

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan diuraikan hasil penelitian dengan menyajikan data yang telah didapat melalui kuesioner disertai dengan penjelasan-penjelasan untuk mempermudah dalam melakukan proses pembahasan penelitian ini.

Adapun langkah yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengujian validitas dan reliabilitas data dengan bantuan program SPSS 13.0.
Hal ini bertujuan untuk menguji instrumen penelitian agar instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel.
2. Instrumen penelitian yang valid dan reliabel dapat digunakan kepada responden sejumlah sampel yang telah ditentukan.
3. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, digunakan alat statistik rumus regresi linier pada program SPSS 13.0

5.1.1 Hasil Uji validitas

5.1.1.1 Hasil Uji validitas Variabel X

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian berupa pertanyaan dalam kuesioner. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Lampung yang mempunyai akun

Facebook yang menjadi responden penelitian. Untuk mengetahui permasalahan yang sedang diteliti peneliti mengajukan 25 pertanyaan untuk variabel X dan 20 pertanyaan untuk variabel Y kepada 30 responden. Untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen tersebut maka data yang diperoleh diolah dengan bantuan program SPSS 13.0 dan hasilnya akan disajikan dalam bentuk tabel singkat berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel X

Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Keterangan	Status
1	0.696	Valid	Digunakan
2	0.095	Tidak Valid	Tidak Digunakan
3	0.508	Valid	Digunakan
4	0.382	Valid	Digunakan
5	0.533	Valid	Digunakan
6	0.373	Valid	Digunakan
7	0.636	Valid	Digunakan
8	0.462	Valid	Digunakan
9	0.421	Valid	Digunakan
10	0.592	Valid	Digunakan
11	0.406	Valid	Digunakan
12	0.631	Valid	Digunakan
13	0.486	Valid	Digunakan
14	0.582	Valid	Digunakan
15	0.365	Valid	Digunakan
16	0.577	Valid	Digunakan
17	0.383	Valid	Digunakan
18	0.697	Valid	Digunakan
19	0.363	Valid	Digunakan
20	0.421	Valid	Digunakan
21	0.710	Valid	Digunakan
22	0.696	Valid	Digunakan
23	0.815	Valid	Digunakan
24	0.622	Valid	Digunakan
25	0.332	Tidak Valid	Tidak Digunakan
26	0.383	Valid	Digunakan
27	0.414	Valid	Digunakan

Berdasarkan penyajian tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 27 pertanyaan variabel X yang diuji validitasnya terhadap 30 responden tidak semuanya valid.

Hasil uji validitas dari butir 2 dan 25 tidak valid sehingga tidak layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Total terdapat 25 pertanyaan yang layak dijadikan instrumen penelitian untuk variabel X dan terdapat 2 pertanyaan yang tidak valid.

5.1.1.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Y

Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Keterangan	Status
28	0.382	Valid	Digunakan
29	0.485	Valid	Digunakan
30	0.394	Valid	Digunakan
31	0.410	Valid	Digunakan
32	0.439	Valid	Digunakan
33	0.445	Valid	Digunakan
34	0.687	Valid	Digunakan
35	0.676	Valid	Digunakan
36	0.379	Valid	Digunakan
37	0.388	Valid	Digunakan
38	0.384	Valid	Digunakan
39	0.642	Valid	Digunakan
40	0.719	Valid	Digunakan
41	0.717	Valid	Digunakan
42	0.759	Valid	Digunakan
43	0.756	Valid	Digunakan
44	0.773	Valid	Digunakan
45	0.685	Valid	Digunakan

Berdasarkan penyajian tabel di atas, 18 pertanyaan variabel Y yang diuji validitaskan terhadap 30 responden semuanya valid. Jadi semua pertanyaan pada variabel Y layak dijadikan instrumen penelitian.

5.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas terhadap 45 instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach yang terdapat pada program SPSS 13.0.

Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

5.1.2.1 Hasil Uji Reabilitas Variabel X

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	27

Sumber: Hasil analisis data penelitian primer

Dari perhitungan Alpha variabel X, dapat diketahui nilai reliabilitas yang diperoleh untuk variabel X adalah 0.894 (> nilai r table). Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan untuk variabel X adalah reliable dan tingkat reliabilitas menurut ukuran kemantapan Alpha yang diperoleh adalah cukup reliabel.

5.1.2.2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	18

Sumber: Hasil analisis data penelitian primer

Dari perhitungan Alpha variabel Y, dapat diketahui nilai reliabilitas yang diperoleh untuk variabel Y adalah 0.885 ($>$ nilai r table). Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan untuk variabel Y adalah reliabel dan tingkat reliabilitas menurut ukuran kemantapan Alpha yang diperoleh adalah cukup reliabel.

5.1.3 Karakteristik Responden

Setelah instrumen penelitian telah valid, maka instrumen penelitian dapat digunakan pada responden. Adapun karakteristik responden dalam penelitian akan dijabarkan pada sub bab ini.

Dalam penelitian ini responden adalah mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung yang berjumlah 95 orang. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai responden penelitian ini, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka karakteristik responden dibagi berdasarkan umur, jenis kelamin, dan jurusan. Pada tabel-tabel berikut dapat dilihat karakteristik responden:

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Persentase (%)
18	11	11,6
19	23	24,2
20	20	21,1
21	18	18,9
22	15	15,8
23	5	5,3
24	3	3,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data primer diolah dari hasil penelitian, 2010

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa jumlah responden terbanyak berumur 19 tahun, yaitu sebanyak 23 responden atau 24,2 %, dan paling sedikit adalah

responden yang berumur 24 tahun, yakni 3 responden atau 3,2 %, sisanya adalah umur 18 tahun (11 responden atau 11,6 %), 20 tahun (20 responden atau 21,1%), 21 tahun (18 responden atau 18,9%), 22 tahun (15 responden atau 15,8 %), dan responden yang berumur 23 tahun sebanyak 5 responden atau hanya 5,3 % dari jumlah keseluruhan responden.

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	50	52,6
Perempuan	45	47,4
Jumlah	95	100

Sumber: Data primer diolah dari hasil penelitian, 2010

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa jumlah responden laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan jumlah responden perempuan, yakni 50 responden laki-laki atau 52,6 % dan 45 untuk responden perempuan atau 47,4 %, namun perbedaan jumlah responden antara responden laki-laki dengan responden perempuan tidak jauh berbeda. Hanya mempunyai selisih 5 responden.

Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Jurusan	Frekuensi	Persentase (%)
Sosiologi	14	14,7
Pemerintahan	15	15,8
Komunikasi	16	16,8
Adm. Negara	13	13,7
Adm. Bisnis	13	13,7
D3 Adm. Perkantoran	9	9,5
D3 Kehumasan	10	10,5
D3 Puskodinfo	5	5,3
Jumlah	95	100

Sumber: Data primer diolah dari hasil penelitian, 2010

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa responden terbanyak adalah mahasiswa dari Jurusan Komunikasi dengan jumlah 16 responden atau 16,8 %,

dan jumlah responden paling sedikit adalah mahasiswa dari Jurusan D3 Puskinfo, yakni 5 responden atau 5,3 %. Sisanya adalah responden dari Jurusan Adm. Negara dan Adm. Bisnis masing-masing 13 responden atau 13,7 %, dari Jurusan Sosiologi sebanyak 14 responden atau 14,7 %, dari Jurusan Ilmu Pemerintahan sebanyak 15 responden atau 15,8 %, dari Jurusan D3 kehumasan dan D3 Adm. Perkantoran sebanyak 10 responden atau 10,5 % dan 9 responden atau 9,5 %.

5.1.4 Hasil Penelitian Kecanduan Facebook (Variabel X)

Pengukuran variabel kecanduan Facebook dilihat melalui tingkat aktifitas menggunakan Facebook terhadap aktifitas lain di dunia maya dan dunia nyata, tingkat konflik emosional pada saat tidak menggunakan Facebook, frekuensi membuka dan menggunakan Facebook dalam sehari, waktu yang digunakan untuk mengakses Facebook dalam sehari, intensitas berkomunikasi dengan orang lain di luar Facebook, dan tingkat penggunaan fitur-fitur dalam Facebook (*status, games, messages, photos, wall, video, chatting, friends*).

5.1.4.1 Tingkat Aktifitas Menggunakan Facebook Terhadap Aktifitas Lain di Dunia Maya dan Dunia Nyata

Seseorang dapat dikatakan sudah kecanduan Facebook apabila aktifitas bermainnya lebih dominan daripada aktifitas lainnya baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Tingkat aktifitas pengguna Facebook di dunia maya dapat dilihat dari seberapa sering pengguna membuka Facebook pertama kali ketika mengakses internet, tingkat aktifitas meninggalkan aktifitas lain di dunia maya dan lebih

memilih untuk mengakses facebook. Sedangkan untuk tingkat aktifitas di dunia nyata dapat dilihat dari tingkat aktifitas mengakses facebook sering mengganggu aktifitas lain, tingkat aktifitas menunda perintah orang tua ketika sedang mengakses facebook, dan aktifitas mengakses facebook lebih menyenangkan daripada mengerjakan pekerjaan rumah.

Tabel 8. Tingkat Aktifitas Membuka Facebook Ketika Pertama Kali Mengakses Internet

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	32	33,7
b. Sering	43	45,3
c. Kadang-kadang	17	17,9
d. Jarang	3	3,2
e. Tidak pernah	-	-
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner No.1), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat aktifitas para responden membuka Facebook ketika pertama kali mengakses internet tinggi. Ini dapat dilihat dari persentase jawaban yang diberikan para responden. Dari 95 responden 32 responden atau sebesar 33,7 % menyatakan sering sekali membuka Facebook ketika pertama kali mengakses internet. Kemudian responden yang menyatakan sering terdapat 43 responden atau sebesar 45,3 %, menyatakan kadang-kadang sebanyak 17 responden atau sebesar 17,9 %, dan sebanyak 3 responden atau sebesar 3,2 % jarang membuka Facebook pertama kali ketika mengakses internet. Serta responden yang tidak pernah sebesar 0 %.

Saat para responden mengakses internet yang mereka ingat adalah membuka Facebook dan tidak membuka situs-situs lainnya. Sehingga mereka langsung membuka Facebook ketika pertama kali mengakses internet atau dengan kata lain

mereka latah membuka Facebook ketika pertama kali mengakses internet. Kebiasaan tersebut merupakan salah satu tanda bahwa para responden kecanduan pada Facebook.

Di dunia maya atau internet kita dapat dengan bebas melakukan banyak aktifitas seperti *browsing* dan *download*. Dengan *browsing* dan *download* kita dapat memperoleh banyak informasi dan hal-hal yang kita butuhkan dan kita inginkan. Hadirnya Facebook memberi warna pada kegiatan yang dilakukan di dunia maya, bahkan dapat menjadi fokus utama. Tidak menutup kemungkinan kita lebih sering mengakses Facebook di dunia maya atau internet dibandingkan dengan aktifitas lain seperti *browsing* dan *download*. Untuk mengetahui seberapa tingkat aktifitas responden meninggalkan aktifitas lain di dunia maya (*browsing* dan *download*) dan lebih memilih mengakses Facebook dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Tingkat Aktifitas Meninggalkan Aktifitas Lain di Dunia Maya (*Browsing* dan *Download*) dan Lebih Memilih Untuk Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	9	9,5
b. Sering	27	28,4
c. Kadang-kadang	31	32,6
d. Jarang	19	20
e. Tidak pernah	9	9,5
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.2), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden mempunyai tingkat aktifitas meninggalkan aktifitas lain di dunia maya dan lebih memilih mengakses Facebook cukup tinggi.. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban-jawaban yang diberikan para responden. Responden yang menjawab sering sekali sebanyak 9 responden atau 9,5 %. Kemudian responden yang

menjawab sering sebanyak 27 responden atau sebesar 28,4 %, kadang-kadang sebanyak 31 responden atau 32,6 %, dan sisanya responden menjawab jarang dan tidak pernah meninggalkan aktifitas lain di dunia maya dan lebih memilih mengakses Facebook yakni sebanyak 19 responden atau 20 % yang menjawab dan 9 responden atau 9,5 % menjawab tidak pernah.

Pada tabel 9 ini menjelaskan bahwa para responden lebih memilih mengakses Facebook di dunia maya. Hal tersebut disebabkan oleh fitur-fitur menarik yang tersedia di Facebook cukup menarik perhatian dan minat para responden, namun fitur-fitur menarik yang disediakan Facebook tidak membuat para responden meninggalkan semua aktifitas di dunia maya ketika sedang mengakses Facebook seperti *browsing* dan *download*. Jadi aktifitas mereka di dunia maya tidak terganggu walaupun mereka sedang mengakses Facebook.

Fitur-fitur yang menarik yang terdapat pada Facebook membuat Facebook menjadi hal yang menyenangkan untuk sering dilakukan dan bisa juga menyebabkan kita lupa mengerjakan pekerjaan rumah. Pada tabel di bawah ini dapat kita lihat pendapat para responden terhadap aktifitas mengakses Facebook lebih menyenangkan dibandingkan dengan mengerjakan pekerjaan rumah.

Tabel 10. Aktifitas Mengakses Facebook Lebih Menyenangkan Daripada Mengerjakan Pekerjaan Rumah (Tugas Kuliah, Menyapu, dan Lain-Lain)

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat menyenangkan	18	18,9
b. Menyenangkan	30	31,6
c. Biasa saja	44	46,3
d. Tidak menyenangkan	3	3,2
e. Tidak menyenangkan sama sekali	-	-
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.3), 2010

Berdasarkan data pada tabel 10 dapat disimpulkan bahwa aktifitas mengakses Facebook merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi responden dibandingkan dengan mengerjakan pekerjaan rumah. Hal itu dapat diketahui dari banyaknya jumlah responden yang memilih jawaban sangat menyenangkan dan menyenangkan (18 responden atau 18,9 % dan 30 responden atau 31,6 %).

Kemudian responden yang menjawab biasa saja sebanyak 44 responden atau 46,3 %, sebanyak 3 responden atau sebesar 3,2 % menjawab mengakses Facebook tidak lebih menyenangkan daripada mengerjakan pekerjaan rumah.

Dapat dilihat juga bahwa para responden yang menjawab pilihan jawaban biasa saja mereka dapat menyeimbangkan antara kesenangan mereka mengakses facebook dengan mengerjakan pekerjaan rumah. Hal ini mungkin dapat diakibatkan jarang mereka mengakses internet, sehingga mereka tidak terlalu sering mengakses Facebook. Ada juga yang beranggapan bahwa aktifitas mengakses Facebook memang menyenangkan, tapi mereka tidak sampai lalai atau lupa menyelesaikan pekerjaan rumah mereka. Karena pekerjaan rumah merupakan tugas dan tanggung jawab yang semestinya mereka selesaikan.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa sering para responden menunda perintah orang tua dikarenakan sedang asik mengakses Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Tingkat Aktifitas Menunda Perintah Orang Tua karena Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering Sekali	1	1,1
b. Sering	11	11,6
c. Kadang-Kadang	21	22,1
d. Jarang	21	22,1
e. Tidak Pernah	41	43,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.4), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas mengakses Facebook tidak mempengaruhi para responden dalam mematuhi perintah orang tua. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya responden yang menjawab tidak pernah dan jarang (41 responden atau 43,2 % dan 21 responden atau 22,1 %). Sebanyak 21 responden atau sebesar 22,1 % menjawab kadang-kadang mereka menunda perintah orang tua ketika sedang asyik mengakses Facebook, 11 responden atau 11,6 % menjawab sering, dan hanya 1 responden atau 1,1 % yang menjawab sering sekali.

Mengakses Facebook merupakan hal yang menyenangkan dan sering sekali kita lakukan baik di sekolah, kampus maupun di rumah. Untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan bosan ketika di rumah, kita sering mengakses Facebook, namun mengakses Facebook tidak membuat para responden cenderung menunda perintah orang tua ketika sedang asyik dengan Facebook mereka.

Facebook merupakan situs yang menarik dan sering diakses oleh para penggunanya. Aktifitas mengakses Facebook dapat mengganggu aktifitas lain di luar Facebook, namun tidak semua pengguna Facebook terganggu aktifitasnya

hanya karena sedang mengakses Facebook. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Tingkat Aktifitas Mengakses Facebook Sering Mengganggu Aktifitas Lain

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering Sekali	3	3,2
b. Sering	20	21,1
c. Kadang-Kadang	22	23,2
d. Jarang	21	22,1
e. Tidak Pernah	29	30,5
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.5), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas mengakses tidak begitu mengganggu aktifitas lain para pengguna Facebook (responden). Hal ini dapat dilihat dari meratanya jumlah responden yang menjawab kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah (23,2 %, 22,1 %, dan 30,5 %), namun tak sedikit pula yang sering terganggu aktifitasnya karena mengakses Facebook. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurang pandainya mereka membagi waktu antara mengakses Facebook dengan aktifitas lain di luar Facebook. Selain itu kemudahan mengakses Facebook lewat *handphone* dapat menyebabkan hal ini terjadi, misalnya ketika jam kuliah mahasiswa secara diam-diam mengakses Facebook dikarenakan mereka bosan dengan mata kuliah yang sedang diikuti. Hal ini dapat dilihat dari jawaban sering dan sering sekali (20 responden atau 21,1 % dan 3 responden atau 3,2 %). Sebaliknya masih ada responden yang bisa menyeimbangkan antara aktifitas keseharian mereka dengan mengakses Facebook. Hal ini dapat dilihat dari dominannya responden menjawab jawaban D dan E.

5.1.4.2 Tingkat Konflik Emosional pada Saat Tidak Mengakses Facebook

Para pengguna Facebook yang sudah kecanduan memiliki konflik emosional dalam dirinya apabila ia sedang tidak bermain atau tidak bisa bermain karena suatu hal. Kesal, resah, *bete*, atau memikirkan Facebook tersebut karena tidak bisa bermain adalah beberapa contoh konflik emosional seseorang yang kecanduan, dan suasana hati mereka akan kembali membaik jika sudah bisa mengakses Facebook. Pada kuesioner no 6-10 ini penulis menanyakan kepada responden apakah mereka resah ketika tidak mengakses Facebook, sulitkah untuk fokus belajar ketika tidak mengakses Facebook dalam satu hari, apakah mengakses Facebook membuat suasana hati menjadi baik, apakah para pengguna Facebook selalu memikirkan Facebook jika tidak mengaksesnya, dan sering atau tidaknya keinginan untuk berhenti mengakses Facebook.

Tabel 13. Resah atau Tidaknya pada Saat Tidak Mengakses Facebook dalam Waktu Satu Hari

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat resah	6	6,3
b. Resah	21	22,1
c. Biasa saja	45	47,4
d. Tidak resah	10	10,5
e. Tidak resah sama sekali	13	13,7
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 6), 2010

Berdasarkan data pada tabel 13 dapat disimpulkan bahwa para responden cukup memiliki rasa resah jika tidak mengakses Facebook dalam waktu satu hari, namun rasa resah mereka tidak begitu mengkhawatirkan. Hal ini dapat dilihat dari jawaban yang diberikan oleh para responden yakni sebanyak 6 responden atau 6,3 % yang menjawab sangat resah, 21 responden atau 22,1 % menjawab resah.

Kemudian responden yang menjawab biasa saja sebanyak 45 responden atau 47,4 %. Sisanya para responden menjawab tidak resah dan tidak resah sama sekali jika tidak mengakses Facebook dalam waktu satu hari (10 responden atau 10,5 % dan 13 responden atau 13,7 %). Hal ini menunjukkan bahwa para responden masih dapat mengendalikan rasa resah mereka ketika tidak mengakses Facebook dalam waktu satu hari. Mereka masih dapat mengalihkan perhatian dari Facebook ke hal-hal lain yang mereka dapat lakukan di luar aktifitas mengakses Facebook.

Setelah mengetahui resah atau tidaknya para responden jika tidak mengakses Facebook, selanjutnya dapat dilihat tingkat kesulitan para responden dalam fokus belajar ketika tidak mengakses Facebook pada tabel berikut:

Tabel 14. Sulit atau Tidaknya Fokus Belajar Ketika Tidak Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat sulit	1	1,1
b. Sulit	13	13,7
c. Biasa saja	43	45,3
d. Tidak sulit	14	14,7
e. Tidak sulit sama sekali	24	25,3
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.7), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden tidak mengalami kesulitan yang sangat berarti dalam hal fokus belajar ketika mereka tidak mengakses Facebook dalam waktu satu hari. Hal ini dapat terlihat dari jumlah responden yang menjawab pertanyaan yang diberikan. Responden yang menjawab biasa saja sebanyak 43 responden atau 45,3 %. Kemudian responden yang menjawab tidak sulit dan tidak sulit sama sekali untuk fokus belajar ketika sedang mengakses Facebook sebanyak 14 responden atau 14,7 %

dan 24 responden atau 25,3 %. Sisanya para responden yang menjawab sangat sulit dan sulit untuk fokus dalam belajar ketika tidak mengakses Facebook (1 responden atau sebesar 1,1 % dan 13 responden atau sebesar 13,7 %).

Facebook memang menyenangkan, namun hal tersebut tidak mengganggu fokus atau konsentrasi para responden untuk belajar. Mereka masih dapat membagi waktu dan pikiran mereka antara Facebook dan belajar.

Terkadang ketika suasana hati sedang tidak baik, biasanya kita mencari hiburan untuk mengembalikan suasana hati menjadi baik. Untuk mengetahui apakah Facebook dapat membuat suasana hati menjadi baik para penggunanya/para responden dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Facebook Membuat Suasana Hati Menjadi Baik

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat baik	18	18,9
b. Baik	29	30,5
c. Biasa saja	46	48,4
d. Tidak baik	1	1,1
e. Tidak baik sama sekali	1	1,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.8), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mengakses Facebook cukup membuat suasana hati menjadi baik. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya para responden yang menjawab tidak baik dan tidak baik sama sekali yakni sama-sama hanya 1 responden atau 1,1 %. Hasil lain yang diperoleh yakni 46 responden atau 48,4 % menjawab biasa saja, 29 responden atau 30,5 % menjawab baik, dan 18 responden atau 18,9 % menjawab sangat baik.

Ketika para responden sedang merasa sedih, jenuh, bosan, dan sebagainya Facebook dapat membantu membuat suasana hati mereka menjadi baik dengan fitur-fitur menarik dan menyenangkan yang disediakan. Para responden juga dapat memilih dengan bebas fitur mana yang mereka inginkan. Sehingga perasaan jenuh, sedih, bosan dapat hilang saat mereka mengakses Facebook atau setelah mengakses Facebook.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook atau para responden memikirkan Facebook apabila tidak mengakses Facebook dapat dilihat dari hasil jawaban para responden pada tabel berikut:

Tabel 16. Sering atau Tidaknya Memikirkan Facebook Apabila Tidak Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering Sekali	7	7,4
b. Sering	19	20
c. Kadang-Kadang	28	29,5
d. Jarang	26	27,4
e. Tidak Pernah	15	15,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.9), 2010

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa para responden memikirkan Facebook apabila tidak mengaksesnya, namun hal itu tidak selalu mereka lakukan. Mereka masih dapat mengendalikan rasa gelisah ketika tidak segera mengakses Facebook. Hal ini dapat dilihat dari 95 responden terdapat 7 responden atau sebesar 7,4 % menyatakan sering sekali dan 19 responden atau sebesar 20 % sering memikirkan Facebook jika tidak mengakses Facebook. Kemudian sebanyak 28 responden atau sebesar 29,5 % menyatakan biasa saja yang berarti tidak terlalu memikirkan Facebook yang biasa ia akses apabila

sedang tidak mengakses, dan sisanya sebanyak 26 responden atau sebesar 27,4 % menjawab jarang memikirkan Facebook dan 15 responden atau sebesar 15,8 % menjawab tidak pernah memikirkan Facebook yang sering ia akses apabila sedang tidak mengakses.

Para responden memikirkan Facebook ketika tidak sedang mengaksesnya itu dapat disebabkan karena mereka ingin tahu apa saja yang masuk ke Facebook mereka. Apakah itu pesan, *wall post*, komentar-komentar di status atau foto, atau informasi apa saja yang masuk ke dalam Facebook mereka. Jadi dengan alasan tersebut para responden ingin terus membuka Facebook mereka.

Facebook adalah hal yang menyenangkan dan dapat menghibur ketika kita sedang mengaksesnya. Hal tersebut dapat membuat para pengguna Facebook/para responden merasa sulit untuk berhenti mengakses. Untuk mengetahui tingkat kesulitan para pengguna Facebook/para responden untuk berhenti mengakses Facebook ketika sedang mengaksesnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Sulit atau Tidaknya Untuk Berhenti Mengakses Facebook Ketika Sedang Mengaksesnya

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sulit sekali	2	2,1
b. Sulit	24	25,3
c. Biasa Saja	19	20
d. Tidak Sulit	15	15,8
e. Tidak Sulit Sama Sekali	35	36,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.10), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan tidak pernah merasa sulit untuk berhenti mengakses Facebook, namun tidak seluruhnya menyatakan tidak pernah merasa kesulitan. Ada beberapa

responden yang juga merasakan sulit berhenti mengakses Facebook, karena mereka merasa harus tetap bermain sehingga terdapat konflik dalam diri mereka. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban yang diberikan oleh para responden yakni 35 responden atau 36,8 % menjawab tidak pernah merasa sulit untuk berhenti mengakses Facebook ketika sedang mengaksesnya, 15 responden atau 15,8 % menjawab jarang. Kemudian responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 19 responden atau 20 %, responden yang menjawab sering merasa sulit untuk berhenti mengakses Facebook ketika sedang mengakses Facebook yakni sebanyak 24 responden atau sebesar 25,3 %, dan sisanya yakni responden yang menjawab sangat sulit yakni sebanyak 2 responden atau sebesar 2,1 %.

Hal ini dapat disebabkan oleh begitu beragamnya fitur-fitur yang disediakan oleh situs Facebook, sehingga banyak diantara mereka yang sulit berhenti mengakses Facebook ketika sedang mengaksesnya. Selain itu, banyak dan bervariasinya *games* yang ada di Facebook memungkinkan pengguna Facebook yang terkadang adalah seorang *gamer*, sehingga mereka sulit untuk berhenti mengakses.

5.1.4.3 Frekuensi Membuka dan Mengakses Facebook dalam Satu Hari

Frekuensi membuka dan mengakses Facebook dalam penelitian ini menunjukkan tingkat keseringan atau berapa kali responden membuka dan mengakses Facebook dalam satu hari. Untuk melihat seberapa sering responden membuka dan mengakses Facebook dalam satu hari dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Frekuensi Membuka dan Mengakses Facebook dalam Satu Hari

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering Sekali	19	20
b. Sering	24	25,3
c. Kadang-Kadang	27	28,4
d. Jarang	25	26,3
e. Tidak Pernah	-	-
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no 11), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh responden selalu membuka dan mengakses Facebook setiap hari, walaupun tingkat keseringannya berbeda-beda. Hal ini dapat terlihat dari tidak adanya responden atau sebesar 0 % yang menjawab tidak pernah membuka Facebook dalam satu hari. Hasil lainnya yakni 19 responden atau 20 % menjawab sering sekali, 24 responden atau 25,3 % menjawab sering membuka Facebook setiap hari, 27 responden atau 28,4 % menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 25 responden atau sebesar 26,3 % menjawab jarang.

Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa membuka dan mengakses Facebook adalah hal yang sudah menjadi suatu keharusan untuk dilakukan setiap hari bagi para responden. Membuka dan mengakses Facebook dapat dilakukan dengan menggunakan ponsel, laptop, maupun komputer.

5.1.4.4 Waktu yang Digunakan Untuk Mengakses Facebook dalam Waktu Satu Hari

Dalam melakukan aktifitas di dalam Facebook kita membutuhkan waktu. Waktu untuk *update status*, mengomentari *status* dan aktifitas teman dalam Facebook, waktu untuk *chatting*, bermain *games*, dan aktifitas lainnya di dalam Facebook.

Terkadang karena terlalu asyik saat mengakses Facebook kita sampai lupa akan waktu dan untuk mengetahui waktu yang digunakan pengguna Facebook dalam waktu satu hari dapat diketahui dari tabel dua tabel di bawah ini.

Tabel 19. Setuju atau Tidakkah Mengakses Facebook 2 Jam Per Hari

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat setuju	16	16,8
b. Setuju	28	29,5
c. Ragu-ragu	13	13,7
d. Tidak setuju	30	31,6
e. Tidak setuju sama sekali	8	8,4
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.12), 2010

Berdasarkan data pada tabel 19 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden mengakses Facebook tidak lebih dari dua jam satu harinya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab pertanyaan peneliti. Hasil yang diperoleh yakni 30 responden atau 33,3 % yang menjawab tidak sesuai, 8 responden atau 8,9 % menjawab tidak sesuai sama sekali, 13 responden atau 14,4 % menjawab ragu-ragu, 28 responden atau 29,5 % menjawab sesuai, dan sisanya sebanyak 16 responden atau 16,8 % menjawab sangat sesuai.

Membuka dan mengakses Facebook tidak begitu membutuhkan waktu yang lama bagi para penggunanya. Jika kepentingan yang mereka inginkan sudah terlaksana maka mereka tidak berlama-lama lagi dalam mengakses Facebook, namun ada beberapa responden yang menyatakan mereka setiap harinya mengakses Facebook lebih dari dua jam. Hal itu mungkin dikarenakan mereka sedang aksik dengan teman-teman mereka di Facebook, seperti *chatting* atau berbalas-balasan komentar pada Facebook, dan untuk responden yang menjawab tidak sesuai dikarenakan mengakses Facebook membutuhkan biaya, mungkin itu yang menjadi

salah satu pertimbangan para pengguna Facebook untuk tidak berlama-lama mengakses Facebook. Kecuali jika mereka mendapatkan fasilitas *Hotspot*, mereka dapat bermain Facebook sepuasnya tanpa mengeluarkan biaya. Mereka pun harus membagi waktu mereka untuk aktifitas lain selain Facebook.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mengakses Facebook selama berjam-jam atau sampai lupa waktu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 20. Sering atau Tidaknya Mengakses Facebook Selama Berjam-Jam atau Sampai Lupa Waktu

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	4	4,2
b. Sering	27	28,4
c. Kadang-kadang	16	16,8
d. Jarang	20	21,1
e. Tidak pernah	28	29,5
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.13), 2010

Berdasarkan data pada tabel 20 dapat disimpulkan bahwa responden tidak terlalu menghabiskan waktu berjam-jam atau sampai lupa waktu dalam mengakses Facebook.. Responden yang menjawab tidak pernah mengakses Facebook sampai lupa waktu yakni sebanyak 28 responden atau sebesar 29,5 %, yang menjawab jarang sebanyak 21,1 %. Kemudian sebanyak 16 responden atau sebesar 16,8 % menjawab kadang-kadang mereka lupa waktu dikarenakan sedang asik mengakses Facebook. Sisanya yaitu para responden yang menjawab sering dan sering sekali lupa waktu ketika sedang mengakses Facebook (27 responden atau sebesar 28,4 % dan 4 responden atau sebesar 4,2 %).

Fitur-fitur menarik yang terdapat di facebook dapat membuat para pengguna yang sedang mengakses Facebook betah bahkan sampai rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengakses Facebook. Mereka dapat berkomunikasi dengan teman-teman di Facebook, dapat melihat hal-hal baru yang ada di Facebook, dan lain-lain. Namun hal tersebut tidak terjadi pada para responden pada penelitian ini. Hal tersebut dapat terlihat dari tabel jawaban responden di atas.

5.1.4.5 Intensitas Berkomunikasi dengan Orang Lain di Luar facebook

Salah satunya efek negatif kecanduan Facebook adalah menurunnya intensitas berkomunikasi dengan orang-orang baik dengan keluarga maupun dengan teman-teman yang berada diluar komunitas Facebook. Komunikasi dengan keluarga maupun teman diluar komunitas Facebook menjadi berkurang, hal ini disebabkan karena para pengguna Facebook yang bersangkutan hanya berkulat dengan Facebook yang ia akses.

Para pengguna Facebook biasanya lebih tertarik jika berhubungan atau berkomunikasi melalui Facebook, karena tanpa harus bertemu pun mereka dapat melakukan komunikasi dengan teman-teman. Melalui kuesioner no 14 dan 15 ini, penulis menanyakan kepada responden, setujukan anda bahwa lebih menyenangkan berkomunikasi dengan teman menggunakan Facebook daripada bertemu dan bertatap muka langsung? Dan Dibandingkan dengan komunikasi tatap muka, lebih sering mana anda melakukan komunikasi menggunakan Facebook? Untuk mengetahui hal tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 21. Lebih Menyenangkan Berkomunikasi dengan Teman Menggunakan Facebook daripada Bertemu atau Bertatap Muka

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat setuju	1	1,1
b. Setuju	21	22,1
c. Ragu-ragu	22	23,2
d. Tidak setuju	43	45,3
e. Sangat tidak setuju	8	8,4
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 14), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menjawab tidak setuju jika lebih menyenangkan berkomunikasi dengan teman menggunakan Facebook daripada bertemu atau bertatap muka langsung. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang diperoleh dari jawaban-jawaban para responden yang menyatakan tidak setuju (43 responden atau 45,3 %), kemudian yang menyatakan ragu-ragu sebanyak 22 responden atau sebesar 23,2 % dan yang menyatakan setuju terdapat 21 responden atau 22,1 %, dan sisanya menyatakan sangat setuju dan sangat tidak setuju (1 responden atau 1,1 % dan 8 responden atau 8,4 %). Faktor yang dapat mempengaruhi ketidak setujuan para responden salah satunya adalah mereka tidak dapat melihat langsung ekspresi, mimik muka, serta intonasi bicara teman mereka. Hal itu dikarenakan komunikasi di Facebook hanya berupa tulisan dan antara komunikator dan komunikan dapat berbeda dalam mengartikan makna pesan yang disampaikan.

5.1.4.6 Tingkat Penggunaan Fitur-Fitur Facebook (*status, games, messages, photos, wall, video, chatting, friends*)

Facebook memiliki beberapa kelebihan lain dibandingkan dengan *social network sites* yang lebih dulu mengemuka. Hal itu terlihat dengan jelas pada hadirnya

beberapa fitur dan juga fasilitas lain menarik dan dapat digunakan dengan mudah. Antara lain, *status, games, messages, photos, wall, video, chatting, friends, group, notes, event*. Fitur-fitur tersedia secara gratis, sehingga bisa langsung digunakan oleh para pengguna Facebook tanpa harus membayar. Karena Facebook dihadirkan untuk memberi kemudahan kepada para penggunanya. Karena pada Facebook terdapat banyak fitur dan mudah digunakan, serta gratis, maka hal itulah yang membuat kecanduan para penggunanya.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden *update status* Facebook dalam waktu satu hari dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 22. Update Status dalam Satu Hari

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	18	18,9
b. Sering	18	18,9
c. Kadang-kadang	19	20
d. Jarang	37	38,9
e. Tidak pernah	3	3,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 16), 2010

Berdasarkan data pada tabel 22 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan jarang *update status* tiap harinya. Hal ini terlihat dari jawaban responden yang menyatakan jarang yakni sebanyak 37 responden atau 38,9 %, sebanyak 19 responden atau 20 % menjawab kadang-kadang. Kemudian para responden yang menjawab sering dan sering sekali *updates status* dalam satu hari memiliki jumlah yang seimbang yakni sebanyak 18 responden atau sebesar 18,9 % dan sisanya hanya 3 responden atau 3,2 % yang menjawab tidak pernah *update status* setiap hari.

Hal ini dipengaruhi karena tidak ada ide atau sesuatu yang ada di dalam pikiran yang menarik untuk di tuangkan dalam status. Selain itu, ada juga yang beranggapan bahwa *mengupdates status* setiap hari atau beberapa jam sekali itu adalah sesuatu hal yang berlebihan dan dikarenakan itu pula mereka menghindari cemoohan-cemoohan tertentu yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka sehubungan dengan hal itu.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mengomentari *status* teman di Facebook ketika sedang mengakses Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 23. Mengomentari *Status* Teman Ketika Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	13	13,7
b. Sering	41	43,2
c. Kadang-kadang	20	21,1
d. Jarang	20	21,1
e. Tidak pernah	1	1,1
Jumlah	90	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 17), 2010

Berdasarkan data pada tabel 17 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden sering mengomentari *status* teman jika sedang mengakses Facebook. Hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab sering dan sering sekali yakni sebanyak 41 responden atau 43,2 % menjawab sering dan 13 responden atau sebesar 13,7 % menjawab sering sekali. Kemudian jawaban seimbang diperoleh dari responden yang menjawab kadang-kadang dan jarang (20 responden atau sebesar 21,1 %), dan hanya 1 responden atau 1,1 % yang menjawab tidak pernah mengomentari *status* teman ketika sedang mengakses Facebook. Mengomentari

status teman merupakan salah satu cara berkomunikasi di Facebook, seperti bertukar kabar, saling menyapa dan saling bertukar pikiran dan pendapat tentang sesuatu dan hal ini bisa dibilang cukup menyenangkan maka tidak heran jika para responden pada umumnya sering mengomentari *staus* teman di Facebook.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden bermain *games* dalam Facebook ketika sedang mengakses Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 24. Bermain *Games* dalam Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Selalu	8	8,4
b. Sering	27	28,4
c. Kadang-kadang	9	9,5
d. Jarang	12	12,6
e. Tidak pernah	39	41,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 18), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden banyak yang tidak pernah memainkan *games* pada saat mengakses Facebook. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya responden yang menjawab tidak pernah (39 responden atau 41,1 %). Responden yang sering memainkan *games* berjumlah 27 responden atau 28,4 %. Kemudian 12 responden atau 12,6 % menjawab jarang, dan sisanya menjawab selalu dan kadang-kadang (8 responden atau 8,4 % dan 9 responden atau 9,5 %).

Games merupakan salah satu fitur yang digemari oleh para pengguna Facebook, namun dalam hal ini tidak untuk para responden dalam penelitian ini. Bermain *games* dalam Facebook membutuhkan waktu yang berkelanjutan untuk

memainkan dan harus melalui komputer atau laptop. Tidak dapat melalui *Handphone*. Hal tersebut yang membuat para responden enggan untuk bermain *games* di Facebook. Tidak semua para responden memiliki fasilitas internet di komputer mereka, sehingga mereka harus ke warnet dan mengakses Facebook dan bermain *games* di Facebook di warnet membutuhkan biaya. Selain menggunakan warnet, para responden juga dapat bermain gratis dengan menggunakan fasilitas *Hotspot* atau *wifi*. Untuk menggunakan *hotspot* atau *wifi* para responden harus memiliki *laptop*, namun tidak semua responden memiliki *laptop*. Sehingga mereka jarang memainkan *games* di Facebook.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mengirimkan pesan atau *messages* di Facebook kepada teman-teman Facebook dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 25. Mengirimkan Pesan atau Messages

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	6	6,3
b. Sering	34	35,8
c. Kadang-kadang	21	22,1
d. Jarang	33	34,7
e. Tidak pernah	1	1,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no 19), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden banyak menggunakan fitur pesan atau *messages*. Hal tersebut terlihat dari banyaknya jumlah responden yang sering menggunakan pesan atau *messages* Facebook yakni sebanyak 34 responden atau 35,8 %, hasil ini hampir seimbang dengan jumlah responden yang jarang menggunakan pesan atau *messages* di Facebook yakni sebanyak 33 responden atau sebesar 34,7 %. Pesan atau *messages*

biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi kepada teman-teman di Facebook yang sifatnya lebih pribadi atau dengan kata lain informasinya tidak dapat diketahui oleh banyak orang yang melihat profil Facebook kita. Mungkin hal tersebut yang menjadi salah satu alasan mengapa pesan atau *messages* diminati oleh para pengguna Facebook.

Tidak semua responden menjawab sering atau jarang, ada pula responden yang menjawab kadang-kadang yakni sebanyak 21 orang atau sebesar 22,1 %, sering sekali sebanyak 6 responden atau 6,3 %. Kemudian sisanya responden yang menjawab tidak pernah mengirimkan pesan atau *messages* yakni hanya 1 responden atau sebesar 1,1 % dari seluruh jumlah responden yang ada.

Foto dapat menceritakan aktifitas-aktifitas yang sedang dilakukan atau menggambarkan peristiwa-peristiwa penting dalam bentuk gambar dan biasanya kita ingin memperlihatkan membagi cerita atau peristiwa penting tersebut kepada orang lain. Hal tersebut dapat menjadi alasan mengapa para responden *upload* foto mereka ke Facebook. Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden *upload* foto di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 26. Upload Foto ke Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	11	11,6
b. Sering	26	27,4
c. Kadang-kadang	16	16,8
d. Jarang	39	41,1
e. Tidak pernah	3	3,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 20), 2010

Berdasarkan data pada tabel 26 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden jarang *upload* foto ke Facebook. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya jumlah responden yang menjawab jarang yakni sebanyak 39 responden atau 41,1 %. Para responden jarang meng-*upload* foto dapat disebabkan karena mereka tidak hobi foto atau mereka tidak suka mempublikasikan foto-foto mereka kepada orang banyak. Lain halnya dengan 26 responden atau 27,4 % yang menyatakan sering meng-*upload* foto-foto mereka ke Facebook. Alasan para responden yang menyatakan sering meng-*upload* foto ke Facebook dikarenakan mereka ingin mengabadikan peristiwa-peristiwa yang penting ke dalam Facebook. Kemudian responden yang menjawab kadang-kadang terdapat 16 responden atau 16,8 %, sering sekali sebanyak 11 responden atau 11,6 % dan yang terakhir menjawab tidak pernah yakni sebanyak 3 responden atau 3,2 %.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden menge-*tag* foto di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 27. Tag Foto di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	7	7,4
b. Sering	23	24,2
c. Kadang-kadang	18	18,9
d. Jarang	27	28,4
e. Tidak pernah	20	21,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 21), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden tidak hobi untuk meng-*tag* foto-foto di Facebook kepada teman-teman. Hal itu dapat dilihat dari jawaban jarang dan tidak pernah yang diberikan oleh para responden (27 responden atau 28,4 % dan 20 responden atau 21,1 %). Jarangnya

mereka men-*tag* foto dapat dikarenakan jumlah foto yang terdapat di Facebook sedikit atau tidak adanya teman-teman yang bersangkutan yang ingin ditag dapat juga karena mereka malas untuk men-*tag* foto kepada teman-teman karena banyaknya jumlah foto yang ada.

Responden yang menjawab sering sekali dan sering meng-*tag* foto kepada teman-teman di Facebook sebesar 7 responden atau sebesar 7,4 % dan 23 responden atau sebesar 24,2 %. Hal ini dapat disebabkan karena para responden ingin menandai atau memberi nama pada foto-foto yang ada di Facebook mereka agar teman-teman mereka dapat melihat hasil foto tanpa harus meng-*upload* foto terlebih dahulu. Foto yang sudah ditag akan secara otomatis masuk ke dalam Facebook teman mereka yang sudah ditandai, namun foto-foto tersebut tidak masuk ke dalam album melainkan ke kolom tersendiri yang sudah tersedia. Kemudian sisanya adalah responden yang menjawab kadang-kadang yakni sebesar 18 responden atau 18,9 %.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mengomentari foto di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 28. Mengomentari Foto di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	6	6,3
b. Sering	28	29,5
c. Kadang-kadang	17	17,9
d. Jarang	34	35,8
e. Tidak pernah	10	10,5
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 22), 2010

Berdasarkan data pada tabel 28 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden jarang mengomentari foto-foto yang ada di dalam Facebook baik itu foto di dalam Facebook sendiri atau foto-foto di Facebook orang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab jarang yakni sebanyak 34 responden atau 35,8 %. Kemudian sebanyak 28 responden atau 29,5 % menjawab sering mengomentari foto di Facebook, 17 responden atau 17,9 % menjawab kadang-kadang, dan sisanya menjawab sering sekali dan tidak pernah mengomentari foto di Facebook yakni sebanyak 6 responden atau sebesar 6,3 % yang menjawab sering sekali dan sebanyak 10 responden atau sebesar 10,5 % menjawab tidak pernah. Mengomentari foto-foto di Facebook merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan teman-teman yang ada di Facebook, dengan melihat dan mengomentari foto di akun Facebook sendiri maupun akun milik teman kita bisa memberi tahu kabar kita kepada teman dengan media gambar maupun mengetahui kabar, kegiatan mereka, dan lain-lain yang berhubungan dengan teman kita.

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mengirimkan sesuatu ke *wall* atau dinding Facebook teman dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 29. Mengirimkan Sesuatu ke *Wall* atau dinding Facebook Teman

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sering sekali	5	5,3
b. Sering	41	43,2
c. Kadang-kadang	23	24,2
d. Jarang	24	25,3
e. Tidak pernah	2	2,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 23), 2010

Berdasarkan data pada tabel 29 hampir setengah dari seluruh jumlah responden yang menjawab sering. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya responden yang menjawab sering yakni 41 responden atau 43,2 %. *Wall* atau dinding merupakan fitur yang sering digunakan untuk berkomunikasi para pengguna Facebook satu dengan yang lain. Pada *wall* atau dinding para pengguna Facebook dapat mengirimkan pesan dan informasi berupa tulisan dan gambar seperti ucapan selamat ulang tahun dan lain-lain. Maka dari itu mereka sering menggunakan *wall* atau dinding untuk berkomunikasi. Responden yang menjawab kadang-kadang dan jarang hampir sama yaitu 23 responden atau 24,2 % untuk responden yang menjawab kadang-kadang dan 24 responden atau 25,3 % untuk responden yang menjawab jarang. Kemudian sisanya yaitu responden yang menjawab sering sekali dan tidak pernah menggunakan Facebook (5 responden atau 5,3 % dan 2 responden atau 2,1 %).

Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden menambahkan teman pada *friendlist* Facebook walau mereka tidak mengenalnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 30. Menambahkan Teman pada *Friendlist* Walau Tidak Kenal

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Selalu	1	1,1
b. Sering	32	33,7
c. Kadang-kadang	25	26,3
d. Jarang	22	23,2
e. Tidak pernah	15	15,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no.24), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden sering menambahkan teman pada *friendlist* mereka walaupun mereka tidak

mengenalnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban yang diperoleh oleh para responden yang menjawab selalu yakni 1 responden atau 1,1 % dan yang menjawab sering menambahkan teman walaupun tidak kenal sebanyak 32 responden atau 33,7 %. Responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 25 responden atau 26,3 %. Tujuan mereka menambahkan teman yang tidak mereka kenal adalah untuk mendapatkan teman-teman baru melalui Facebook. Kemudian sisanya menjawab jarang dan tidak pernah menambahkan teman pada Facebook mereka jika mereka tidak mengenalnya (22 responden atau 23,2 % dan 15 responden atau 15,8 %). Para responden yang jarang dan bahkan tidak pernah menambahkan teman jika tidak mengenalnya dikarenakan mereka enggan dan Facebook hanya digunakan untuk teman-teman yang sudah mereka kenal saja. Untuk mengetahui seberapa sering para pengguna Facebook/para responden mencari teman *chatting* di Facebook ketika sedang mengakses Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 31. Selalu Mencari Teman untuk *Chatting* Ketika Mengakses Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Selalu	8	8,4
b. Sering	23	24,2
c. Kadang-kadang	17	17,9
d. Jarang	31	32,6
e. Tidak pernah	16	16,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 25), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak selalu mencari teman untuk chatting ketika mereka sedang mengakses Facebook. hal ini terlihat dari jawaban-jawaban yang diberikan oleh para responden. Responden yang menjawab jarang sebanyak 31 responden atau

32,6 %, 23 responden atau 24,2 % menjawab sering mencari teman *chatting* ketika sedang mengakses Facebook, 17 responden atau 17,9 % menjawab kadang-kadang, 16 responden atau 16,8 % menjawab tidak pernah, dan sisanya menjawab selalu yakni sebanyak 8 responden atau 8,4 %. Hal ini mungkin saja disebabkan oleh para responden yang sedang asyik dengan fitur-fitur Facebook lainnya seperti *games* dan tidak ingin diganggu dengan *chat*.

5.1.4.7 Analisis Data Berdasarkan Kategori Jawaban Responden Mengenai Variabel Kecanduan Facebook (variabel X)

Untuk mengetahui kategori jawaban variabel Kecanduan Facebook, berdasarkan total skor yang diperoleh oleh masing-masing responden pada kuseioner 1-24, dapat ditentukan kelas intervalnya dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden pada tabel X (Kecanduan Facebook), diketahui bahwa total skor tertinggi adalah 107, dan skor terendah adalah 43, maka:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

$$i = \frac{107 - 43}{5}$$

$$i = \frac{64}{5}$$

$i = 12,8$ dibulatkan menjadi 13

Dengan demikian interval jawaban responden dan pengelompokkan kategori jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 32. Interval Jawaban Responden pada Variabel Kecanduan Facebook

Kategori Jawaban	Rentang	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	107-95	12	12,6
Tinggi	94-82	16	16,8
Sedang	81-69	15	15,8
Rendah	68-56	34	35,8
Sangat Rendah	55-43	18	18,9
Total		95	100

Sumber: Hasil Analisis Data Primer Tahun 2010

Berdasarkan tabel 32, diketahui bahwa dari 95 responden yang menjawab pertanyaan tentang variabel kecanduan Facebook terdapat 12 responden atau sebesar 12,6% yang digolongkan dalam kategori sangat tinggi. Kemudian sebanyak 16 responden atau sebesar 16,8% digolongkan dalam kategori tinggi, responden yang dikategorikan sedang sebanyak 15 responden atau sebesar 15,8%. Kemudian frekuensi tertinggi terdapat pada kategori rendah yakni sebanyak 34 responden atau sebesar 35,8% dan sisanya sebanyak 18 responden atau sebesar 18,9% digolongkan dalam kategori sangat rendah. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, responden dikategorikan rendah. Hal ini berarti para pengguna Facebook yang menjadi responden penelitian ini tidak kecanduan Facebook.

Fitur-fitur menarik yang terdapat di dalam Facebook tidak membuat para pengguna Facebook mengalami kesulitan untuk mengontrol keinginan mereka untuk selalu mengakses Facebook. Mereka rutin membuka dan mengakses Facebook setiap harinya, namun mereka juga masih dapat mengontrol emosi

mereka untuk tidak mengakses Facebook secara berlebihan atau dengan kata lain mereka tidak mengalami kecanduan.

5.1.5 Hasil Penelitian Kepuasan Pengguna Facebook (Variabel Y)

Menurut teori behaviorisme, perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi lagi; artinya kita tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita (Jalaluddin Rakhmat, 1991: 207). Mengenai kebutuhan biasanya orang merujuk pada hirarki kebutuhan yang ditampilkan oleh Abraham Maslow (1954).

Jadi jelaslah kalau kita menggunakan media massa karena didorong oleh motif-motif tertentu. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media massa. Pada saat yang sama, kebutuhan ini dapat dipuaskan oleh sumber-sumber lain selain media massa. Kita mencari kesenangan media massa dapat memberikan hiburan. Kita mengalami goncangan batin, media massa memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari kenyataan. Kita kesepian, dan media massa berfungsi sebagai sahabat (Jalaluddin Rakhmat, 1991: 206-207).

Dalam penelitian ini media massa yang digunakan oleh khalayak adalah *social network sites* (Facebook). Kepuasan menggunakan Facebook pada variabel ini akan dilihat dari kepuasan yang diharapkan dan kepuasan yang didapatkan oleh pengguna Facebook.

5.1.5.1 Kepuasan yang Diharapkan Para Pengguna Facebook

Dalam menggunakan Facebook tentu saja para pengguna Facebook ingin memperoleh suatu kepuasan yang mereka harapkan. Apalagi jika mereka sudah memiliki kecanduan Facebook. Dengan hadirnya fitur-fitur menarik yang terdapat dalam Facebook para responden/pengguna Facebook dapat memperoleh kepuasan yang mereka harapkan. Harapan-harapan yang ingin para responden/pengguna Facebook dapat dilihat dari tabel 33-41:

Tabel 33. Keinginan Mendapatkan Uang/Coin/Chip pada Games Facebook dalam Jumlah yang Besar

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat ingin	15	15,8
b. Ingin	20	21,1
c. Biasa saja	18	18,9
d. Tidak ingin	26	27,4
e. Sangat tidak ingin	16	16,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 26), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa banyak responden yang tidak ingin mendapatkan uang/*coin*/*chip* dalam jumlah yang besar. Hal tersebut dapat terlihat dari jumlah responden yang memberikan jawaban tidak ingin pada pertanyaan yang telah diajukan peneliti yakni sebanyak 26 responden atau 27,4 %. Mereka tidak ingin mendapatkan uang/*coin*/*chip* dalam jumlah yang besar dengan alasan mereka sudah dapat bermain *games* di Facebook dengan uang/*coin*/*chip* yang sudah mereka punya. Alasan tersebut tentu saja berbeda dengan responden yang menjawab sangat ingin dan ingin (15 responden atau 15,8 % dan 20 responden atau 21,1 %). Para responden yang menjawab sangat ingin dan ingin mendapatkan uang/*coin*/*chip* dalam jumlah yang besar agar mereka

dapat bermain *games* lebih lama di Facebook karena mereka punya modal yang besar untuk bermain. Selain itu, uang/*coin/chip* pada *games* Facebook (Pocker) dapat dijual untuk mendapatkan uang nyata.

Kemudian sisanya menjawab biasa saja dan sangat tidak ingin mendapatkan uang/*coin/chip* pada *games* Facebook dalam jumlah yang besar, yakni 18 responden atau 18,9 % menjawab biasa saja dan 16 responden atau 16,8 % menjawab sangat tidak ingin.

Untuk mengetahui seberapa banyak teman dalam *games* Facebook yang ingin didapatkan oleh para pengguna Facebook/para responden dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 34. Banyak atau Tidaknya Teman yang Ingin Didapatkan dalam Games Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	7	7,4
b. Banyak	46	48,4
c. Ragu-ragu	12	12,6
d. Sedikit	14	14,7
e. Sangat sedikit	16	16,8
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 27), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden ingin mendapatkan banyak teman dalam *games* Facebook. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil yang diperoleh peneliti yakni 46 responden atau 48,4 % menjawab banyak, 7 responden atau 7,4 % menjawab sangat banyak, dan sisanya diperoleh hasil yang hamper sama yakni 12 responden atau 12,6 % untuk responden yang menjawab ragu-ragu, 14 responden atau 14,7 % yang menjawab

sedikit, dan yang terakhir 16 responden atau 16,8 % yang menjawab sangat tidak ingin mendapatkan banyak teman dalam *games* Facebook.

Teman dalam *games* Facebook membantu para pengguna Facebook (responden) untuk menambah pemasukan yang ada. Teman dalam *games* dapat memberikan barang-barang atau uang/*chip/coin* yang kita butuhkan dalam bermain. Semakin banyak teman *games* dalam Facebook, akan semakin banyak juga pemasukan yang dapat didapatkan dalam *games* Facebook. Dalam *games* Facebook para pengguna Facebook atau para responden dapat juga berkomunikasi dengan teman-teman sepermainan mereka. Sehingga mereka dapat mempererat tali pertemanan.

Untuk mengetahui seberapa besar keinginan para responden mendapatkan banyak teman di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 35. Ingin atau Tidaknya Mendapatkan Banyak Teman di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat ingin	18	18,9
b. Ingin	37	38,9
c. Biasa saja	39	41,1
d. Tidak ingin	1	1,1
e. Sangat tidak ingin	-	
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 28), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden menginginkan dapat banyak teman di Facebook. Hal tersebut dapat terlihat dari meratanya hasil yang diberikan para responden. Responden yang menyatakan sangat ingin sebanyak 18 responden atau sebesar 18,9 % dan sebanyak 37 responden atau sebesar 38,9 % menyatakan ingin. Kemudian sebanyak 39 responden atau 41,1 % menyatakan biasa saja dan sisanya hanya 1 responden atau

1,1 % yang menjawab tidak ingin. Sedangkan tidak ada satupun responden yang menjawab sangat tidak ingin mendapatkan banyak teman di Facebook atau sebesar 0,0 %.

Dari kesimpulan di atas menunjukkan bahwa para responden ingin memiliki banyak teman dalam Facebook karena teman merupakan salah satu faktor penting yang harus dimiliki oleh para pengguna Facebook/responden. Para responden membutuhkan teman dalam Facebook, baik dalam jumlah banyak maupun dalam jumlah yang sedikit. Jika tidak mempunyai teman maka Facebook yang dimiliki oleh para pengguna/responden menjadi sia-sia, karena mereka tidak ada lawan untuk berkomunikasi dan tidak akan ada aktifitas yang dapat dilakukan dalam Facebook.

Untuk mengetahui seberapa banyak komentar *status* di Facebook yang ingin didapatkan oleh para pengguna Facebook/para responden dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 36. Banyak atau Tidaknya Komentar yang Ingin Didapatkan pada *Status* Facebook yang Dibuat

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	15	15,8
b. Banyak	52	54,7
c. Ragu-ragu	14	14,7
d. Sedikit	11	11,6
e. Sangat sedikit	3	3,2
Jumlah	90	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 29), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden ingin mendapatkan banyak komentar pada *status* Facebook yang mereka buat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jumlah responden yang menjawab banyak yakni

sebanyak 52 responden atau sebesar 54,7 % dari jumlah keseluruhan responden. Kemudian responden yang menjawab sangat banyak terdapat 15 responden atau 15,8 %, ragu-ragu sebanyak 14 responden atau 14,7 %, yang menjawab sedikit sebanyak 11 responden atau 11,6 %, dan sisanya menjawab sangat sedikit (3 responden atau 3,2 %).

Status merupakan fitur yang banyak digemari oleh para pengguna Facebook/responden. Menggunakan *status* para pengguna Facebook/responden dapat menuangkan ide atau isi hati mereka ke Facebook. Tentu saja mereka ingin mendapatkan komentar atau tanggapan dari teman-teman di Facebook. Baik itu berupa pujian, saran, kritik, ataupun hanya sekedar lelucon. Dengan *status* Facebook dapat menjadikan para pengguna/responden menjadi lebih akrab dengan teman-teman mereka di Facebook. Tidak menutup kemungkinan keakraban itu akan terbawa ketika bertemu di dunia nyata atau bertatap muka langsung.

Untuk mengetahui seberapa banyak komentar *status* yang ingin para pengguna Facebook/para responden berikan pada *status* teman di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 37. Banyak atau Tidaknya Komentar yang Ingin Diberikan ke *Status* Facebook Teman

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	-	-
b. Banyak	44	46,3
c. Ragu-ragu	18	18,9
d. Sedikit	31	32,6
e. Sangat sedikit	2	2,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 30), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas para responden banyak yang menginginkan memberi komentar ke *status* teman di Facebook. Hal tersebut dapat terlihat dari jawaban yang diberikan para responden pada pilihan jawaban banyak yakni sebanyak 44 responden atau 46,3 %.

Kemudian responden yang menjawab sedikit sebanyak 31 responden atau 32,6 %, 18 responden atau sebesar 18,9 % menjawab ragu-ragu, 2 responden atau 2,1 % menjawab sangat sedikit, dan tidak ada satupun responden yang menjawab sangat banyak. Mengomentari status teman juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh para pengguna Facebook. Mereka dapat saling memberikan masukan satu dengan yang lain.

Untuk mengetahui seberapa besar keinginan para responden untuk berkomunikasi dengan banyak teman *chatting* di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 38. Ingin atau Tidaknya Berkomunikasi dengan Banyak Teman *Chatting* di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat ingin	7	7,4
b. Ingin	32	32,7
c. Biasa saja	45	47,4
d. Tidak ingin	10	10,5
e. Sangat tidak ingin	1	1,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 31), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden menginginkan untuk berkomunikasi dengan banyak teman *chatting* di Facebook. Hal itu terlihat dari jumlah responden yang menyatakan sangat ingin dan ingin, yakni sebanyak 7 responden atau sebesar 7,4 % menyatakan sangat ingin dan 32 responden atau sebesar 32,7 % menyatakan ingin mempunyai banyak teman

chatting dalam Facebook. Kemudian sebanyak 45 atau 47,4 % menyatakan biasa saja, 10 responden atau sebesar 10,5 % menyatakan tidak ingin berkomunikasi dengan banyak teman *chatting* di Facebook, dan sisanya menyatakan sangat tidak ingin yakni sebanyak 1 responden atau 1,1 %.

Chatting merupakan salah satu fitur yang digunakan dalam Facebook untuk berkomunikasi langsung dengan teman di Facebook. Menggunakan fitur *chatting* para pengguna Facebook dapat secara langsung melakukan komunikasi dengan teman yang sedang *online*, tidak harus menunggu lama untuk menunggu jawaban, kecuali jika teman tidak berada di depan komputernya untuk *online*.

Untuk mengetahui seberapa banyak foto yang ingin di-*upload* oleh para pengguna Facebook/para responden di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 39. Banyak atau Tidaknya Foto yang ingin di-*upload* pada Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	1	1,1
b. Banyak	43	45,3
c. Ragu-ragu	14	14,7
d. Sedikit	33	34,7
e. Sangat sedikit	4	4,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 32), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden ingin meng-*upload* foto dalam jumlah yang banyak pada Facebook mereka. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil jawaban yang diperoleh dari para responden yakni sebanyak 43 responden atau sebesar 45,3 % yang menjawab banyak dan 1 responden atau 1,1 % yang menjawab sangat banyak. Kemudian 33

responden atau 34,7 % menjawab sedikit, 14 responden atau 15,6 % menjawab ragu-ragu, dan sisanya 4 responden atau 4,4 % yang menjawab sangat sedikit.

Untuk mengetahui seberapa besar keinginan para responden untuk mendapatkan komentar foto/*photo* di Facebook dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 40. Ingin atau Tidaknya Mendapatkan Banyak Komentar *Photos* di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat ingin	4	4,2
b. Ingin	33	34,7
c. Biasa saja	46	48,4
d. Tidak ingin	12	12,6
e. Sangat tidak ingin	-	-
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 33), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden cukup menginginkan mendapat komentar pada foto-foto mereka di Facebook. Hal tersebut terlihat dari hasil jawaban para responden yakni sebanyak 46 responden atau sebesar 48,4 % menjawab biasa saja dan sebanyak 33 responden atau 34,7 % menjawab ingin. Kemudian responden yang menyatakan sangat ingin mendapatkan komentar pada foto-foto di Facebook sebanyak 4 responden atau sebesar 4,2 %, sebanyak 12 responden atau sebesar 12,6 % menyatakan tidak ingin dan tidak ada satupun responden yang menyatakan sangat tidak ingin mendapatkan komentar pada foto-foto di Facebook, dan tak ada saupun responden yang tidak menginginkan mendapat banyak komentar *photos* dalam Facebook. Hal ini disebabkan karena semakin banyak komentar yang diberikan pada *photos* berarti *photos* tersebut menarik dan mendapatkan perhatian

banyak orang di Facebook. Para responden dapat merasa puas untuk hal tersebut. Sehingga mereka menginginkan *photos* mereka mendapatkan banyak komentar.

Untuk mengetahui seberapa besar keinginan para responden untuk mendapatkan *wall post* pada *wall* atau dinding Facebook mereka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 41. Ingin atau Tidaknya Mendapatkan Banyak *Wall Post* pada *Wall (Dinding)* Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat ingin	5	5,3
b. Ingin	26	27,4
c. Biasa saja	54	56,8
d. Tidak ingin	9	9,5
e. Sangat tidak ingin	1	1,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 34), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak begitu menginginkan mendapatkan banyak *wall post* pada *wall (dinding)* Facebook atau biasa saja. Hal tersebut dapat dilihat dari para responden yang memilih pilihan jawaban biasa saja yakni sebanyak 54 responden atau 56,8 %. Kemudian 26 responden atau 27,4 % menyatakan ingin mendapatkan banyak *wall post* pada *wall (dinding)* Facebook, 5 responden atau 5,3 % menyatakan sangat ingin, 9 responden atau 9,5 % menyatakan tidak ingin mendapatkan banyak *wall post* pada *wall (dinding)* Facebook, dan sisanya hanya 1 responden atau 1,1 % yang menyatakan sangat tidak ingin. *Wall post* merupakan sesuatu yang dikirimkan ke *wall (dinding)* Facebook dari pengguna Facebook yang satu ke pengguna Facebook yang lain. *Wall post* dapat berupa gambar dan tulisan.

5.1.5.2 Kepuasan yang Didapatkan Para Pengguna Facebook

Salah satu motivasi para responden/pengguna Facebook mengakses Facebook yaitu untuk mendapatkan kepuasan, baik kepuasan untuk pribadi ataupun kepuasan berkomunikasi dengan teman yang ada dalam Facebook. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah para responden/pengguna Facebook telah memiliki kepuasan dalam mengakses Facebook. Hal tersebut dapat diketahui dari tabel-tabel di bawah ini:

Tabel 42. Banyak atau Tidaknya Uang/*Coin/Chip* yang Sudah Didapatkan dalam *Games* Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	2	2,1
b. Banyak	30	31,6
c. Ragu-ragu	11	11,6
d. Sedikit	13	13,7
e. Sangat sedikit	39	41,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 35), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas para responden mendapatkan sangat sedikit uang/*Coin/Chip* dalam *games* Facebook. Hal tersebut dapat diketahui dari jumlah responden yang menjawab pilihan jawaban sangat sedikit yakni sebanyak 39 responden atau 41,1 %. Kemudian sebanyak 30 responden atau 31,6 % menjawab sudah banyak mendapatkan uang/*Coin/Chip*, 11 responden atau 11,6 % menjawab ragu-ragu, 13 responden atau 13,7 % menyatakan sedikit, dan sisanya sebanyak 2 responden atau 2,2 % yang menjawab sangat banyak mendapatkan uang/*coin/chip* dalam *games* Facebook. Hasil tersebut sesuai dengan jumlah responden yang bermain *games* dalam Facebook.

Faktor yang dapat menyebabkan para responden/pengguna Facebook sangat sedikit mendapatkan uang/*coin/chip* dalam *games* Facebook adalah mereka kalah dalam permainan atau mereka jarang memainkan *games* tersebut sehingga tidak ada pemasukan yang didapatkan. Dapat juga karena uang/*coin/chip* diberikan kepada teman-teman sepermainan mereka yang meminta dan membutuhkan uang/*coin/chip* tersebut.

Untuk mengetahui seberapa banyak teman dalam *games* Facebook yang sudah para responden dapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 43. Banyak atau Tidaknya Teman dalam Games Facebook yang Sudah Didapatkan

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	1	1,1
b. Banyak	35	36,8
c. Ragu-ragu	15	15,8
d. Sedikit	16	16,8
e. Sangat sedikit	28	29,5
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 36), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden sudah memiliki banyak teman dalam *games* Facebook. Hal tersebut terlihat dari para responden yang menjawab pilihan jawaban banyak yakni sebanyak 35 responden atau 36,8 %. Hasil terbanyak kedua diperoleh dari pilihan jawaban sangat sedikit yakni sebanyak 28 responden atau sebesar 29,5 %. Kemudian 15 responden atau sebesar 15,8 % menjawab ragu-ragu, 16 responden atau 16,8 % menjawab sedikit, dan sisanya hanya 1 responden yang menjawab sangat banyak memiliki teman dalam *games* Facebook. Hasil di atas mungkin tidak sesuai dengan jumlah responden yang menyatakan tidak pernah bermain *games*. Hal tersebut disebabkan

oleh para responden yang tidak konsekuen dalam menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti.

Teman dalam *games* di Facebook merupakan suatu aset untuk bisa mengembangkan permainan yang kita mainkan di *games* Facebook tersebut. Salah satu contohnya *game* Farmville, di dalam *game* ini kita diharuskan untuk menambah tetangga (teman dalam *game*) untuk bisa memperluas lahan yang kita miliki. Contoh lainnya adalah *game* Social City, dalam *game* ini kita diharuskan untuk menambah sebanyak mungkin teman untuk bisa memperluas kota yang kita bangun di dalam *game* tersebut.

Untuk mengetahui seberapa banyak teman dalam Facebook yang sudah para responden dapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 44. Banyak atau Tidaknya Teman yang Sudah Didapatkan di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	16	16,8
b. Banyak	57	60
c. Ragu-ragu	12	12,6
d. Sedikit	8	8,4
e. Sangat sedikit	2	2,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 37), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para responden sudah banyak memiliki teman di Facebook. Hal tersebut dapat diketahui dari banyaknya responden yang menjawab pilihan jawaban banyak yakni sebanyak 57 responden atau 60 %. Kemudian 16 responden atau 16,8 % menjawab sangat banyak, 12 responden atau sebesar 12,6 % menjawab ragu-ragu, 8 responden atau

8,4 % menjawab sedikit, dan sisanya sebanyak 2 responden atau sebesar 2,1 % yang menjawab sangat sedikit memiliki teman di Facebook.

Memiliki banyak teman di Facebook berarti semakin sering juga para responden/pengguna Facebook melakukan komunikasi. Semakin banyak teman akan memungkinkan semakin para responden/pengguna Facebook mendapatkan kepuasan yang mereka inginkan/harapkan.

Untuk mengetahui seberapa banyak komentar pada *status* Facebook yang sudah para responden dapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 45. Banyak atau Tidaknya Komentar pada *Status* Facebook yang Sudah Didapatkan

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	13	13,7
b. Banyak	54	56,8
c. Ragu-ragu	8	8,4
d. Sedikit	18	18,9
e. Sangat sedikit	2	2,1
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 38), 2010

Berdasarkan data pada tabel 45 dapat disimpulkan bahwa mayoritas para responden sudah mendapatkan banyak komentar pada *status* Facebook yang mereka buat. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya responden yang menyatakan sudah banyak mendapatkan komentar pada *status* Facebook mereka yakni sebanyak 54 responden atau sebesar 56,8 %. Kemudian 18 responden atau sebesar 18,9 % menyatakan sedikit, 13 responden atau sebesar 13,7 % menyatakan sangat banyak, 8 responden atau sebesar 8,4 % yang menyatakan ragu-ragu mendapatkan komentar pada *status* Facebook yang sudah dibuat, dan sisanya sebanyak 2 responden atau sebesar 2,1 % yang menyatakan sangat sedikit.

Dengan banyaknya jumlah komentar yang sudah didapatkan pada *status* Facebook menandakan bahwa *status* para responden menarik perhatian teman-teman yang lain di Facebook dan para responden sudah melakukan komunikasi yang baik dengan teman-teman di Facebook.

Untuk mengetahui seberapa banyak komentar yang sudah para responden berikan ke *status* teman di Facebook dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 46. Banyak atau Tidaknya Mengomentari *Status* Teman di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	8	8,4
b. Banyak	46	48,4
c. Ragu-ragu	12	12,6
d. Sedikit	25	26,3
e. Sangat sedikit	4	4,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 39), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas para responden sudah banyak mengomentari *status* teman mereka di Facebook. Hal tersebut dapat terlihat dari jumlah responden yang menjawab banyak yakni sebanyak 46 responden atau sebesar 48,4 %. Sebanyak 8 responden atau 8,4 % menyatakan sangat banyak, 12 responden atau 12,6 % menyatakan ragu-ragu. Kemudian 25 responden atau sebesar 26,3 % responden menyatakan sedikit mengomentari *status* teman mereka di Facebook, dan sisanya hanya 4 responden atau 4,2 % yang menyatakan sangat sedikit. Hasil di atas menunjukkan bahwa para responden/pengguna Facebook masih mempedulikan teman mereka dengan memberikan komentar pada *status* yang dibuat oleh teman-teman mereka. Para responden/pengguna Facebook juga telah banyak melakukan komunikasi dengan teman di Facebook melalui komentar *status*.

Untuk mengetahui seberapa banyak teman *chatting* di Facebook yang sudah para responden dapatkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 47. Banyak atau Tidaknya Teman *Chatting* yang Sudah Didapatkan di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	4	4,2
b. Banyak	44	46,3
c. Ragu-ragu	20	21,1
d. Sedikit	23	24,2
e. Sangat sedikit	4	4,2
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 40), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas para responden memiliki banyak teman *chatting* di Facebook. Hal tersebut dapat diketahui dari jumlah responden yang menjawab banyak yakni sebanyak 44 responden atau sebesar 46,3 %. Kemudian 23 responden atau sebesar 24,2 % menjawab sedikit, 20 responden atau sebesar 21,1 % menjawab ragu-ragu, dan responden yang menjawab sangat banyak dan sangat sedikit mempunyai teman *chatting* di Facebook jumlahnya seimbang yakni sebanyak 4 responden atau sebesar 4,4 %.

Banyak atau tidanya para responden di Facebook itu tergantung oleh banyaknya teman yang mereka miliki di *friendlist* Facebook mereka. Bisa kita lihat juga di tabel 44 yang menjelaskan bahwa para responden sudah mendapatkan banyak teman di Facebook, sehingga hal tersebut memudahkan mereka mendapatkan teman *chatting*.

Untuk mengetahui seberapa banyak foto yang sudah di-*upload* para responden di Facebook dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 48. Banyak atau Tidaknya *Photos* (foto) yang sudah di-*upload* di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	7	7,4
b. Banyak	42	44,2
c. Ragu-ragu	6	6,3
d. Sedikit	35	36,8
e. Sangat sedikit	5	5,3
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 41), 2010

Berdasarkan data pada tabel 48 dapat disimpulkan bahwa para responden banyak yang sudah meng-*upload photos* (foto-foto) ke dalam Facebook mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya responden yang menjawab banyak pada pilihan jawaban yang diberikan oleh peneliti (42 responden atau sebesar 44,2 %). Kemudian yang selanjutnya adalah responden yang menjawab sedikit yakni sebanyak 35 responden atau sebesar 36,8 %, 7 responden atau sebesar 7,4 % menjawab sangat banyak sudah meng-*upload photos* (foto-foto), sebanyak 6 responden atau sebesar 6,3 % menjawab ragu-ragu, dan sisanya menjawab sangat sedikit yakni sebanyak 5 responden atau sebesar 5,6 %.

Untuk mengetahui seberapa banyak komentar pada foto yang sudah para responden dapatkan di Facebook dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 49. Banyak atau Tidaknya Komentar pada *Photos* yang Sudah Didapatkan di Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	5	5,3
b. Banyak	33	34,7
c. Ragu-ragu	23	24,2
d. Sedikit	28	29,5
e. Sangat sedikit	6	6,3
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 42), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil komentar yang didapatkan oleh para responden/pengguna Facebook cukup banyak. Hal tersebut dapat dilihat dari seimbangannya jumlah responden yang menjawab banyak dan sedikit yakni sebanyak 33 responden atau sebesar 34,7 %. Kemudian sebanyak 23 responden atau sebesar 24,2 % menjawab ragu-ragu, 6 responden atau sebesar 6,3 % menjawab sangat sedikit, dan sisanya sebanyak 5 responden atau sebesar 5,3 % menjawab sangat banyak mendapatkan komentar pada *photos* (foto-foto) di Facebook mereka. Banyaknya komentar yang didapatkan para responden pada *photos* (foto-foto) di Facebook mereka menandakan bahwa *photos* mereka menarik perhatian banyak teman-teman di Facebook. Hal tersebut dapat menjadikan para responden merasa puas akan *photos* (foto-foto) yang ditampilkan di Facebook.

Untuk mengetahui seberapa banyak *wall post* yang sudah para responden dapatkan pada *wall* atau dinding Facebook mereka dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 50. Banyak atau Tidaknya *Wall Post* yang Sudah Didapatkan di *Wall* (Dinding) Facebook

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
a. Sangat banyak	5	5,3
b. Banyak	45	47,4
c. Ragu-ragu	21	22,1
d. Sedikit	19	20
e. Sangat sedikit	5	5,3
Jumlah	95	100

Sumber: Data Primer (Kuesioner no. 43), 2010

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden telah banyak menerima *wall post* pada *wall* Facebook mereka. Hal tersebut dapat terlihat dari jumlah responden yang memilih pilihan jawaban banyak yakni sebanyak 45 responden atau sebesar 47,4 %. Selanjutnya sebanyak 21 responden atau sebesar 22,1 % menjawab ragu-ragu, 19 responden atau sebesar 20 % menjawab sedikit menerima *wall post* pada *wall* Facebook, dan yang menjawab sangat banyak dan sangat sedikit mempunyai jumlah responden yang sama yakni sebanyak 5 responden atau sebesar 5,3 %.

Dengan jumlah *wall post* yang diterima para responden dalam Facebook mereka, semakin beragam pula yang tampil pada *profil* Facebook. Sehingga profil Facebook menarik dan tidak embosankan bagi orang lain yang melihat *profil* Facebook kita. Selain itu, para responden juga telah melakukan komunikasi dengan teman-teman di Facebook serta mereka mendapatkan kepuasan akan hal tersebut.

5.1.5.3 Analisis Data Berdasarkan Kategori Jawaban Responden Mengenai Variabel Kepuasan Pengguna Facebook (variabel Y)

Untuk mengetahui kategori jawaban variabel Kepuasan Pengguna Facebook, berdasarkan total skor yang diperoleh oleh masing-masing responden pada kuseioner 26-43, dapat ditentukan kelas intervalnya dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden pada tabel Y (Kepuasan Pengguna Facebook), diketahui bahwa total skor tertinggi adalah 80, dan skor terendah adalah 31, maka:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

$$i = \frac{80 - 31}{5}$$

$$i = \frac{49}{5}$$

$i = 9,8$ dibulatkan menjadi 10

Dengan demikian interval jawaban responden dan pengelompokkan kategori jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel. 51. Interval Jawaban Responden pada Variabel Kepuasan Pengguna Facebook

Kategori Jawaban	Rentang	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	80-71	13	13,7
Tinggi	70-61	28	29,5
Sedang	60-51	29	30,5
Rendah	50-41	18	18,9
Sangat Rendah	40-31	7	7,4
Total		95	100

Sumber: Hasil Analisis Data Primer Tahun 2010

Berdasarkan tabel 51, diketahui bahwa dari 95 responden yang menjawab pertanyaan tentang variabel kepuasan pengguna Facebook terdapat 13 responden atau sebesar 13,7 % yang digolongkan dalam kategori sangat tinggi. Kemudian sebanyak 28 responden atau sebesar 29,5 % digolongkan dalam kategori tinggi, responden yang dikategorikan sedang sebanyak 29 responden atau sebesar 30,5%, 18 responden atau sebesar 18,9 % dikategorikan rendah, dan yang terakhir yaitu 7 responden atau 7,4 % yang digolongkan kategori sangat rendah. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, responden dikategorikan sedang. Hal ini berarti para pengguna Facebook yang menjadi responden penelitian ini memiliki kepuasan terhadap Facebook dalam tingkatan yang sedang.

Fitur-fitur menarik yang disediakan di Facebook ternyata membuat puas para penggunanya. Dengan menggunakan fitur-fitur menarik tersebut para pengguna Facebook dapat berkomunikasi dengan teman-teman yang terdapat di Facebook. Para pengguna Facebook juga dapat menggunakan Facebook sebagai media untuk menyebarkan informasi atau menyampaikan pesan, sehingga informasi dan pesan mereka dapat lebih mudah tersampaikan. Selain itu Facebook juga dapat digunakan untuk merefleksikan diri para pengguna Facebook itu sendiri. Kepribadian seorang pengguna Facebook dapat terlihat dari profil Facebook.

Dalam profil Facebook terdapat informasi, status dan wall post yang dapat menggambarkan sifat dan sikap mereka. Dengan alasan-alasan tersebut di atas sudah cukup untuk membuat para pengguna Facebook merasa puas dengan hadirnya Facebook di tengah-tengah mereka.

5.1.6 Tabel Silang

Tabel 52. Tabel Silang Pengaruh Kecanduan Facebook Terhadap Penggunaanya

Kecanduan Facebook (X)	Kepuasan Pengguna Facebook (Y)					ΣX
	ST	T	S	R	SR	
ST	8	4				12 (12,6 %)
T	4	11	1			16 (16,8 %)
S	1	4	10			15 (15,8 %)
R		8	15	9	2	34 (35,8 %)
SR		1	3	9	5	18 (18,9 %)
ΣY	13 (13,7 %)	28 (29,5 %)	29 (30,5 %)	18 (18,9 %)	7 (7,4 %)	95 (100 %)

(Sumber Data Primer)

Keterangan

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

SR : Sangat Rendah

Berdasarkan tabel silang di atas dapat dibuktikan bahwa jumlah responden yang paling banyak berada pada tingkat rendah pada variabel X dan sedang pada variabel Y yaitu 15 responden. Kemudian 11 responden berada pada tingkat tinggi untuk kecanduan Facebook (variabel X) dan tingkat tinggi untuk kepuasan pengguna Facebook (variabel Y). Selanjutnya terdapat 10 responden yang berada pada tingkat sedang untuk variabel X dan variabel Y. Hasil seimbang diperoleh responden yang berada di tingkat rendah untuk variabel X dan variabel Y serta sangat rendah untuk variabel X dan rendah untuk variabel Y yaitu 9 responden.

5.1.7 Analisis Penerapan Rumus Regresi Linier

Untuk mengetahui besarnya pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunanya digunakan analisis regresi linear. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh antara kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunanya.

Hi : Ada pengaruh antara kecanduan Facebook terhadap kepuasan Penggunanya

Berdasarkan perhitungan regresi linear dengan menggunakan program SPSS 13.0 maka hasil perhitungan dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 53. Hasil Perhitungan Regresi Linear Dengan Program SPSS 13.0

Perhitungan Regresi Linear Dengan Program SPSS 13.0	Hasil
Constanta Intercept (a)	19,106
Koefisien Regresi (b)	0,548
Persamaan Regresi Y atas X	$Y = 19,106 + 0,548 X$
R	0,811 atau 81,1 %
R ² (R Square)	0,658 atau 65,8%
Standard Error dari Koefisien Regresi b (Sb)	0,041
Standard Error Estimasi/Seest (Se)	6,753
DF (N-2)	93
T _{hit}	6,401
T Tabel pada taraf signifikansi 5%	1,986

Sumber: Hasil analisis data primer, 2010

Berdasarkan analisis regresi linear sederhana, dari tabel diatas diperoleh:

Constanta Intercept (a) = 19,106

Koefisien Regresi (b) = 0,548

Dengan demikian persamaan regresi Y atas X adalah:

$$Y = 19,106 + 0,548 X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 19,106 menyatakan bahwa jika tidak ada kecanduan Facebook maka kepuasan pengguna Facebook adalah sebesar 19,106.
2. Koefisien regresi sebesar 0,548 menyatakan bahwa setiap penambahan kecanduan Facebook akan meningkatkan kepuasan pengguna Facebook sebesar 54,8 %.

Berdasarkan tabel 53, diketahui R *Square* sebesar 0,658 atau sama dengan 65,8%.

Angka tersebut menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunanya adalah 65,8%. Adapun sisanya sebesar 34,2 % harus dijelaskan oleh faktor-faktor penyebab lainnya yang berasal dari luar model

regresi ini. Kemudian berdasarkan nilai koefisien korelasi (R) yang diperoleh sebesar 0,811 mengindikasikan bahwa hubungan antara variabel kecanduan Facebook dengan kepuasan penggunaannya berkorelasi tinggi. Arah korelasi yang positif menunjukkan bahwa kecanduan Facebook memiliki pengaruh terhadap kepuasan penggunaannya. Ada korelasi yang jelas antara kecanduan Facebook dengan kepuasan penggunaannya, hal ini dapat dilihat dari angka signifikansi sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dibandingkan 0,05.

Selanjutnya berdasarkan tabel 53, maka diperoleh persamaan $Y = 19,106 + 0,548$

Dari persamaan ini dapat dimaknai, tanpa memiliki kecanduan Facebook, responden sudah memiliki kepuasan mengakses Facebook sebesar 19,106, dan jika responden memiliki kecanduan Facebook, maka responden akan mengalami penambahan skor sebesar 0,548. Kemudian untuk mengetahui signifikansi hasil perhitungan regresi tersebut digunakan T_{hit} . Sebelumnya harus diketahui besarnya nilai standard error dari koefisien regresi b (S_b) yaitu 0,041. Besarnya T_{hit} adalah 6,401 dan kemudian harga T_{hit} akan di konsultasikan dengan T_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $DF = 93$. Jika $T_{hit} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka koefisien regresinya signifikan yang berarti hipotesis penelitian diterima. Hasil perbandingan T_{hit} dan T_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $DF = 93$ adalah :

$T_{hit} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% adalah $6,401 > 1,986$

Dari perbandingan di atas terlihat bahwa T_{hit} lebih besar dari T_{tabel} . Dengan demikian hipotesis penelitian diterima. Artinya dalam penelitian ini, kecanduan Facebook mempengaruhi kepuasan penggunaannya.

Dari hasil penelitian ini dapat ditemukan bahwa kecanduan Facebook berpengaruh pada tingkat kepuasan penggunaannya, yaitu ketika para responden (pengguna Facebook) sudah mengalami kecanduan Facebook maka mereka tidak akan pernah merasa puas untuk mengakses Facebook dan ingin terus menerus mengakses Facebook. Begitu pula sebaliknya bagi para responden yang tidak mengalami kecanduan Facebook, mereka sudah dapat merasa puas ketika tujuan dan motif mereka bermain Facebook sudah terpenuhi.

Hal ini jelas berhubungan dengan landasan teori pada penelitian ini, yaitu *uses and gratification*. Menurut teori *uses and gratifications* penentuan media yang digunakan adalah karena motivasinya untuk mewujudkan harapan dan keinginan dari kebutuhan audien. Oleh karena itu, khalayak dianggap berperan aktif dalam penentuan jenis media ini. Jika harapan dan keinginan dari kebutuhan audien itu telah tercapai maka kepuasan akan media dapat terpenuhi. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media massa. Pada saat yang sama, kebutuhan ini dapat dipuaskan oleh sumber-sumber lain selain media massa. Kita mencari kesenangan media massa dapat memberikan hiburan. Kita mengalami goncangan batin, media massa memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari kenyataan. Kita kesepian, dan media massa berfungsi sebagai sahabat (Jalaluddin Rakhmat, 1991: 206-207).

Dengan demikian dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunaannya pada mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung, maka hasil penelitian adalah terdapat pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan mereka.

5.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 95 responden di kalangan mahasiswa reguler dan D3 FISIP Unila pengguna Facebook, yang mana tujuan dari penyebaran kuesioner itu adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh dari kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunanya, dan dari hasil yang diperoleh peneliti dapat diketahui bahwa kecanduan Facebook berpengaruh terhadap kepuasan penggunanya.

Mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung yang dijadikan responden oleh peneliti memiliki tingkat kecanduan Facebook yang rendah atau dengan kata lain para mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung tidak kecanduan terhadap Facebook. Penjabaran dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari tingkat aktifitas para responden menggunakan Facebook terhadap aktifitas lain di dunia maya dan di dunia nyata. Ketika para responden pertama kali mengakses internet mereka memang sering membuka situs Facebook untuk pertama kali. Walaupun para responden lebih dulu membuka Facebook daripada membuka situs lainnya ketika sedang mengakses internet, aktifitas mereka di dunia maya seperti *browsing* dan *download* tidak terganggu. Para responden masih dapat menyeimbangkan kegiatan mereka di dunia maya.

Sama halnya dengan aktifitas mereka di luar dunia maya. Para responden tidak merasa terganggu aktifitas mereka di dunia nyata hanya karena Facebook. Mereka memang sering dan suka mengakses Facebook, namun kesenangan mereka akan Facebook masih dalam batas yang wajar. Para responden masih dapat mengerjakan pekerjaan lainnya seperti mengerjakan pekerjaan rumah (tugas

kuliah, menyapu, membantu orang tua, dan lain-lain), mereka juga tidak pernah menunda perintah orang tua ketika sedang mengakses Facebook. Selain itu aktifitas-aktifitas mereka masih berjalan lancar.

Selanjutnya tingkat konflik emosional para responden tidak begitu mengkhawatirkan. Hal itu dapat dibuktikan dari pernyataan-pernyataan melalui jawaban yang mereka berikan. Para responden masih dapat mengendalikan rasa mereka, seperti rasa resah ketika sedang tidak mengakses Facebook, rasa sulit untuk berhenti mengakses Facebook ketika sedang mengaksesnya, dan para responden juga tidak begitu memikirkan atau bersikap biasa saja ketika tidak mengakses Facebook. Selain itu, mereka juga masih dapat berkonsentrasi dalam belajar. Walaupun mereka tidak merasa sulit untuk mengendalikan diri mereka dalam mengakses Facebook, tidak dipungkiri bahwa mengakses Facebook dapat membuat hati menjadi baik.

Para responden dapat mengendalikan perasaan mereka terhadap Facebook, begitu juga dengan frekuensi dan waktu yang mereka gunakan untuk mengakses Facebook. Para responden membuka Facebook setiap hari, namun rata-rata dari mereka tidak begitu lama dalam mengakses Facebook. Hal itu dapat dikarenakan keperluan mereka mengakses Facebook sudah selesai, contohnya mereka hanya *update status* atau hanya melihat *notifications* mereka di Facebook. Namun ada juga para responden yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengakses Facebook. Mereka melakukan aktifitas-aktifitas lain di Facebook seperti memberikan komentar di *status* dan foto teman, bermain *games*, atau hanya untuk sekedar *chatting* dengan teman-teman Facebook. Dengan waktu yang

lama dalam mengakses Facebook para responden dapat melakukan komunikasi yang cukup efektif dengan teman-teman di Facebook.

Waktu yang lama dalam mengakses Facebook tidak membuat para responden melupakan dunia luar. Mereka masih aktif melakukan komunikasi langsung atau komunikasi tatap muka. Para responden lebih memilih berkomunikasi langsung dapat dikarenakan mereka dapat dengan langsung melihat mimik, ekspresi dan tidak terhalang oleh adanya media perantara. Sehingga para responden dapat melihat langsung apa yang sedang dialami oleh lawan bicaranya, selain itu dapat secara langsung pula memberikan respon untuk menanggapi apa yang sedang dibicarakan. Kalau menggunakan Facebook, mereka tidak dapat secara langsung memberikan respon serta mereka dapat merasa sulit menangkap maksud dari lawan bicara mereka karena bentuk komunikasinya hanya dalam bentuk tulisan.

Gemar mengakses Facebook tidak selamanya hanya mempunyai dampak negatif saja. Dampak positif pun dapat diperoleh ketika kita gemar mengakses Facebook. Dengan mengakses Facebook kita dapat memperoleh banyak informasi. Contohnya, informasi lowongan kerja, informasi kesehatan, informasi pernikahan atau *event-event* yang lain. Selain mendapatkan informasi, mengakses Facebook juga dapat memberikan ruang dan waktu kita berkomunikasi dengan teman-teman di Facebook. Baik teman yang lama maupun teman baru. Teman yang sudah dikenal di dunia nyata maupun teman yang dikenal di dunia maya. Saling menyapa dan bertukar pikiran agar wawasan kita sebagai pengguna Facebook bertambah dan dapat mempererat tali pertemanan yang sudah ada. Namun yang

ditakutkan karena seringnya mengakses Facebook adalah kecanduan. Hal tersebut karena efek-efek yang dapat ditimbulkan dari kecanduan tersebut.

5.2.1 Pembahasan Hasil Kegunaan Teoritis Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kajian Ilmu Komunikasi di bidang teknologi komunikasi secara umum dan memberikan referensi tentang penggunaan *social network sites* bagi pengguna. Komunikasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan komunikasi kita dapat menjalin hubungan dengan orang lain walaupun dengan dipisahkan oleh jarak dan waktu. Untuk itu dibutuhkan media untuk membantu orang dalam berkomunikasi dengan yang lain. Contoh media dalam penelitian ini adalah internet. Internet berfungsi sebagai media untuk mendapatkan informasi dan media berkomunikasi. Sebagai media berkomunikasi di internet terdapat situs yang menyediakan layanan untuk berkomunikasi, yakni situs jejaring sosial atau *social network sites*. Banyak situs yang disediakan *social network sites* untuk berkomunikasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, banyak para responden terutama pengguna internet yang sangat gemar menggunakan *social network sites*. Menurut mereka dengan adanya *social network sites* atau situs jejaring sosial maka mereka dapat dengan mudah berkomunikasi dengan teman-teman mereka, baik teman yang sering dijumpai atau teman yang berada jauh dengan mereka. Maraknya penggunaan *social network sites* tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga melanda negara-negara di seluruh dunia. Banyak situs yang disediakan oleh *social network sites*, hal tersebut yang membuat para pengguna antusias memilihnya. Mereka bebas memilih situs apa yang akan mereka gunakan untuk

berkomunikasi dengan orang lain. Masing-masing situs yang disediakan oleh *social network sites* mempunyai keunggulan masing-masing yang dapat menarik minat para pengguna *social network sites* itu sendiri.

5.2.2 Pembahasan Hasil Kegunaan Praktis Penelitian

Kegunaan praktis pada penelitian ini terdapat dua *point*, yakni *point* yang pertama adalah memberi pengetahuan bagi mahasiswa dan dosen yang ingin mengetahui tentang fitur-fitur Facebook yang membuat para pengguna Facebook kecanduan Facebook. Para responden tertarik untuk mempunyai akun Facebook dan sering mengakses Facebook karena fitur-fitur menarik yang disediakan oleh Facebook seperti *status, games, messages, photos, wall, video, chatting, friends, group, notes, event*. Fitur-fitur tersedia secara gratis, sehingga bisa langsung digunakan oleh para pengguna Facebook tanpa harus membayar. Karena Facebook dihadirkan untuk memberi kemudahan kepada para penggunanya.

Ketika mengakses Facebook para responden mengharapkan kepuasan-kepuasan yang akan mereka dapatkan. Alasan tersebut yang membuat Facebook menyediakan fitur-fitur yang menarik, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi para penggunanya/para responden. Melalui penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa para mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung merasa puas akan hadirnya fitur-fitur yang menarik yang terdapat di dalam Facebook. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti fitur Facebook yang paling sering digunakan oleh para responden adalah *status* dan *wall*. Para responden menggunakan fitur-fitur tersebut untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka yang ada di Facebook.

Ketika seseorang merasa telah mempunyai rasa candu terhadap sesuatu atau dalam penelitian ini ketika para responden telah mempunyai rasa candu terhadap Facebook maka mereka tidak akan pernah merasa puas dan ingin selalu mengulangi kegiatan mereka mengakses Facebook. Begitu pula sebaliknya jika para responden tidak mempunyai rasa candu terhadap Facebook maka mereka dapat merasa puas dengan mengakses Facebook.

Point yang kedua adalah penelitian ini digunakan sebagai titik tolak dalam rangka penelitian sejenis secara mendalam dan dalam ruang lingkup yang lebih luas. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para peneliti dalam penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan penelitian pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunaannya. Peneliti selanjutnya dapat meneliti tentang efek-efek negatif yang ditimbulkan oleh hadirnya Facebook di tengah masyarakat pada saat ini. Dalam hal ini dapat dicermati dari kejahatan dunia maya, tindakan kriminal di dunia nyata yang dapat ditimbulkan oleh Facebook ataupun dapat juga efek negatif yang ditimbulkan Facebook bagi kehidupan bersosialisasi para penggunaannya. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi para pembaca, mahasiswa dan dosen pada khususnya dan para pembaca pada umumnya yang ingin mengetahui tentang Facebook dan fitur-fiturnya. Pada akhirnya penelitian ini dapat menjawab semua kegunaan dan tujuan penelitian yang terdapat penelitian ini.