

SURVEY PENGUNAAN • TIK •

2017

*Serta Implikasinya terhadap
Aspek Sosial Budaya Masyarakat*



SURVEY PENGUNAAN • TIK •

2017

*Serta Implikasinya terhadap
Aspek Sosial Budaya Masyarakat*

KATA PENGANTAR

Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik
Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia © 2017



Penerbit:

Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik
Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Jl. Medan Merdeka Barat No. 9 Jakarta 10110
Telp/Fax. (021) 3800418
Website: [http:// www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id)
email: puslitbangaptikaikp@mail.kominfo.go.id

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memengaruhi dan membentuk kehidupan masyarakat baik secara ekonomi, sosial maupun budaya. Informasi telah menjadi kekuatan utama dalam sendi kehidupan dan sumber kekuatan keberdayaan sekarang berporos pada knowledge.

Oleh karena itu pembangunan knowledge society sebagai bagian dari pembangunan TIK perlu terus dilakukan, agar TIK dapat mampu mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing suatu bangsa. Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat di tengah berbagai permasalahan pembangunan di sektor TIK seperti cakupan akses, keterjangkauan biaya, kemampuan adopsi inovasi, dan juga dampak penggunaannya terhadap aspek sosial budaya masyarakat begitupun sebaliknya, maka penting untuk mengetahui perubahan-perubahan tersebut yang berimplikasi terhadap beragam hal yang timbul di masyarakat baik dari sisi positif maupun negatif.

Hal ini yang perlu diantisipasi dengan kebijakan-kebijakan yang mendukung baik dari aspek ekonomi/bisnis jika itu berhubungan dengan kesejahteraan masyarakat. Namun juga antisipasi terhadap hal-hal negatif yang beredar cepat di tengah masyarakat seperti berita palsu (hoax), terkikisnya rasa nasionalisme, terkikisnya etika dan sopan santun serta aspek religi dan budaya lainnya akibat pemanfaatan TIK ini.

Melalui laporan ini, diharapkan masyarakat luas bisa mengetahui dan memahami pemanfaatan TIK dan dampaknya terhadap aspek sosial budaya serta kebijakan yang diambil. Dengan demikian, seluruh lapisan masyarakat, terutama pemangku kepentingan diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembangunan TIK di Indonesia serta mengantisipasi dampaknya baik positif maupun negatif. Dengan dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak, semoga pemanfaatan TIK dapat memberikan nilai tambah bagi kehidupan kita bersama.

Demikian kami sampaikan. Sekian dan Terima Kasih.

Jakarta, Desember 2017

Kepala Pusat Litbang Aptika dan IKP

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Latar Belakang | 01 |
| Tujuan, Sasaran & Metode Penelitian | 02 |
| Kerangka Pemikiran & Responden | 04 |
| Kepemilikan Komputer oleh Individu | 06 |
| Frekuensi dan Lokasi Penggunaan Komputer | 08 |
| Kepemilikan Laptop oleh Individu | 10 |
| Aktivitas Penggunaan Laptop oleh Individu | 12 |
| Kepemilikan Tablet oleh Individu | 14 |
| Frekuensi dan Lokasi Penggunaan Tablet | 16 |
| Individu yang Memiliki Smartphone | 18 |
| Kepemilikan Handphone 2G oleh Individu | 20 |
| Frekuensi dan Lokasi Penggunaan Handphone 2G | 22 |
| Aktivitas Penggunaan Bukan Telepon Pintar oleh Individu | 24 |
| Penggunaan Internet oleh Individu | 26 |
| Jumlah Rumah Tangga Pengguna Akses Internet Berlangganan | 29 |
| Penggunaan Komputer Tidak Terhubung Internet oleh Individu | 30 |
| Penggunaan Komputer Saat Terhubung Internet oleh Individu | 32 |
| Penggunaan Laptop oleh Individu | 34 |
| Aktivitas Penggunaan Tablet oleh Individu | 36 |
| Aktivitas Penggunaan Smartphone oleh Individu | 38 |
| Penggunaan Media Sosial oleh Individu | 40 |
| Penggunaan Instant Messaging oleh Individu | 42 |
| Pengguna TIK dalam Rumah Tangga | 44 |
| Pengguna TIK dan Aspek Sosial Budaya Masyarakat | 46 |
| Tingkat Pendidikan dan Persepsi Penggunaan TIK | 48 |
| Aspek Sosial Budaya | 50 |

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan TIK telah mengubah pola interaksi dan komunikasi masyarakat ke arah digital

Salah satu perubahan yang terjadi akibat masifnya penggunaan TIK adalah perubahan pada aspek sosial budaya masyarakat kota maupun desa.

3 hal

dari aspek sosial budaya yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan TIK

social welfare
kesejahteraan sosial

social bonding
katan sosial

social culture
sosial budaya



TUJUAN, SASARAN DAN METODE PENELITIAN

SURVEI BERTUJUAN UNTUK

mendapatkan gambaran **penggunaan TIK** dan implikasinya terhadap aspek sosial budaya masyarakat Indonesia

METODE PENELITIAN

- Kuantitatif

PENGUMPULAN DATA

- Kuesioner



Karakteristik Wilayah

Kabupaten/kota dibagi menjadi tiga kriteria secara proporsional **rendah, sedang, tinggi**

Dikategorikan berdasar ketersediaan

Listrik
Sinyal
BTS

Penentuan wilayah terdiri atas

Rural



Urban

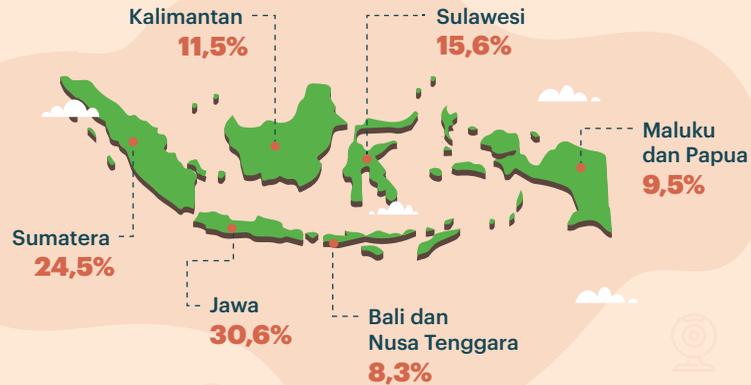
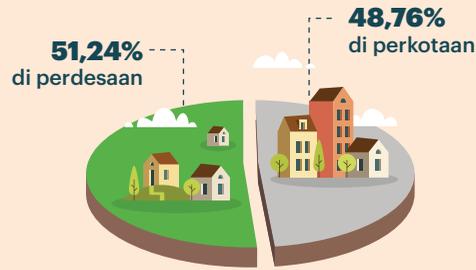


PROFIL RESPONDEN

n = 9419

Laki-laki 4.945 52,5%

Perempuan 4.474 47,5%



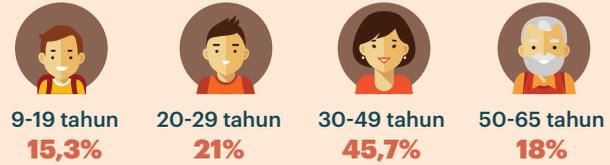
9.419 Rumah Tangga dan Individu

34 Provinsi

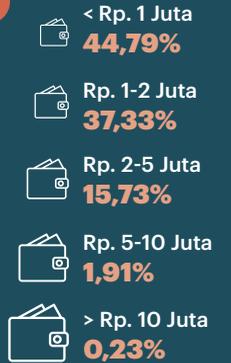
142 Kabupaten /Kota

604 Desa

USIA:



PENGELUARAN:



PEKERJAAN:



SMA 39%

SMP 24%

SD 23%

Diploma/S1 12%

Tidak sekolah 2%

S2/S3 0%

KEPEMILIKAN KOMPUTER OLEH INDIVIDU

Survei menunjukkan ada **gap tinggi** antara responden yang memiliki komputer dengan yang tidak memiliki komputer

n = 751

92,03%

TIDAK MEMILIKI
KOMPUTER

7,97%

MEMILIKI
KOMPUTER

KEPEMILIKAN KOMPUTER

Berdasarkan Pulau

Kalimantan
8,01%

Sulawesi
5,98%

Maluku
dan Papua
4,13%

Sumatera
7,63%

Jawa
11,04%

Bali dan
Nusa Tenggara
5,78%

Berdasarkan Wilayah



RURAL
3,77%



Urban
12,39%

Berdasarkan Jenis Kelamin



Laki-laki
8,99%



Perempuan
6,85%



Berdasarkan Usia



9-19 th
7,17%



30-49 th
8,75%



20-29 th
8,56%



50-65 th
6%

Alasan seperti **ketidakpedulian** terhadap munculnya teknologi baru, **ketidakmampuan** dalam menggunakan, atau **usia yang sudah tidak sesuai** mengadopsi teknologi baru memicu kurangnya kepemilikan komputer di kalangan lanjut usia

Berdasarkan Pengeluaran

>Rp.10 juta
45,45%

>Rp.1-2 juta
7,45%

Rp.5-10 juta
30,56%

<Rp.1 juta
4,62%

Rp.2-5 juta
15,45%



Berdasarkan Pendidikan



| | | |
|---------------|------------|-------|
| S2/S3 | Diploma/S1 | SMA |
| 42% | 25,51% | 9,72% |
| SMP | SD | |
| 3,32% | 0,78% | |
| TIDAK SEKOLAH | | |
| 0,78% | | |

Berdasarkan Pekerjaan

PNS/TNI/Polri
27,41%

Pensiunan
14,66%

Wiraswasta
10,08%

Petani
1,17%

Perangkat desa non PNS/honorer
17,95%

Pelajar/Mahasiswa
8,91%

Ibu rumah tangga
3,22%

Nelayan
0%

Karyawan swasta
15,89%

Tidak bekerja
3,63%

Pedagang/buruh/tukang
1,80%





FREKUENSI DAN LOKASI PENGGUNAAN KOMPUTER

Survei menunjukkan masyarakat Indonesia masih belum banyak yang menggunakan komputer

n = 1290



13,70%

menggunakan komputer

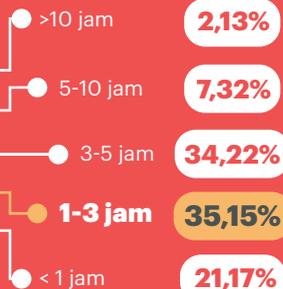
(5,73% masyarakat Indonesia yang tidak memiliki komputer pernah menggunakan komputer)



83,30%

tidak menggunakan komputer

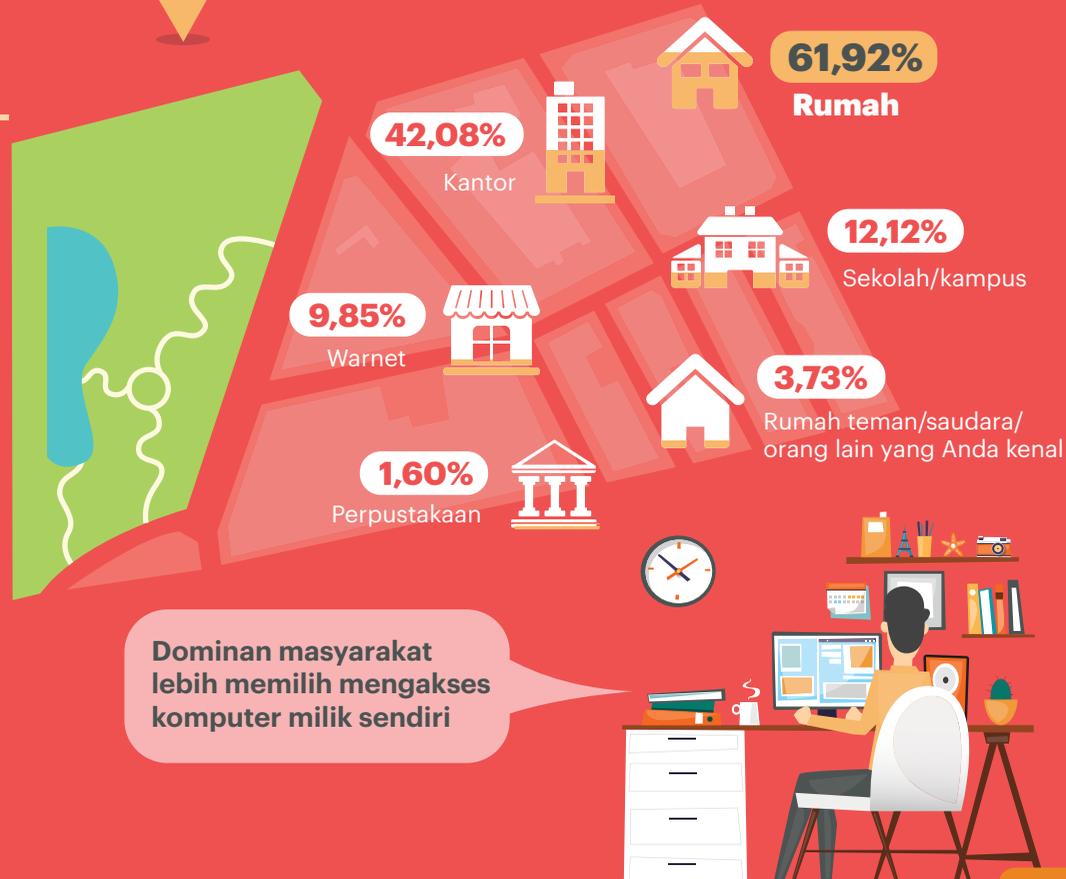
Frekuensi Penggunaan Komputer Dalam Satu Hari



Penggunaan komputer dalam durasi cukup lama hendaknya diarahkan untuk hal positif seperti pencarian informasi atau kegiatan produktif yang dapat meningkatkan pengetahuan dan perekonomian, bukan hanya untuk kebutuhan rekreasi seperti musik dan game



Lokasi menggunakan komputer



Dominan masyarakat lebih memilih mengakses komputer milik sendiri



KEPEMILIKAN LAPTOP OLEH INDIVIDU

Kepemilikan laptop masyarakat Indonesia lebih tinggi dibandingkan kepemilikan komputer (7,97%)

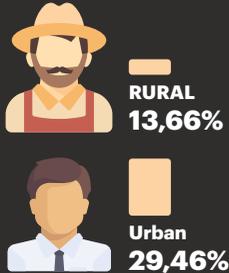
n = 2012



Berdasarkan Pulau



Berdasarkan Wilayah



Berdasarkan Jenis Kelamin

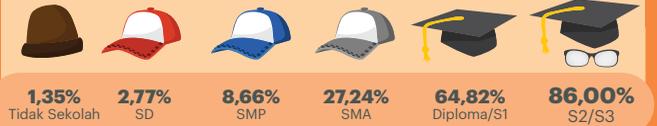


Berdasarkan Usia



Anak muda usia produktif dengan pendidikan setingkat universitas dan pekerja produktif membutuhkan perangkat TIK yang dapat mengimbangi mobilitas mereka

Berdasarkan pendidikan



Berdasarkan pekerjaan

- PNS/TNI/Polri (68,41%)
- Karyawan swasta (50,92%)
- Perangkat desa non PNS/Honorer (47,25%)
- Pelajar/Mahasiswa (22,32%)
- Wiraswasta/freelance (21,75%)
- Pensiunan (20,69%)
- tidak bekerja (10,88%)
- Ibu rumah tangga (9,14%)
- Pedagang/buruh/tukang (7,70%)
- Petani (3,77%)
- Nelayan (0%)

Berdasarkan pengeluaran



AKTIFITAS PENGGUNAAN LAPTOP OLEH INDIVIDU

n = 2121



Sebanyak **77,48%** masyarakat indonesia tidak menggunakan laptop

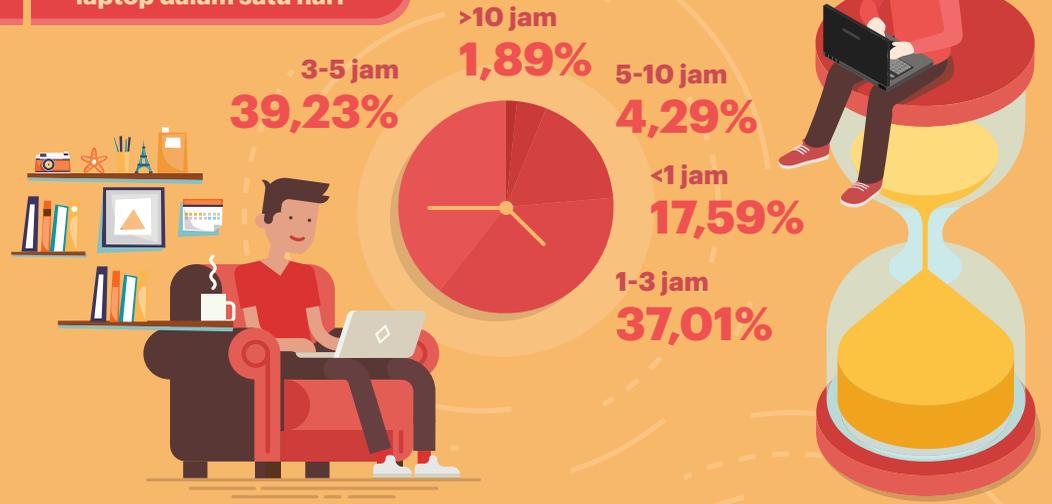
dan **22,52%** masyarakat indonesia menggunakan laptop



Dari jumlah pengguna laptop, **1,16%** diantaranya bukan milik pribadi



Frekuensi menggunakan laptop dalam satu hari



Lokasi menggunakan laptop



KEPEMILIKAN TABLET OLEH INDIVIDU

93,80%

TIDAK MEMILIKI
TABLET



6,20%

MEMILIKI
TABLET



Hasil survei menunjukkan kepemilikan tablet masyarakat (responden) Indonesia **hanya sedikit** atau lebih sedikit dibandingkan dengan kepemilikan komputer (7,97%) dan atau laptop (21,36%)

n = 584

Sulawesi
3,46%

Maluku dan Papua
2,34%

Kalimantan
6,81%

Sumatera
5,16%

Jawa
9,69%

Bali dan Nusa Tenggara
5,14%

LAKI-LAKI
(**5,96%**)



PEREMPUAN
(**6,47%**)



RURAL (3,42%)

URBAN (9,12%)



BERDASARKAN USIA



9-19 th
5,50%

20-29 th
6,58%

30-49 th
7,50%

50-65 th
3,06%



BERDASARKAN PENGELUARAN

>Rp.10 juta
27,27%

>Rp.1-2 juta
5,83%

Rp.5-10 juta
27,78%

<Rp.1 juta
3,74%

Rp.2-5 juta
11,13%



BERDASARKAN PENDIDIKAN



1,52%
SD



3,19%
SMP



7,44%
SMA



17,46%
Diploma/S1



24,00%
S2/S3



1,35%
Tidak Sekolah

BERDASARKAN PEKERJAAN



PNS/TNI/Polri
14,64%

Pensiunan
5,17%

Wiraswasta
8,47%

Petani
0,84%

Perangkat desa non PNS/honorar
11,54%

Pelajar/Mahasiswa
5,97%

Ibu rumah tangga
5,41%

Karyawan swasta
9,98%

Nelayan
1,27%

Tidak bekerja
4,66%

Pedagang/buruh/tukang
3,85%



FREKUENSI DAN LOKASI PENGGUNAAN TABLET

Hasil survei menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih belum banyak yang menggunakan tablet

n = 614



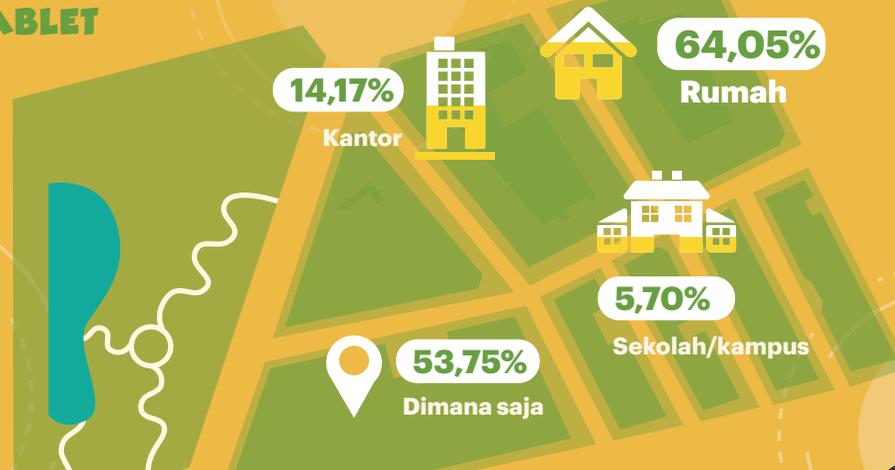
FREKUENSI MENGGUNAKAN TABLET DALAM SATU HARI



| | | |
|----------|---------|--------|
| >10 jam | 3-5 jam | <1 jam |
| 3,26% | 32,95% | 26,06% |
| 5-10 jam | 1-3 jam | |
| 3,75% | 28,99% | |



LOKASI MENGGUNAKAN TABLET



66.3% INDIVIDU MEMILIKI SMARTPHONE

n = 6246

Hasil survei Kominfo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone*

33,69%

Tidak memiliki *smartphone*



66,31%

Memiliki *smartphone*

Berdasarkan Pulau



Berdasarkan Wilayah



Berdasarkan Jenis Kelamin

Perempuan
65,09%

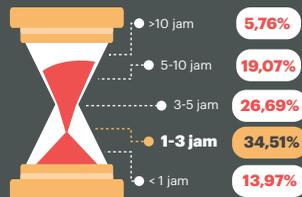
Laki-laki
67,41%

Berdasarkan Usia

n = 6245



Frekuensi menggunakan *smartphone* dalam satu hari

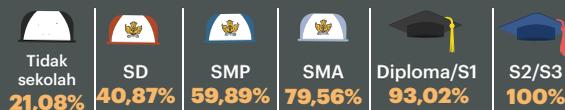


Hasil survei berikutnya menunjukkan masyarakat Indonesia sudah banyak yang menggunakan *smartphone*

33,64%
Tidak menggunakan *smartphone*

66,36%
Menggunakan *smartphone*

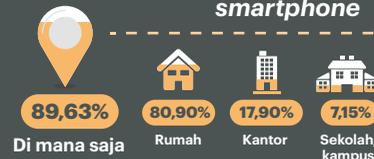
Berdasarkan Pendidikan



Berdasarkan Pekerjaan

- PNS/TNI/Polri: 89,12%
- Karyawan swasta: 87,78%
- Perangkat desa non PNS/Honorer: 85,53%
- Wirawasta/freelance: 80,41%
- Pelajar/Mahasiswa: 70,98%
- Pedagang/Buruh/Tukang: 64,96%
- Pensiunan: 63,79%
- Ibu rumah tangga: 56,56%
- Tidak Bekerja: 50%
- Petani: 43,51%
- Nelayan: 34,18%

Lokasi menggunakan *smartphone*



Berdasarkan Pengeluaran

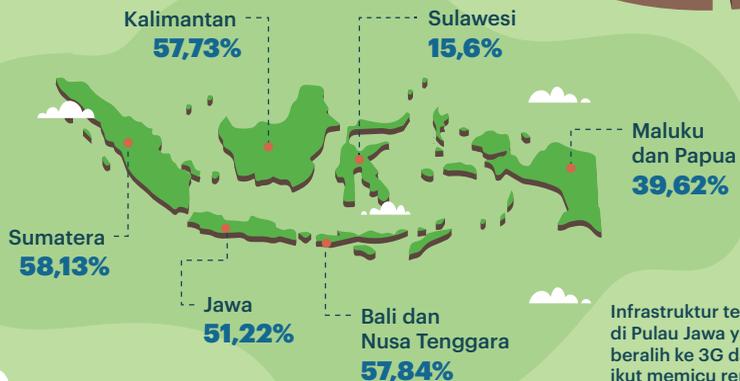
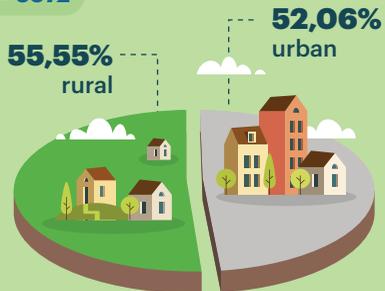




HANDPHONE 2G MASIH BANYAK DIMILIKI OLEH INDIVIDU

Hasil survei menunjukkan bahwa 53,85% masyarakat Indonesia memiliki handphone 2G

n = 5072



Infrastruktur telekomunikasi di Pulau Jawa yang mulai beralih ke 3G dan 4G ikut memicu rendahnya kepemilikan handphone 2G di pulau ini

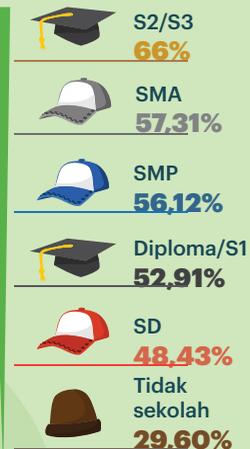
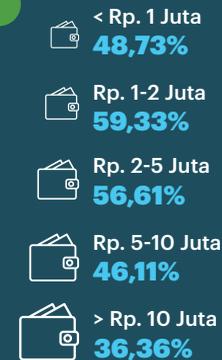
USIA:



PEKERJAAN:



PENGELUARAN:



FREKUENSI DAN LOKASI

PENGUNAAN HANDPHONE 2G

n = 5072

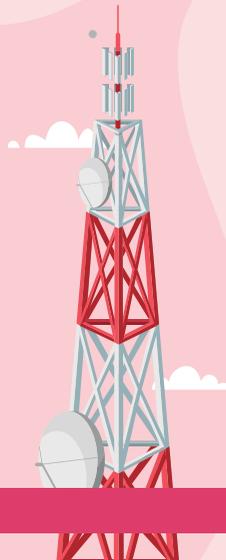
53,85%

masyarakat Indonesia menggunakan handphone 2G

Hasil survei menunjukkan masih banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan handphone 2G

46,15%

masyarakat Indonesia tidak menggunakan handphone 2G



FREKUENSI MENGGUNAKAN NON-SMARTPHONE (HANDPHONE 2G) DALAM SATU HARI



< 1 jam
58,62%



1-3 jam
26,93%



3-5 jam
7,55%



5-10 jam
2,70%



>10 jam
4,20%



LOKASI MENGGUNAKAN NON-SMARTPHONE (HANDPHONE 2G)



Di mana saja
79,95%



Rumah
69,74%



Kantor
10,54%



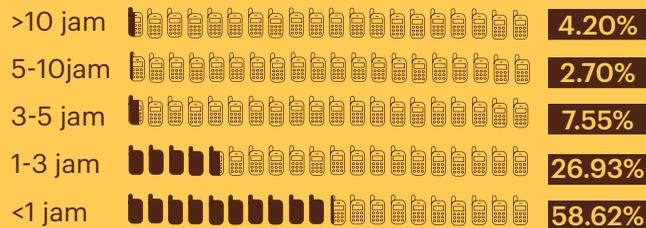
Sekolah/kampus
3,98%



AKTIFITAS PENGGUNAAN BUKAN TELEPON PINTAR (NON SMARTPHONE) OLEH INDIVIDU

Hasil survey menunjukkan Frekuensi Penggunaan Non-Smartphone lebih tinggi dikategori <1 jam sebesar 58.62%. Untuk Lokasi Menggunakan Non-Smartphone paling tinggi dikategori Di mana Saja sebesar 75.95%. **n = 5072**

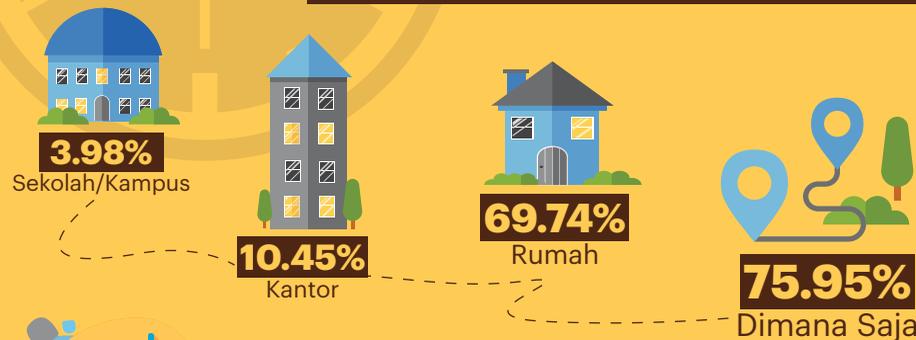
Frekuensi Penggunaan Non-Smartphone :



Fitur yang hanya sebatas pada panggilan suara (voice call) dan pesan singkat (SMS) menjadi faktor rendahnya durasi penggunaan, sehingga durasi penggunaan handphone 2G paling tinggi adalah kurang dari 1 jam.



Frekuensi Penggunaan Non-Smartphone



Tetapi dengan sifatnya yang mobile, membuat lokasi penggunaan non-smartphone terbesar adalah bisa dilakukan **di mana saja**.



PENGUNAAN INTERNET OLEH INDIVIDU

n = 4238

BERDASAR JENIS KELAMIN

LAKI-LAKI
45,84%



PEREMPUAN
44,24%

BERDASAR USIA

26,02%
50-65
Thn



43,90%
9-19
Thn



50,45%
30-49
Thn



60,15%
20-29
Thn



Pengguna internet kategori usia produktif (20-29 Tahun) lebih tinggi dibanding yang lain.

BERDASAR PENDIDIKAN



9,82%
SD



35,53%
SMP



61,64%
SMA



83,97%
Diploma/S1



87,50%
S2/S3



6,73%
Tidak Sekolah

BERDASAR PENGELUARAN



90,91%
>10 JUTA



86,11%
5-10 JUTA



74,16%
2-5 JUTA



44,74%
1-2 JUTA



33,16%
< 1 JUTA

BERDASAR PULAU



SUMATERA
45,21%



KALIMANTAN
41,71%



SULAWESI
33,56%



JAWA
61,35%



BALI & NUSA
TENGGERA
39,07%



MALUKU &
PAPUA
20,65%

BERDASAR WILAYAH

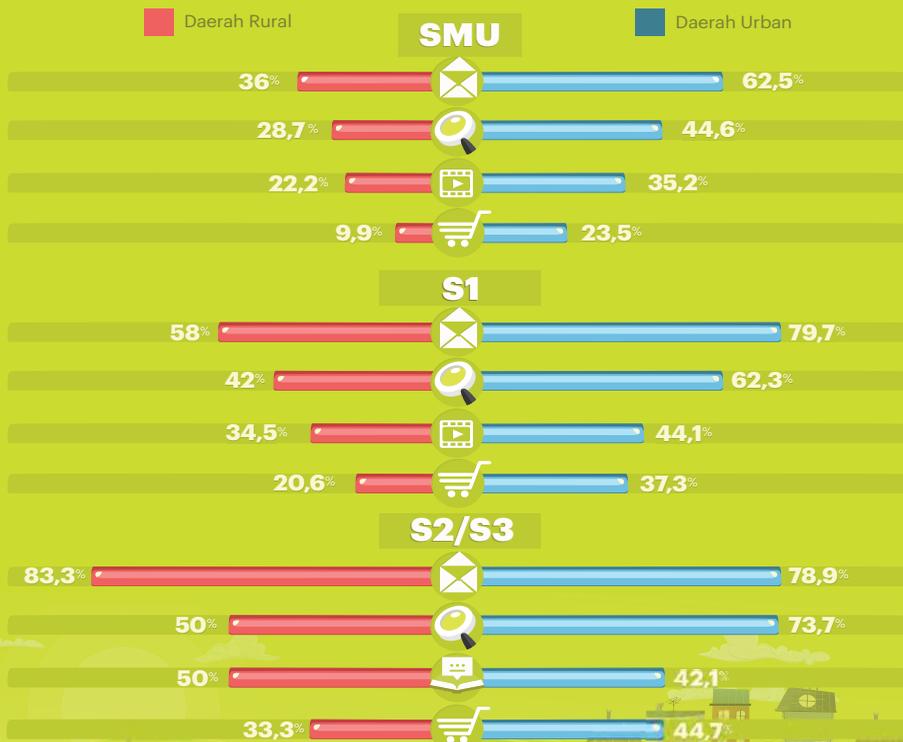


RURAL
32,50%



URBAN
61,83%

AKTIVITAS PENGGUNAAN INTERNET VS TINGKAT PENDIDIKAN



JUMLAH RUMAH TANGGA PENGGUNA AKSES INTERNET BERLANGGANAN

n = 923

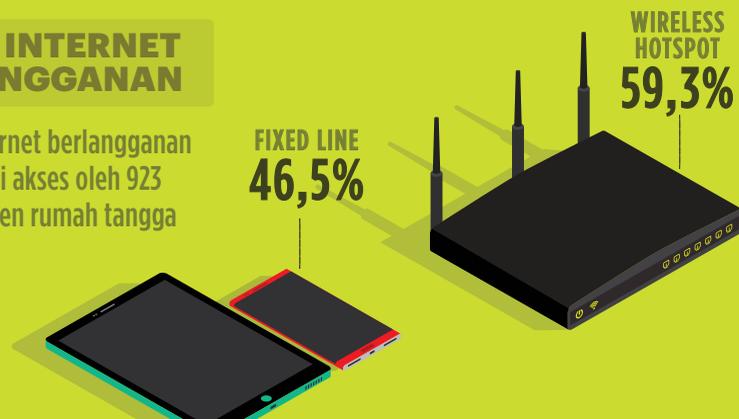
Jumlah Rumah Tangga yang berlangganan akses internet selain langganan paket data telepon genggam / untuk individu



Berdasar 9419 Responden Rumah Tangga

AKSES INTERNET BERLANGGANAN

Jenis internet berlangganan yang di akses oleh 923 responden rumah tangga



PENGGUNAAN KOMPUTER TIDAK TERHUBUNG INTERNET OLEH INDIVIDU

n = 1290

Tujuan penggunaan Komputer **saat Tidak Terhubung Internet** adalah untuk:

Bekerja
81,36%

Hiburan
26,23%

Belajar
23,57%



Aktivitas penggunaan komputer **saat tidak terhubung internet** oleh individu

29,96%

Menonton video dan mendengarkan musik



24,90%

Bermain Game



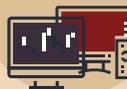
23,17%

Menghubungkan dan memasang perangkat baru (Kamera, Modem, Printer)



15,85%

Mentransfer file antara komputer dengan perangkat lain



15,85%

Menginstall atau mengonfigurasi software



10,92%

Menggunakan aplikasi pengolahan dokumen offline (Ms. Office, aopen Office dll)



10,92%

Membaca e-book



7,99%

Desain grafis (pengolahan gambar)



4,39%

Membuat program komputer (coding)

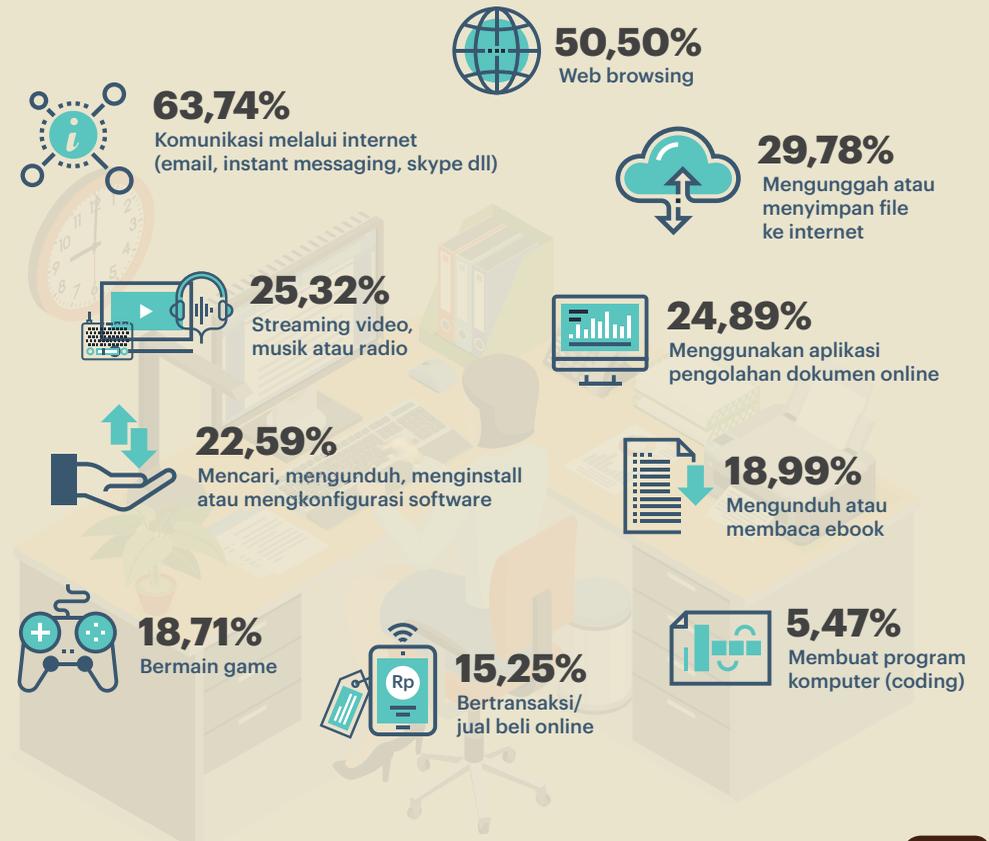


PENGGUNAAN KOMPUTER SAAT TERHUBUNG INTERNET OLEH INDIVIDU

n = 4238 Saat terhubung internet, individu menggunakan komputer untuk:



Aktivitas Penggunaan Komputer saat Terhubung Internet oleh individu



PENGGUNAAN LAPTOP OLEH INDIVIDU

TUJUAN SAAT TIDAK TERHUBUNG INTERNET

n = 2121

54,55%
BEKERJA



53,55%
BELAJAR



34,94%
HIBURAN



AKTIVITAS SAAT TIDAK TERHUBUNG INTERNET



38,66%

Menonton video,
Mendengarkan
Musik



29,47%

Bermain
Game



24,42%

Terhubung
Dengan
Perangkat Baru



13,58%

Transfer File
Antar Perangkat



13,58%

Menginstal
Software



13,11%

Menggunakan
aplikasi offline



13,11%

Membaca
E-Book



6,18%

Desain
Grafis



33,68%

Membuat
Program
Komputer

TUJUAN SAAT TERHUBUNG INTERNET

n = 4238

67,35%
PENCARIAN
INFORMASI



67,08%
BEKERJA



36,84%
HIBURAN



34,16%
BELAJAR



33,67%
KOMUNIKASI



AKTIVITAS SAAT TERHUBUNG INTERNET



74,69%
Browsing



42,63%
Email /Chating



37,80%
Unggah/Unduh
File



31,53%
Streaming Video/
Musik/ Radio



24,42%
Menggunakan
Aplikasi Online



24,13%
Bermain
Game



22,41%
Konfigurasi
Software



19,79%
Unduh/Membaca
E-Book



9,71%
Bertransaksi
Online



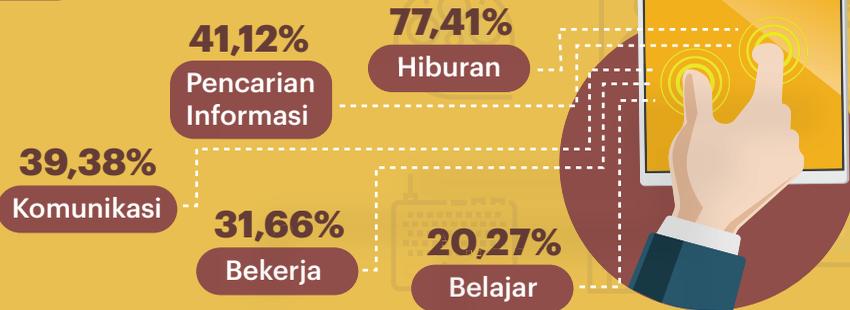
5,58%
Membuat
Program
Komputer

AKTIFITAS PENGGUNAAN TABLET OLEH INDIVIDU

n = 614 Tujuan Saat tidak terhubung dengan internet:



n = 4238 Tujuan Saat terhubung dengan internet



Aktivitas penggunaan tablet saat terhubung internet:

56,56%

Streaming video, musik, atau radio

37,45%

Web browsing

15,64%

Mencari, mengunduh, menginstall atau mengkonfigurasi software

39,58%

Komunikasi melalui internet (e-mail, instant messaging, skype, media sosial, dll)

46,72%

Bermain game



14,86%

Menggunakan aplikasi pengolahan dokumen online (GoogleDocs, dll)

14,48%

Mengunduh atau membaca e-book

14,48%

Mengunggah atau menyimpan file ke internet

12,36%

Bertransaksi/ jual beli online (eCommerce)

AKTIFITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE OLEH INDIVIDU

n = 6250

AKTIVITAS SAAT TIDAK TERHUBUNG INTERNET

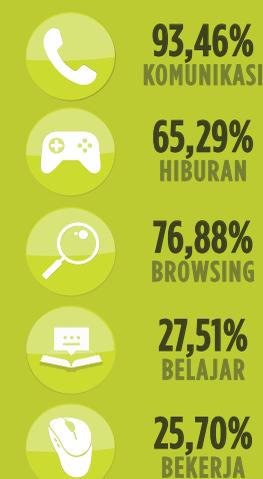
TUJUAN SAAT TIDAK TERHUBUNG INTERNET



n = 4238

AKTIVITAS SAAT TERHUBUNG INTERNET

TUJUAN SAAT TERHUBUNG INTERNET



PENGUNAAN MEDIA SOSIAL OLEH INDIVIDU

Pengguna Media Sosial berdasarkan wilayah, usia, jenis kelamin, pendidikan, dan pengeluaran

Pada tahun 2017

7,18% bukan pengguna media sosial

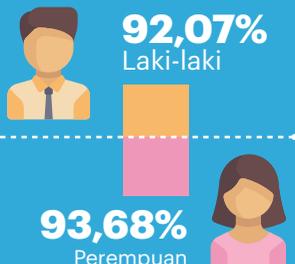


*n = 3934

92,82% pengguna media sosial

n = 3934

Berdasarkan Jenis Kelamin



Berdasarkan Pengeluaran

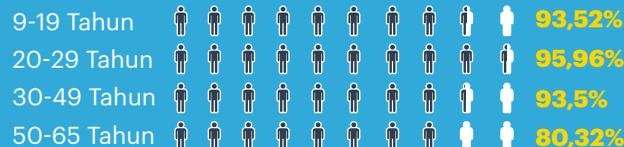


Seluruh responden yang memiliki jumlah pengeluaran lebih dari 10 juta adalah pengguna media sosial

Berdasarkan Pendidikan

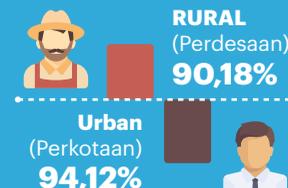


Berdasarkan Usia



20 - 29 tahun (generasi milenial) menjadi pengguna media sosial terbanyak

Berdasarkan Wilayah



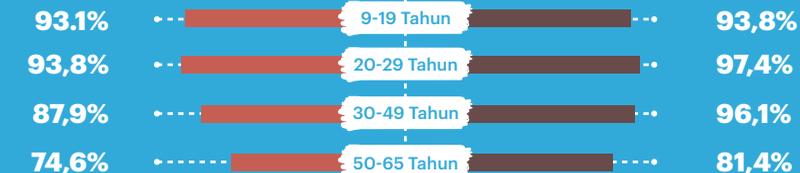
Rural

Media Sosial (*rural + urban = 100%)

Urban



Penggunaan Medsos VS Usia



Kepemilikan Medsos VS Usia



Durasi Penggunaan Medsos VS Pekerjaan Responden



PENGUNAAN INSTANT MESSAGING OLEH INDIVIDU

Beberapa jenis aplikasi Instant Messaging, antara lain Whatsapp, LINE, Blackberry Messenger, Telegram, Facebook Messenger, dan Google Hangout

n = 3592

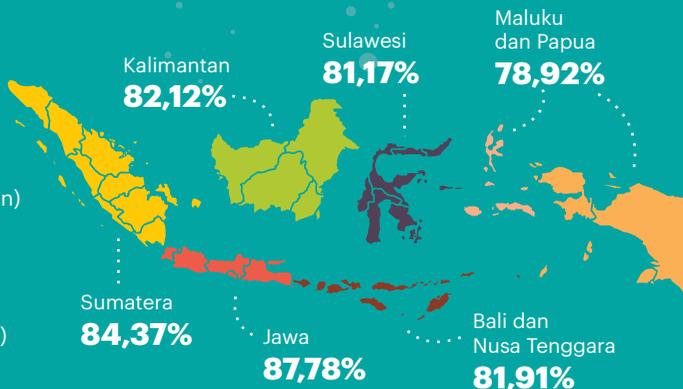
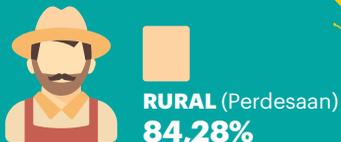
Berdasarkan Jenis Kelamin



84,76%
Pengguna
Instant Messaging

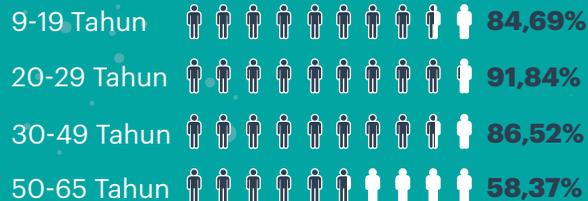
15,24%
Bukan Pengguna

Berdasarkan Wilayah

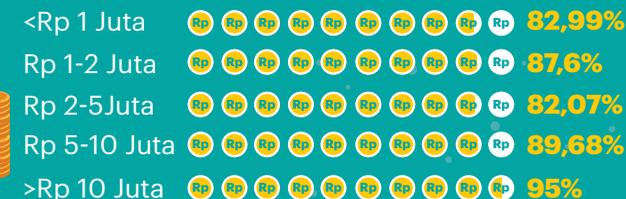


Berdasarkan Pulau

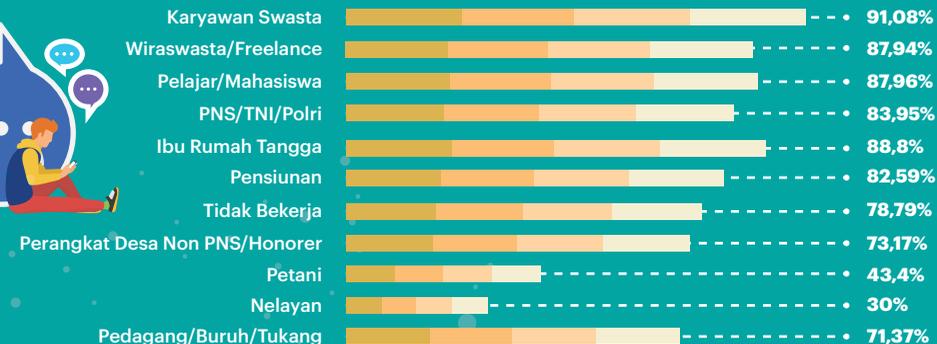
Berdasarkan Usia



Berdasarkan Pengeluaran



Berdasarkan Pekerjaan



Berdasarkan Pendidikan



PENGGUNA TIK DALAM RUMAH TANGGA

Pengguna TIK di rumah tangga (selain individu) dan Aturan Penggunaan TIK dalam rumah tangga berdasarkan tingkat pendidikan Kepala Keluarga.

n = 9419

Perangkat TIK dalam rumah tangga yaitu Komputer / Desktop, Laptop, Tablet, Smartphone (3G/4G), atau Handphone (2G)



72,13%
Pengguna TIK

27,87%
Bukan Pengguna TIK

Survei menunjukkan dalam satu rumah tangga sedikitnya satu orang yang menggunakan TIK



Aturan penggunaan TIK dalam rumah tangga berdasarkan tingkat pendidikan Kepala Keluarga?

n = 923



Semakin tinggi tingkat pendidikan Kepala Keluarga, maka ada aturan dalam penggunaan internet (waktu penggunaan dan kuota penggunaan) baik rumah tangga wilayah rural maupun urban

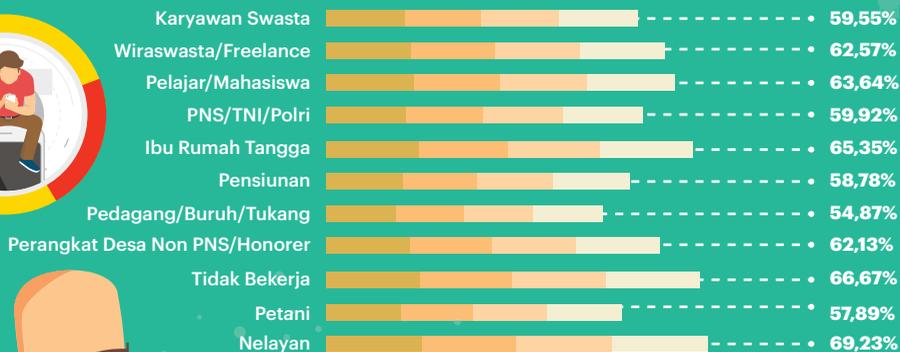


PENGGUNA TIK DAN ASPEK SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT

TIK dapat menambah pengetahuan tentang pendidikan, hidup sehat, pemukiman sehat, dan kegiatan budaya. Namun TIK juga mempermudah masyarakat mengakses konten negatif

n = 4238

Persepsi Masyarakat tentang Kemudahan Mengakses Konten Negatif berdasarkan Jenis Pekerjaan (Rural-Urban)



TIK membuat responden lebih mudah mengakses berbagai informasi negatif (judi, pornografi, radikalisme, terorisme)

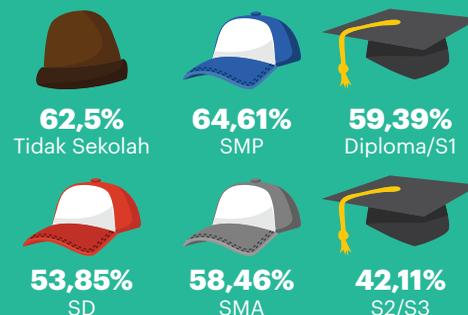
Persepsi tentang Konten Negatif berdasarkan Tingkat Pendidikan

Rural



Di wilayah rural, rendahnya tingkat pendidikan menunjukkan ketidakpahaman mereka terhadap konten negatif makin besar

Urban



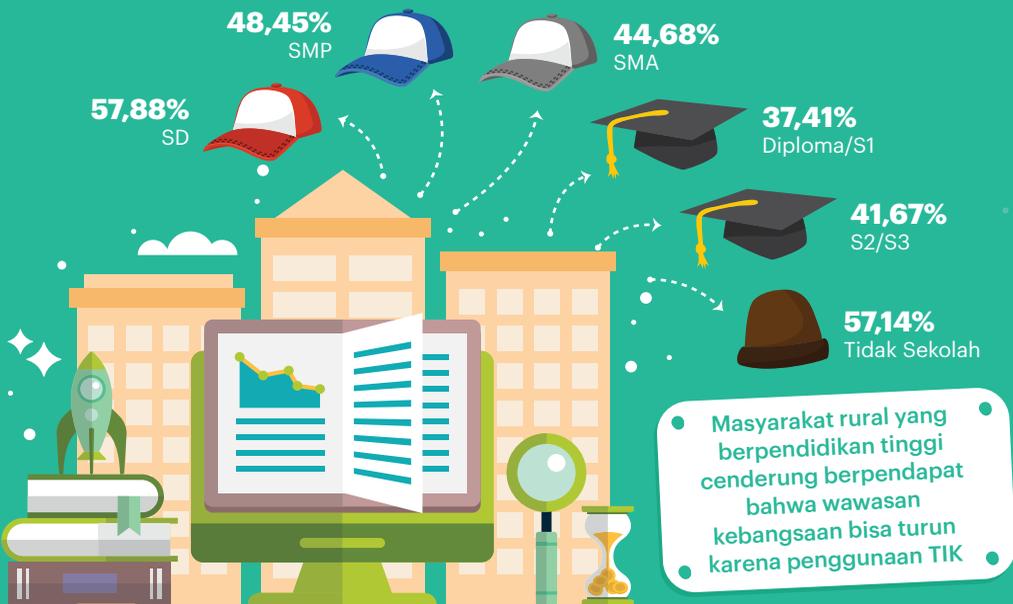
Di wilayah urban, meskipun tingkat pendidikan responden rendah, pengetahuan mereka tentang konten negatif di internet cukup memadai

TINGKAT PENDIDIKAN DAN PERSEPSI PENGGUNAAN TIK

Penggunaan TIK dapat menambah pengetahuan tentang konten pendidikan, hidup sehat, pemukiman sehat, dan kegiatan budaya. Selain itu, dengan menggunakan TIK mudah mengakses konten negatif

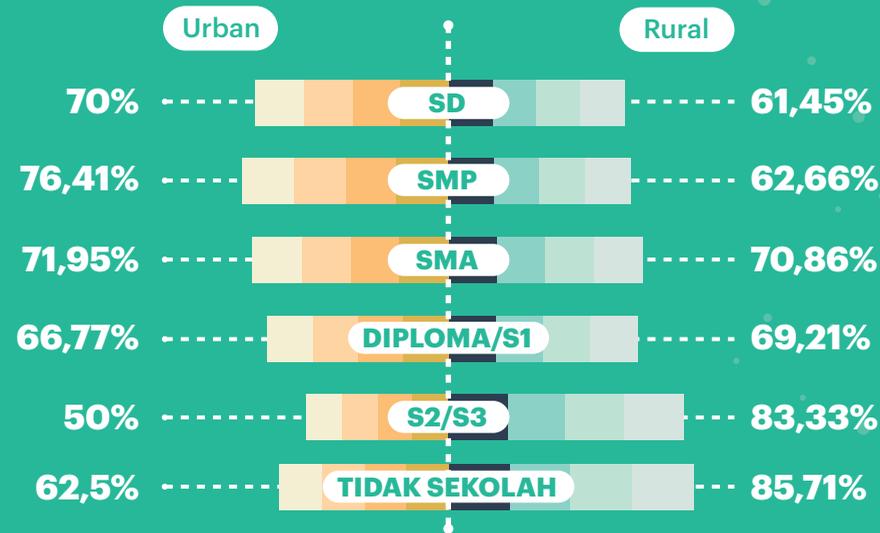
Opini tentang Perubahan Tata Nilai (Wawasan Kebangsaan) berdasarkan Tingkat Pendidikan Responden (Rural)

n = 9419



Persepsi Penelusuran Kebenaran Informasi berdasarkan Tingkat Pendidikan Responden

n = 4238



Responden di wilayah rural dan urban yang memiliki tingkat pendidikan rendah memiliki kecenderungan tidak melakukan penelusuran kebenaran informasi lebih lanjut

ASPEK SOSIAL BUDAYA

Aspek sosial budaya masyarakat dilihat dari sisi kesejahteraan sosial, ikatan sosial, dan tata nilai (sosial budaya)

Kesejahteraan Sosial

60%

responden menyatakan bahwa **penggunaan TIK mendorong produktivitas dalam bekerja, mendapatkan peluang usaha, dan mendapatkan berbagai informasi** baik di wilayah rural maupun urban



30%

responden dengan kategori nelayan **menentang pernyataan tersebut**



>10000000

Mayoritas PNS/TNI/Polri, karyawan swasta, dan Non PNS/honorer **menghabiskan pulsa >1 juta rupiah/bulan** baik di wilayah rural maupun urban



Aktivitas e-commerce masih sangat rendah dari sisi penjual maupun pembeli khususnya petani yaitu 1% dan nelayan sama sekali belum memanfaatkan



Ikatan Sosial

Pengguna Instant Messaging (IM) Whatsapp (WA) cukup dominan.

Baik di wilayah rural maupun urban, responden terbanyak berada di usia **20-29 tahun** sebanyak **65,10%**



Di wilayah rural, nelayan merupakan profesi yang **sama sekali tidak bergabung dalam grup IM**

Mayoritas responden masih **berkomunikasi secara langsung /tatap muka**



Pengguna media sosial dapat **menggambarkan ikatan sosial yang terjalin** antar penggunaanya dengan orang lain



Tata Nilai (Sosial Budaya)

Rata-rata responden menyatakan bahwa mereka **lebih mudah mengakses berbagai informasi termasuk informasi negatif** (judi, pornografi, radikalisme, dan terorisme)

Meski tingkat pendidikan responden rendah, namun **pengetahuan masyarakat urban tentang konten negatif di internet cukup memadai, mencapai 62,5%**



Rendahnya tingkat pendidikan responden di wilayah Rural menunjukkan **ketidapkahaman mereka terhadap persebaran konten negatif**

Responden dengan tingkat pendidikan yang rendah di rural dan urban memiliki kecenderungan **tidak melakukan penelusuran informasi yang mereka dapatkan**



**Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan
Informasi dan Komunikasi Publik
Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia**

Jalan Medan Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110

Tel/Fax: (021) 3800418

Website: <http://www.kominfo.go.id>

email : puslitbangaptikaikp@mail.kominfo.go.id

