | | | | | | | | |
| *u*e* | 54 | 56 | 39 | | 24 | 85 | 85 | 59 | | 54 | | | |
| *j**a**j* | 84 | 67 | 58 | | | | 61 | 36 | 74 | 98 | | | |
| *o*n*u* | 98 | 91 | 64 | | | | | 30 | 47 | | | | |
| *e**u*e | | | | | | 33 | 45 | 54 | 57 | | | | |
| *t*ea*a*e | | | | | | | | 58 | | | | | |
| **ul**r*e**fi**r | | 85 | | | 72 | 98 | 95 | 61 | | 94 | 58 | | |
| *ou*o*n | | | | | | 26 | 49 | 45 | 28 | | | | |
| *vi*eo* | | 100 | 34 | | 79 | | | 78 | | | 89 | | |
| *e**41 | | | | | 37 | | | | | | | | |
| *du**a**or*d | | | | 71 | 61 | | | | | | 76 | | |
| *ha**t*r | | | 86 | 67 | | | | 100 | | | | | |
| **po**M*t**n | | | | | | | | | 81 | | | | |
| Total Situs | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 9 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 |

Nama situs sengaja disamarkan untuk menghindari pembaca mengakses situs tersebut

* Nama Negara

1. Indonesia
2. Malaysia
3. Singapura
4. Brunei
5. Hongkong
6. Philipina
7. Australia
8. Amerika
9. Francis
10. Jepang

11. Taiwan
12. Uni Emirat Arab
13. Cina

Jika melihat data diatas, maka negara yang steril dari situs porno adalah Cina dan Uni Emirat Arab. Untuk Negara Uni Emirat Arab kita masih bisa memahami negara tersebut sengaja memblokir situs porno karena kedaulatan mereka berazaskan Islam. Namun berbeda dengan Negara Cina yang berhaluan komunis yang ternyata dalam hal pornografi sangat peduli dengan masa depan generasi mudanya. Cina dengan tegas melarang pornografi dan ini dibuktikan dengan melakukan pemblokiran situs-situs yang berbau porno.

2.4. PROFIL SISWA SMA NEGERI 3 SEMARANG SEBAGAI POPULASI SASARAN

Kini internet sudah diterima dan masuk sekolah-sekolah di Indonesia, tak terkecuali di SMP dan SMA. Salah satu bukti yang tidak terbantahkan adalah adanya materi penggunaan internet pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang harus dipelajari siswa-siswi SMP saat menduduki kelas IX, sehingga membuat pihak sekolah harus memiliki laboratorium komputer yang terkoneksi internet sebagai sarana utama penunjang mata pelajaran tersebut. Apalagi, saat ini sekolah-sekolah di Indonesia, baik negeri maupun swasta, mulai marak berpoles diri menuju Sekolah Berstandar Internasional (SBI) Dimana untuk menjadi SBI, salah satu persyaratannya adalah fasilitas penunjangnya pun harus berstandar internasional, yakni mengembangkan model pembelajaran *ICT (Information and Communication Technology)*. Artinya, pendidikan berbasis teknologi akan dieksplorasi sedalam-dalamnya dalam

memberikan pembelajaran pada peserta didik. Jadi, dengan adanya pemanfaatan internet di sekolah ini diharapkan akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik mereka sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber, khususnya yang berkaitan dengan materi yang paling mutakhir di bidang pendidikan atau pembelajaran.

Sebagai populasi sasaran dalam penelitian ini SMA Negeri 3 Semarang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di Kota Semarang yang telah menjadi Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). Menghadapi persaingan global, SMA Negeri 3 Semarang sebagai organisasi belajar (*Organization Development*) siap melakukan perubahan-perubahan menuju sekolah yang lebih berkualitas. Sebagai wujud perubahan, pada tahun pelajaran 2006/2007 SMA Negeri 3 membuka sekolah nasional bertaraf internasional (SNBI). SNBI merupakan program lintas organisasi yang tujuan utamanya adalah menyiapkan peserta didik agar mampu bersaing di arena global. Diharapkan dengan SNBI peningkatan kualitas secara signifikan dapat dipantau selama kurun waktu lima tahun mendatang.

Menurut sumber dari website SMA Negeri 3 Semarang yaitu <http://sman3-smg.sch.id/id/> yang diakses tanggal 21 Maret 2011 bahwa SMA Negeri 3 Semarang memiliki Visi :

“Menjadi Sekolah Menengah Atas Bertaraf Internasional Terbaik di Indonesia dengan **Mengutamakan Mutu** dan Kepribadian yang **berpijak pada Budaya Bangsa”**. Segenap warga SMA Negeri 3 Semarang diharapkan mempunyai gambaran yang jelas tentang keberadaannya dimasa depan yang harus disertai

dengan peningkatan dedikasi dan loyalitas, kerjasama yang baik antara segenap tenaga kependidikan, siswa dan masyarakat, maka ditetapkanlah misi yang jelas sebagai berikut:

“Mengembangkan Potensi Peserta Didik untuk Meraih Hidup Sukses, Produktif, dan Berahlak Mulia dengan Pembelajaran yang Interaktif, Inspiratif, Kreatif Inovatif dan Menyenangkan”.

Website SMA Negeri 3 Semarang ini dikembangkan, sebagai upaya sekolah untuk membuka jalur-jalur komunikasi, selain memakai alat komunikasi konvensional, sekaligus sebagai tuntutan stake holders pendidikan. Website tersebut adalah salah satu bagian dari pengembangan program ICT (*Information and communication technology*) yang menyeluruh. Pada era global kemampuan ICT menjadi salah satu tolok ukur sekolah berkualitas. Website tersebut memberi gambaran sekilas tentang program-program dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (salah satunya SNBI), kegiatan-kegiatan sekolah, informasi-informasi terkini di SMA Negeri 3 Semarang, dan reportase kegiatan selama kurun waktu tertentu. Adapun yang terbaru dari front website SMA Negeri 3 Semarang adalah adanya multi language information, dimana web ini dapat diakses dengan 3 (tiga) bahasa, yaitu Indonesia, Inggris dan Japan. Fasilitas baru ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pihak-pihak luar dalam mengakses informasi di SMA Negeri 3 Semarang sebagai Sekolah Berstandar Internasional.

SMA Negeri 3 Semarang telah menjalin kerjasama akademik dengan *Northland Secondary School Singapore* dalam rangka peningkatan mutu

pendidikan Sekolah Bertaraf Internasional, beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan diantaranya terangkum dalam kegiatan-kegiatan pertukaran pelajar.

Berangkat dari latar belakang dengan profil SMA Negeri 3 Semarang inilah SMA Negeri 3 Semarang sebagai populasi sasaran penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno diasumsikan akan dapat memberikan hasil penelitian yang signifikan terhadap populasi penelitian keseluruhan yaitu pelajar dalam hal ini usia remaja di Kota Semarang dan bahkan mewakili gambaran perilaku remaja se-Indonesia.