

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan inovasi media komunikasi di bidang teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini begitu pesat sehingga komunikasi atau interaksi antar pribadi, kelompok dan komunikasi massa semakin mudah dan cepat tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Awal dari perkembangan teknologi komunikasi adalah pada saat berkembangnya media cetak (surat kabar, majalah) dan media elektronik (televisi, radio). Kini telah berkembang jaringan komunikasi langsung bernama internet.

Internet terdiri dari jaringan elektronik yang menghubungkan orang dengan informasi melalui komputer, dan semakin banyak melalui teknologi digital lainnya, dan memungkinkan untuk terjadinya komunikasi interpersonal dan penelusuran informasi. Internet memiliki banyak keunggulan yang tidak dimiliki oleh media-media komunikasi sebelumnya. Melalui internet, kita dapat berbagi pengetahuan serta informasi secara bersama-sama dengan orang lain di seluruh belahan dunia, melintasi batas ruang dan waktu, serta selalu tersedia (*on-line*) selama 24 jam sehari tanpa henti. Di samping itu, berbagai fasilitas interaktif yang dimiliki internet seperti *e-mail* dan *chatting* yang memungkinkan kita memperoleh banyak manfaat, biayanya pun murah.

Dengan berkembangnya internet, media atau sarana berkomunikasi yang terdapat dalam internet pun semakin bervariasi, seperti adanya situs *social network sites*. *Social network sites* adalah situs jasa atau pelayanan yang memperkenalkan setiap orang untuk membuat sebuah profil umum atau semi umum dalam sebuah sistem yang terikat. Dalam profil tersebut terdapat komentar-komentar umum yang bersifat semi tetap. Maksudnya adalah para pengguna dapat meninggalkan komentar-komentar seperti *testimonial*, *guestbook*, dan lain-lain pada profil pengguna lainnya yang dapat dilihat semua orang. Komentar-komentar ini tidak hanya sebentar muncul pada profil, namun dapat hilang dalam jangka waktu yang tertentu (relatif pada jumlah komentar yang masuk dalam profil tersebut) atau dapat juga dihapus jika isi dari komentar tersebut tidak berkenan untuk dibaca. Memunculkan sebuah daftar dari pengguna-pengguna lainnya untuk mempunyai hubungan dengan mereka. Daftar hubungan tersebut dimunculkan pada profil dan dapat dilihat setiap orang yang membuka profil pengguna tersebut. Melihat dan melintasi daftar-daftar hubungan dan daftar tersebut juga dibuat oleh pengguna lainnya dalam sistem yg sama.

*Social network sites* telah menciptakan cara baru untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Sejak pertama kali diperkenalkan, *social network sites* telah mempunyai banyak pengguna. Pengguna situs *social network sites* ini pun beragam, dari yang remaja sampai orang dewasa dan sekarang *social network sites* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Indonesia termasuk salah satu negara yang banyak menggunakan situs *social network sites*.

*Social network sites* menyediakan situs-situs untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya. Salah satu situs yang terdapat dalam *social network sites* adalah Facebook. 4 Februari 2004, menjadi sebuah bagian dari sejarah di dunia teknologi informasi. Pada tanggal ini, sebuah aplikasi dunia maya berupa *social network sites*, bernama Facebook diluncurkan. Mark Zuckerberg, dialah sang pencetus dan pencipta Facebook. Dia meluncurkan Facebook dengan tujuan sebagai media untuk saling mengenal antarmahasiswa Harvard. Hal yang mencengangkan adalah dalam waktu dua minggu setelah diluncurkan, separuh dari jumlah total mahasiswa Harvard telah mendaftar dan memiliki *account* di Facebook. Tak hanya sampai di situ, beberapa kampus di sekitar Harvard pun meminta untuk dimasukkan ke dalam jaringan Facebook. Hanya dalam jangka waktu empat bulan, tiga puluh kampus telah masuk ke dalam jaringannya.

Kini pengguna Facebook diklaim telah mencapai 219.286.560 *account* di seluruh dunia (TeknologiNET.com, 2009). Data statistik yang dikumpulkan oleh ComScore, pertumbuhan jumlah pengunjung situs jejaring sosial ini per Juni 2008, meningkat 153 % dari tahun sebelumnya. Di kawasan Asia Pasifik, pertumbuhan Facebook melonjak 458 %, itu mencakup Indonesia. Lama penggunaan setiap hari meningkat dari 1,1 milyar pada 2008 menjadi 3 milyar pada 2009. *Update* pengguna per harinya dari 4 juta pada 2008 menjadi 15 juta pada 2009. Facebook juga menempati urutan ke-5 dalam situs yang paling sering diklik oleh pengguna internet seluruh dunia, berdasar data dari Alexa (Cindy Jasmine, 2009: 4).

Menurut data statistik yang dilansir CheckFacebook.com, jumlah pengguna Facebook di Indonesia telah masuk 10 besar jumlah pengguna Facebook terbesar di dunia. Indonesia bertengger di peringkat tujuh, mengalahkan Australia, Spanyol, dan Kolombia di peringkat 10. Menurut data tersebut, yang dikutip TeknologiNET, diketahui Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna Facebook terbesar kedua setelah Turki di Benua Asia, yakni sebesar 5.949.740 user. Sementara Turki, yang menduduki peringkat keempat di dunia, memiliki 10.926.180 user per Selasa, 16 Juni 2009 (TeknologiNET.com, 2009).

*Booming* Facebook di Indonesia sangatlah wajar, Facebook memiliki beraneka fitur yang selalu *update* dan baru setiap bulannya. Fasilitas-fasilitas yang ada di Facebook sudah dapat merangkum *bloging*, *chatting*, iklan, *group*, *share photo*, dan banyak lainnya dalam satu situs. Otomatis dengan adanya fasilitas yang *all in one* ini mengakibatkan para *member* betah berlama-lama membuka Facebook. Segala bentuk *update* yang dilakukan seorang *member* dapat segera diketahui oleh *member* yang lain sehingga memacu *member* lain untuk memberikan komentar dan melakukan aktivitas lainnya di Facebook. Wajar saja *traffic* untuk mengakses Facebook sangat tinggi. Bahkan situs kelas Yahoo dan Google tersalip di bawahnya.

Alasan lain orang banyak menggunakan Facebook adalah:

1. Terkenal, siapa yang tak kenal Facebook? *Social network sites* yang beralamat <http://www.facebook.com> ini tidak hanya dikenal di Indonesia saja, tetapi juga sudah dikenal di seluruh dunia.
2. Mudah digunakan. Sebagai salah satu *social network sites* yang baru berumur lima tahun ini, Facebook cukup terbilang mudah digunakan. Penggunaan yang

mudah tersebut, tercermin mulai dari registrasi yang sangat mudah, hingga pengisian biodata profil.

3. Banyak digunakan. Barrack Obama pernah menggunakan Facebook sebagai media kampanye. Selain itu, beberapa artis dan orang-orang yang berkecimpung di dunia internet sebagai pebisnis internet juga menggunakan Facebook sebagai media interaksi mereka. Itulah salah satu bukti Facebook banyak digunakan oleh banyak orang.
4. Sebagai *resume* singkat. Facebook dapat digunakan sebagai media untuk menampilkan *resume* singkat atas apa yang terjadi selama hidup. Terutama mengenai pekerjaan, pernah bekerja di mana, dan lain sebagainya. Hal ini berguna sekali dalam dunia pekerjaan, sehingga tidak perlu membuat resume di *file word*, atau yang lainnya.
5. Fitur lengkap. Facebook memiliki beberapa kelebihan lain dibandingkan dengan social network sites yang lebih dulu mengemuka. Hal itu terlihat dengan jelas pada hadirnya beberapa *software* dan juga fasilitas yang bisa digunakan. Antara lain, *games*, *group*, *event*, *Quiz*, dan sebagainya.
6. Tersedia dalam banyak bahasa. Di Facebook terdapat banyak pilihan bahasa yang dapat digunakan untuk berinteraksi di dalamnya (Cindy Jasmine, 2009).

Fenomena Facebook di Indonesia ternyata juga dapat menyebabkan kecanduan para penggunanya. Tanda-tanda para pengguna yang telah kecanduan Facebook diantaranya adalah para pengguna mengubah status lebih dari dua kali sehari dan rajin mengomentari perubahan status teman. Para pengguna juga rajin membaca profil teman lebih dari dua kali sehari meski ia tidak mengirimkan pesan atau *men-tag* Anda di fotonya (kompas.com, 2009). Laporan terbaru dari The Daily

Mail (kompas.com,2009) menyebutkan, kecanduan Facebook juga bisa membahayakan kesehatan karena memicu orang untuk mengisolasi diri. Meningkatnya pengisolasi diri dapat mengubah cara kerja gen, membingungkan respons kekebalan, level hormon, fungsi urat nadi, dan merusak performa mental. Hal ini memang bertolak belakang dengan tujuan dibentuknya situs jejaring sosial, di mana pengguna diiming-imingi dapat menemukan teman-teman lama atau berkomentar mengenai apa yang sedang terjadi pada rekan saat ini.

Suatu hubungan mulai menjadi kering ketika para individunya tak lagi menghadiri *social gathering*, menghindari pertemuan dengan teman-teman atau keluarga, dan lebih memilih berlama-lama menatap komputer (atau ponsel). Ketika akhirnya berinteraksi dengan rekan-rekan, mereka menjadi gelisah karena "berpisah" dari komputernya. Seseorang yang teman-teman utamanya adalah orang asing yang baru ditemui di Facebook akan menemui kesulitan dalam berkomunikasi secara *face-to-face*. Perilaku ini dapat meningkatkan risiko kesehatan yang serius, seperti kanker, stroke, penyakit jantung, dan dementia (kepikunan), demikian menurut Dr Aric Sigman dalam *The Biologist*, jurnal yang dirilis oleh The Institute of Biology.

Menurutnya, media elektronik juga menghancurkan secara perlahan-lahan kemampuan anak-anak dan kalangan dewasa muda untuk mempelajari kemampuan sosial dan membaca bahasa tubuh. "Salah satu perubahan yang paling sering dilontarkan dalam kebiasaan sehari-hari penduduk Inggris adalah pengurangan interaksi dengan sesama mereka dalam jumlah menit per hari.

Kurang dari dua dekade, jumlah orang yang mengatakan bahwa tidak ada orang yang dapat diajak berdiskusi mengenai masalah penting menjadi berlipat."

Para pengguna yang telah kecanduan Facebook seperti memiliki dunia sendiri dan mulai mengabaikan dunia nyata. Mereka jarang berinteraksi dengan orang lain di luar Facebook, aktifitas yang mereka jalani semuanya di depan komputer, sehingga sosialisasi dengan orang-orang di lingkungannya berkurang. Terkadang para pengguna tidak ragu untuk menghabiskan banyak uang untuk *online* di Facebook. Baik *online* menggunakan warnet ataupun ponsel.

Menurut data yang diperoleh dari CheckFacebook.com pada tanggal 6 Juli 2009, usia pengguna yang paling banyak menggunakan Facebook diantara usia 18 tahun sampai 24 tahun. Pengguna Facebook pada usia tersebut mencapai 2.620.220. Jumlah tersebut mencapai 40% dari jumlah keseluruhan pengguna di Indonesia yang mencapai 6.450.580. Pada batasan usia tersebut banyak pengguna Facebook adalah mahasiswa yang sedang menjalankan pendidikan di perguruan tinggi. Dari penjelasan di atas, mahasiswa merupakan salah satu kalangan yang banyak dan aktif menggunakan Facebook. Sehingga dapat berpeluang besar untuk terserang kecanduan Facebook.

Dengan seringnya menggunakan Facebook, apakah para pengguna facebook yang telah mengalami kecanduan dapat merasa puas melakukan aktivitas di dalam Facebook? Hal itulah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul Pengaruh Kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunaannya. Dalam penelitian ini khalayak yang menjadi sasaran penelitian adalah mahasiswa Reguler dan D3 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Lampung. Alasan peneliti meneliti mahasiswa Reguler dan D3 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung karena fenomena banyaknya penggunaan Facebook peneliti temukan pada lingkungan mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung. Diantaranya di lorong-lorong Gedung FISIP atau di tempat yang dapat dengan mudah dan leluasa untuk bermain Facebook. Serta mereka berada pada tingkat pendidikan di mana perkembangan dan kemajuan teknologi telekomunikasi dan informasi merupakan hal yang biasa mereka temui dalam lingkungan akademik, pergaulan sosial, serta keilmuan mereka. Dengan jumlah populasi 1997 orang mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung yang memiliki latar belakang yang berbeda dapat mewakili pengguna Facebook.

Saat ini mahasiswa non-reguler FISIP Universitas Lampung telah ditiadakan dan untuk mahasiswa S2 FISIP Universitas Lampung mempunyai usia yang kurang produktif untuk bermain Facebook dan mereka tidak mempunyai cukup waktu untuk *online*. Sehingga pembatasan khalayak penelitian hanya pada mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung. Selain alasan yang telah disebutkan di atas, peneliti membatasi khalayak penelitian pada mahasiswa reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung karena kedekatan demografis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: ” Adakah pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunaannya (Mahasiswa Reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung)?”



### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan Facebook terhadap kepuasan penggunaannya (Mahasiswa Reguler dan D3 FISIP Universitas Lampung).

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kajian Ilmu Komunikasi di bidang teknologi komunikasi secara umum dan memberikan referensi tentang penggunaan *social network sites* bagi penggunaannya.

#### **Kegunaan Praktis**

1. Memberi pengetahuan bagi mahasiswa dan dosen yang ingin mengetahui tentang fitur-fitur Facebook yang membuat para pengguna Facebook kecanduan Facebook
2. Penelitian ini sebagai titik tolak dalam rangka penelitian sejenis secara mendalam dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.