

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial karena itu ia membutuhkan orang lain untuk membangun hidup bersama. Manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain. Manusia saling berhubungan satu sama lain melalui pergaulan antarmanusia. Menurut Scharamm (1974), manusia saling bergaul dengan tujuan saling membagi informasi, gagasan dan sikap. Menurut Lowstein (1971), pergaulan manusia merupakan proses penyesuaian pikiran dan penciptaan simbol-simbol yang mengandung suatu pengertian bersama. Dengan demikian, dalam proses komunikasi, diperlukan adanya sikap-sikap seperti saling pengertian, tenggang rasa dan saling memahami kebutuhan satu sama lain. Tujuannya adalah untuk mencapai perubahan dalam perkembangan pola pikir, sikap dan perilaku.

Proses komunikasi antarmanusia berlangsung dalam dua cara yakni lewat komunikasi langsung (*face to face*) dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi langsung dilakukan dalam pertemuan atau tatap muka langsung. Namun dengan adanya perkembangan dalam teknologi komunikasi, proses ini pun dimungkinkan melalui perantara lewat media: seperti telpon ,video call. Jadi, boleh dikatakan bahwa komunikasi langsung ini adalah suatu interaksi yang terjadi dalam pengertian aktual ‘di waktu sekarang’; berlangsung dua arah; ada umpan balik dalam pesan. Berkenaan dengan komunikasi tidak langsung, proses ini semata membutuhkan perantara, yakni media. Ada dua

jenis media massa yang biasa digunakan yakni, media massa cetak dan media massa elektronik.

Media massa elektronik berkembang setelah media massa cetak. Ketika Lee dan Forest menemukan “lampu hampa udara” pada tahun 1912 di Pola Alto, California, yang memungkinkan terciptanya radio, televisi dan media elektronik lainnya. Media elektronik semakin pesat perkembangannya setelah diperkenalkan transistor. Karena selain pesawat yang menggunakan transistor lebih kecil dan lebih ringan, juga tidak perlu menggunakan listrik. Transistor ditemukan oleh Bardeen Brattain pada tahun 1947.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari tahun ke tahun itu telah banyak merubah gaya hidup, cara berpikir dan cara berkomunikasi antar manusia dalam masyarakat. Ini menunjukkan bahwa manusia bukan subjek yang pasif, melainkan subjek yang aktif, kreatif dan inovatif. Sesungguhnya manusia dalam menggunakan teknologi komunikasi itu adalah untuk memperoleh pengetahuan di segala bidang seperti, politik, sosial, ekonomi dan budaya. Demikianlah untuk perkembangan teknologi, merupakan suatu bukti bahwa manusia itu makhluk yang selalu membutuhkan informasi. Kebutuhan akan informasi inilah yang kemudian mendorong manusia untuk berkomunikasi.

Kembali ke pembahasan awal tentang perkembangan media. Dalam perkembangan media massa elektronik, kemudian lahirlah teknologi mutakhir internet sebagai media komunikasi *online* dan menjadi salah satu sarana komunikasi yang paling canggih dan modern saat ini. Internet dapat

memberikan dan menyediakan informasi untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya. Oleh karena itu internet mampu menyaingi media komunikasi lainnya. Internet sebagai media komunikasi *online* tetap berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan, namun mempunyai beberapa kelebihan dalam hal mengatasi jarak, ruang dan waktu (geografis). Nasution (1989:22), mengemukakan:

“Internet merupakan sejumlah perlengkapan teknologi canggih yang berdiri sendiri dalam perkembangan bagian-bagiannya akan tetapi saling bergantung satu sama lain dalam rangka mencapai satu tujuan yang lebih besar. Internet tercipta oleh suatu ledakan tak terduga di tahun 1969 yaitu dengan lahirnya ARPANET (Advanced Research Project Agency), suatu proyek eksperimen dari kementerian pertahanan Amerika Serikat, bernama DARPA (Departement of Defense Advanced Reserarch Project Agency)”.

Teknologi komunikasi yang semakin maju dan modern dari tahun ke tahun telah memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi para pengguna dalam berinteraksi dengan berbagai orang di belahan dunia. Keberadaan internet sungguh membawa peluang bagi kecepatan informasi dan berita. Kehadiran internet juga telah merubah cara masyarakat dalam berkomunikasi. Kemampuannya untuk menyatukan berbagai sarana dalam satu media seperti perpaduan antara komputer, telephone, radio, televisi dan satelit komunikasi membuat internet menjadi media komunikasi yang paling populer di jaman modern ini. Proses penyatuan ini dikenal sebagai *konvergensi* media.

Dalam internet tersedia berbagai macam situs jejaring sosial antara lain *facebook, friendster, blogger, twitter, my space, instagram* dan *whats app* yang berguna untuk membangun relasi dengan siapa saja. *Facebook* merupakan salah satu situs jejaring sosial yang paling diminati dan disukai

oleh hampir semua manusia dari berbagai kalangan (*Sumber: <https://seputar-internet.blogspot.co.id/berbagai-aplikasi-internet.html>*). Dalam komunikasi online *facebook*, komunikator dan komunikan tidak berinteraksi secara langsung atau *face to face* dengan menggunakan bahasa verbal yang diucapkan, melainkan menggunakan bahasa tulis atau simbol berupa animasi, foto, video, status atau *chatting* sebagai bentuk ekspresi diri.

Sejak awal kemunculannya pada tahun 2008, *facebook* telah mampu menarik banyak minat pengunjung dan mendapat reaksi positif dari berbagai kalangan. Saat ini *facebook* menjadi begitu *trend* sehingga yang belum terbiasa menggunakan internet, bisa menjadi ber-internet ria. Atau yang semulanya gagap teknologi internet, menjadi ingin belajar internet karena mau bergabung dengan situs ini. Bahkan bukan hanya anak-anak muda, terdapat pengguna internet atau *facebook* yang usianya di atas 40 tahun.

Hal ini mensyaratkan, bahwa *facebook* tidak menghalangi siapa pun untuk bergabung, karena banyak hal akan dengan mudah diperoleh. Internet dan *facebook* kemudian menjadi semacam forum maya, di mana partisipasi dan interaksi terhadap segala ide-ide abstrak sangat diperdebatkan. Seiring mendapat sambutan ramai di kalangan masyarakat, media sosial ini pun membawa serta sisi negatif yang mesti diantisipasi oleh para pengguna. Sisi negatif itu bisa bermacam-macam, di antaranya: terbuka peluang untuk kasus penipuan, penyebaran firus, pembajakan akun dan barangkali juga berpeluang untuk tindak kejahatan serius, seperti misalnya penculikan.

Anderson, dalam Modul Penelitian Ilmu Komunikasi (2004: 177), mengatakan bahwa dari sekian banyak kalangan yang menggunakan internet, sebagian besarnya adalah mahasiswa (*full-time college student*). Mereka sangat berpotensi untuk mengalami berbagai masalah yang berkaitan dengan penggunaan internet. Devito dalam Modul Penelitian Ilmu Komunikasi (2004: 189), menambahkan bahwa banyak mahasiswa menggunakan internet untuk bertemu dengan orang-orang baru dan menjalin hubungan secara online. Namun, sesungguhnya pengaruh negatif berupa kasus kejahatan dalam lingkup media sosial itu tidak akan benar-benar jadi ekstrim dan marak jika seorang pengguna punya cukup kedewasaan.

Dengan demikian, harus diakui bahwa kehadiran *facebook* sebagai salah satu media sosial, sungguh luar biasa pengaruhnya. Jejaring sosial ini barangkali hampir mencapai total mewabah ke dalam aktivitas individu yang hidup di era modern ini. Tanpa pengecualian, berlaku untuk umum, *facebook* pelan-pelan akan menjadi akrab hingga ditekuni seperti halnya sebuah interaksi menarik. Perihal tentang apa pun; dari siapa pun; akan diketahui umum dan seolah manusia-manusia (*facebookers*) itu sedang mengumbar-umbar ruang perlindungan sendiri. Sebuah media baru di mana penggunanya saling berlomba-lomba cari penilaian, cari perhatian, tebar pesona, di antara sesamanya yang lain.

Benar apa yang dikatakan Anderson, bahwa dari sekian banyak kalangan yang menggunakan internet, sebagian besarnya adalah mahasiswa. Hal ini bisa dipastikan khusus untuk mahasiswa FISIP UNWIRA, barangkali

sedikit melebih-lebihkan, bahwa kalangan itu menempatkan *facebook* sejajar dengan kebutuhan-kebutuhan dasar. Realitas semacam ini memang sedang menghampiri dan motif penggunaannya pun bisa jadi relatif. Maka, dari sepanjang mengalami dan menyaksikan fenomena ini, penulis sebagai calon peneliti merasa perlu mencari tahu “kehebatan” daya tarik media sosial *facebook* dengan menyelidiki motif penggunaan jejaring sosial tersebut.

Dalam upaya mencari tahu, sebagai anggota *civitas akademis*, tentu akan lebih tepat bila mengajukan sebuah penelitian yang bersifat ilmiah, yakni dengan meneliti secara metodologis dan tersistematis. Penelitian ini akan dilaksanakan di area kampus FISIP UNWIRA. Terdapat dua pertimbangan yang melatarbelakangi peneliti memilih area FISIP UNWIRA serta mahasiswa / mahasiswi kampus tersebut sebagai subyek penelitian. Pertimbangan pertama yakni lebih efektif dan kedua lebih efisien. Efektif karena mahasiswa/i di kampus tersebut lebih mudah untuk ditemui dan berinteraksi karena peneliti juga merupakan mahasiswa pada kampus tersebut. Efisien artinya peneliti tidak mengeluarkan biaya yang cukup besar dalam penelitian.

Mengenai kelengkapan data, peneliti telah melakukan wawancara awal kepada beberapa mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi yang menggunakan jejaring sosial *facebook*. Wawancara ini sebagai data pendukung. Informasi hasil wawancara ini dijadikan sebagai bahan yang memperkuat alasan yang melatarbelakangi upaya penelitian. Berikut ini adalah hasil kutipan wawancara :

Menurut Filomina Nina yang diwawancara pada hari Kamis, 05 November 2020 mengatakan bahwa; *“Saya menggunakan facebook sejak SMA, dalam sehari saya biasa menggunakan facebook 1 sampai 2 jam. Saya memakai facebook gunanya untuk mengerjakan tugas, buat menghibur diri terutama dalam hal positif dan hal yang menarik dalam menggunakan facebook ialah agar bisa mendapatkan teman yang banyak dan bisa saling kenal.”*

Memurut Emanuel Dody H. Raya yang diwawancara pada hari Kamis, 05 November 2020, mengatakan bahwa: *“Saya menggunakan facebook sejak SMP, saya biasanya memakai facebook 1 sampai 2 jam, yang saya buat saat membuka facebook itu untuk membaca berita dan sering dengan teman-teman. Saya memakai facebook untuk kegiatan-kegiatan yang positif dan hal menarik saat bermain facebook itu membuat saya bisa berkenalan dengan orang lain.”*

Menurut Markus Roman Nama yang diwawancara pada hari Kamis, 05 November 2020, mengatakan bahwa: *“Saya menggunakan facebook persisnya di tahun 2009 namun waktu itu belum terlalu rutin. Sekali saya buka adakala bisa menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam. Saya menggunakan facebook semata hanya sebagai hiburan. Jadi, saya tidak terlalu pusing apalagi terpengaruh dengan kasus-kasus negatif itu. Disamping sebagai hiburan, saya mengunjungi facebook untuk interaksi dengan kerabat dan kenalan.”*

Berdasarkan uraian latar belakang ini, penulis merasa tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang “MOTIF MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN MEDIA JEJARING SOSIAL FACEBOOK” (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mandira).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apa yang menjadi motif penggunaan facebook bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mandira?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif di balik penggunaan facebook bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mandira.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Secara akademis, penelitian ini dapat memperluas dan memperkaya bahan referensi, bahan penelitian serta sumber bacaan di lingkungan FISIP UNWIRA.
- b) Secara teoritis, penelitian ini agar dapat menambah pengetahuan mengenai perkembangan teknologi komunikasi.
- c) Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan, baik bagi para pebisnis internet maupun para pengguna internet.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

1.5.1 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini adalah penalaran yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian ini. Kerangka pemikiran pada dasarnya menggambarkan jalan pikiran rasional dalam pelaksanaan penelitian tentang tindakan penggunaan *facebook* sebagai media komunikasi *online* dalam menjalin hubungan.

Penggunaan internet sangat penting di jaman yang semakin modern. Perkembangan teknologi komunikasi membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pergaulan manusia. Setiap media komunikasi yang berkembang memiliki dampak positif, misalnya dalam hal informasi dan *entertainment* yang diberikan, sedangkan dampak negatif bagi penggunaannya seperti *cybercrime* atau kejahatan dalam dunia maya seperti penipuan dan pornografi. Begitu juga bagi mahasiswa, kehadiran teknologi komunikasi *online* seperti *facebook* dapat mempengaruhi dan membentuk pola pergaulan yang positif maupun yang negatif bagi pengguna *facebook*.

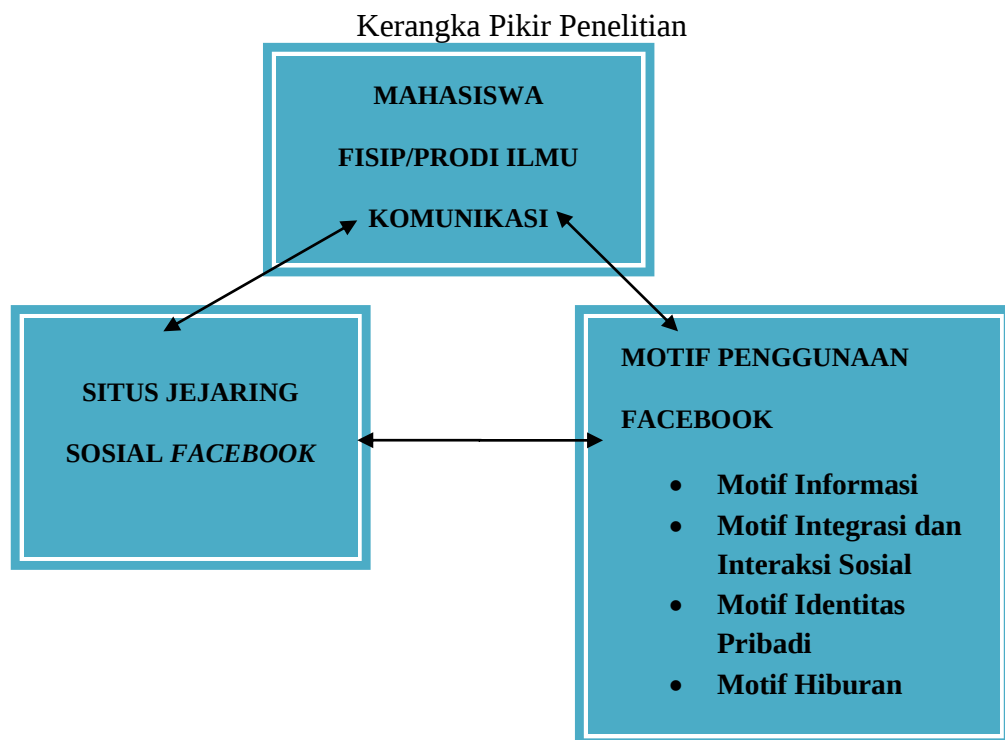
Pola pergaulan dengan media komunikasi *online* ini bisa menjadi lebih luas karna banyaknya teman dalam dunia maya itu sendiri, sedangkan dalam pergaulan sehari-hari interaksi dengan teman-teman sendiri cenderung menjadi berkurang. Banyak waktu luang yang dihabiskan mahasiswa dengan berinteraksi dalam dunia maya, hal ini membuat interaksi dengan dunia luar semakin berkurang. Informasi dan hiburan yang diberikan bukan hanya mempengaruhi pergaulan mahasiswa tapi juga cara berpikir mahasiswa.

Tanpa disadari mahasiswa bukan hanya kehilangan waktu untuk berinteraksi dengan teman-temannya tetapi juga pola pikir mahasiswa pun mudah dipengaruhi oleh informasi-informasi negatif dalam dunia maya. Relasi antara mahasiswa dengan keluarga dan teman menjadi berkurang bahkan terputus karena mahasiswa berubah menjadi pribadi

yang mementingkan diri sendiri. Selain itu bagi mahasiswa yang masih awam dengan *facebook* akan dibutakan oleh pertemanan yang berujung dengan penipuan dan kejahatan akibat dari pertemanan dalam *facebook*.

Facebook sebagai salah satu situs jejaring sosial yang paling diminati saat ini bukan hanya memberikan banyak manfaat dan kegunaan untuk para *facebooker* tetapi juga menjadi sarana atau alat yang disalahgunakan untuk melakukan tindak kejahatan(*cybercrime*). Sesuai dengan pemahaman konseptual yang telah diuraikan diatas, maka alur kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1.1



1.5.2 Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini yakni para mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Unwira yang menggunakan situs jejaring sosial *facebook* karena terdorong oleh motif tertentu.

1.5.3 Hipotesis

Dengan merujuk pada rumusan masalah di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Motif penggunaan *facebook* di kalangan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mandira Kupang adalah motif informasi, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial serta motif hiburan.