KOMUNIKASI MELALUI FACEBOOK
(Studi tentang Makna Aktivitas Facebook pada Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya)

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS: K D-2012 062 KOM
No. REG : D-2012/KOM/062
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh:

DYAN RETNO WULAN
NIM. B06208134

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
JULI 2012

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : DYAN RETNO WULAN

NIM : B06208134

Prodi : ILMU KOMUNIKASI

Alamat : GRIYA RAJEKWESI INDAH I/24 BOJONEGORO 62171

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar – benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiat atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebgai has plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 11 Juli 2012

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
85E34ABF111507093
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

DYAN RETNO WULAN

B06208134

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Dyan Retno Wulan ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya 11 Juli 2012

Mengesahkan

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah

Dekan,

Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 19600412 199403 1 001

Ketua,

Ali Nurdin, S.Ag. M.Si
NIP. 197106021998031001

Sekretaris,

Rahmad Harianto, S.IP
19780509 200710 1 004

Penguji I,

Dr. H. Aswadi, M.Ag.

NIP. 19600412 199403 1 001

Penguji II,

Yusuf Amrozi, M.MT
NIP. 19760703 200801 1 014

ABSTRAK

Dyan Retno Wulan, NIM B06208134, 2012. **Komunikasi Melalui *Facebook*** (**Studi Tentang Makna Aktivitas *Facebook* Pada Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya**). Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci : Facebook, Realitas Individu, Makna Aktivitas, Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

Penelitian ini berdasarkan adanya fenomena tentang mahasiswa yang mencoba menciptakan *brand image* dirinya serta beradu gengsi dengan mahasiswa lain dengan menggunakan *facebook* dan menampilkan sesuatu yang ada pada dirinya melalui pesan verbal dalam aktivitas *facebook*, yaitu *update status, chatting* serta *relationship*. Kemudian bagaimana makna yang ada dalam penyampaian pesan tersebut.

Metode dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu dimana penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian pada suatu konteks khusus yang alamiah. Jenis penelitian ang digunakan adala deskriptif, metode yng meyajikan data penelitian berupa kata – kata.

Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa menampilkan profil dirinya dalam update status didasarkan apa yang ada dalam diri mereka secara *real world*, tidak ada sesuatu yang coba untuk ditutupi dan tidak pula membuka diri. Dan pesan verbal yang disampaikan pada aktivitas *facebook* bergantung pada kebutuhan serta tujuan dari masing – masing individu dalam penggunaan *facebook*. Makna yang timbul dari aktivitas *facebook* ini lebih kepada *facebook* digunakan sebagai pengungkapan dan pengakuan diri terhadap lingkungan sosialnya, pembukaan diri, pemuas kebutuhan, sebagai tempat curahan hati (curhat), sampai kepada hiburan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSYARATAN KEASLIAN KARYA ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
MOTTO DAN PESEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x

BAB I : PEDAHULUAN

A. Konteks Penelitian 1
B. Fokus Penelitian 3
C. Tujuan Penelitian 3
D. Manfaat Penelitian 3
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 4
F. Definisi Konsep 6
G. Kerangka Pikir Penelitian 10
H. Metode Penelitian 13
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 13
2. Subjek, Objek Dan Lokasi Penelitan 14
3. Jenis dan Sumber Data 14
4. Tahap-tahap Penelitian 15
5. Teknik Pengumpulan Data 16
6. Teknik Analisis Data 17
7. Teknik Pemeriksaan Dan Keabsahan Data 18
I. Sistematika Pembahasan 19
J. Jadwal Penelitian 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II : KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka 21
1. Internet Sebagai Media komunikasi 21
2. Komunikasi Melalui Facebook 24
a. Pengertian 24
b. Realitas Facebook Sebagai Media Komunikasi .. 27
3. Realitas Dalam Dunia Maya (internet) 28
4. Aktivitas Sebagai Simbol Identitas Diri 30
5. Makna Identitas Diri Dalam Internet 34
B. Kajian Teori 35
1. Konstruksi Sosial 35
2. Determinasi Teknologi 37

BAB III : PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek, Objek Dan Lokasi Penelitian 41
1. Subjek Penelitian 41
2. Lokasi Penelitian 45
B. Deskripsi Data Penelitian 45
1. Realitas Individu Ditunjukkan Dalam Aktivitas (*Update Status, Relationship* dan *Chatting*) Facebook 45
2. Makna Aktifitas (*Update Status, Relationship* dan *Chatting*) Facebook 57

BAB IV : ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian 64
B. Konfirmasi Temuan dengan Teori 76

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan 79
B. Rekomendasi 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Penelitian Terdahulu

Tabel 2 Tabel daftar informan pengguna facebook mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Profil informan 1 (Alif Alfa Rohmah)

Gambar 2 Profil informan 2 (David Yubriandri)

Gambar 3 Profil informan 3 (Richa Sholihah)

Gambar 4 Profil informan 4 (Wina Rodliyah)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Perkembangan dunia teknologi komunikasi semakin hari semakin mengalami kemajuan. Tidak muluk – muluk jika saat ini adalah masa dimana peradaban manusia ditopang oleh kemajuan teknologi. Teknologi informasi sudah membawa perubahan besar pada hidup manusia. Gaya komunikasi yang semula hanya berupa telepon, radio dan hanya terbatas ruang dan waktu, sekarang telah berubah menjadi media komunikasi yang tidak terbatas ruang dan waktu, yaitu Internet.

Peranan internet saat ini sudah tidak dapat ditolak keberadaannya. Bahkan sudah menjadi gaya hidup. Internet banyak membantu dalam segala sisi kehidupan masyarakat. Dalam pekerjaan, dalam rumah tangga, sampai kepada hiburan. Ledakan informasi yang semakin menjadi – jadi mau tidak mau menuntun masyarakat untuk selalu *up to date*. Tidak terlalu berlebihan jika masyarakat sangat bergantung dengan internet. Banyak hal yang ditawarkan internet, mulai dari pengiriman data melalui *email*, penjualan produk menggunakan *website*, *game online* sampai pada pencarian pertemanan menggunakan *sosial network* (*Facebook*, *Twitter*, *Google* +, *Skype* dll). Internet menjangkau semua kalangan, mulai dari anak – anak sampai orang tua. Di kalangan mahasiswa, *sosial network* sudah menjadi sahabat karib semenjak media komunikasi kita berubah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cara. Mencari teman itu mudah, hanya dengan memiliki akun pada *sosial network* tertentu kita akan memiliki teman dari belahan dunia, tanpa batas. *Sosial network* saat ini yang memiliki banyak pengguna yaitu *Facebook*.

Pada tahun 2010 Indonesia menduduki peringkat kedua pengguna facebook terbanyak setelah Amerika, Amerika memiliki 152,6 juta user.[1] Pada tahun berikutnya Indonesia menduduki peringkat ketiga setelah Amerika Serikat dan India. Rata – rata pengguna facebook di Indonesia naik sekitar 3.889.280 dalam 6 bulan, jauh berbeda dengan india yang mencapai 11.509.420 atau sekitar 35,98%, kemudian disusul dengan Brazil (37,9 juta), Meksiko (32 juta), Turki (31,25 juta), Inggris (30,25 juta), Filipina (27,6 juta), Perancis (23,6 juta) dan Jerman (22,6 juta).[2]

Facebook dapat dikatakan sebagai alat penggeser cara berkomunikasi. Banyak di kalangan mahasiswa yang merasa nyaman menggunakan *Facebook*, bahkan cenderung melakukan pembukaan diri di *Facebook*. banyak pula yang merasa memiliki teman akrab di dunia maya bahkan profil diri atau ungkapan – ungkapan (*update status*) dianggap sebagai identitas diri dari pemilik akun tersebut, padahal realitanya belum tentu apa yang terjadi dalam *Facebook* adalah sama dengan kondisi asli dari diri pemilik akun tersebut.

---

[1]Techno, "India salip jumlah pengguna facebook Indonesia" dalam *http://metrotvnews.com/read/news/2012/02/02/80610/India-Salip-Jumlah-Pengguna-Facebook-Indonesia*

[2]Tekno, "Jumlah Pengguna Facebok Indonesia", *http://tekno.kompas.com/read/2012/02/01/09153884/Jumlah.Pengguna.Facebook.Indonesia.Disusul.India*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Realitas sosial di masyarakat lahir dari realitas individu yang ditampilkan kepada khalayak. Masyarakat dalam hal ini adalah mahasiswa karena dianggap yang paling terpengaruh oleh adanya *sosial network Facebook*. Dalam kehidupan bermasyarakat seseorang membutuhkan pengakuan, dimana anda diakui dalam suatu masyarakat disanalah anda akan menerima junjungan, begitu pula sebaliknya. Banyak cara yang digunakan mahasiswa dalam menciptakan *brand image* dirinya. Dengan menggunakan *Facebook*. Realitas individu yang terjadi pada mahasiswa adalah bagaimana mahasiswa tersebut menampilkan sesuatu yang ada pada dirinya melalui penulisan pesan – pesan dalam aktivitas *Facebook*.

Berangkat dari fenomena ini peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang apakah makna dari penyampaian pesan (*update status*, status hubungan dan *chatting*) sama dengan realita kehidupan pemilik akun tersebut ataukah apa yang ada di dalam profil akun tersebut hanya sebuah kebohongan dunia maya dan bagaimana makna yang ada dalam penyampaian pesan melalui bahasa verbal pemilik akun tersebut.

B. FOKUS PENELITIAN

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini difokuskan pada :

1. Bagaimana realitas individu ditampilkan dalam aktivitas (*update status*, relationship dan chattting) *Facebook* ?
2. Bagaimana makna aktivitas *Facebook* (*update status*, *relationship* dan *chatting*) bagi mahasiswa ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan dan memahami realitas individu ditampilkan dalam aktivitas *Facebook*
2. Untuk mendeskripsikan dan memahami makna dari aktivitas di *Facebook* pada mahasiswa

D. MANFAAT PENELITIAN

1. MANFAAT TEORITIS

   Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi atau acuan untuk melakukan penelitian lanjutan atau digunakan sebagai pembantu dalam pemecahan masalah.

2. MANFAAT PRAKTIS

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi kepustakaan di program studi Ilmu Komunikasi IAIN Sunan Ampel Surabaya serta dapat dijadikan panduan oleh mahasiswa atau yang terkait.

E. KAJIAN HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Dalam penelitian tedahulu terdapat sebuah penelitian yang membahas tentang *Facebook* dan ini dijadikan pedoman/ referensi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa.

Skripsi dengan judul *Facebook* Sebagai Media Komunikasi disusun oleh Laila Fitria Anggraini Saputra tahun 2009 jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Pada penelitian ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan *Facebook* di MAK Mambaus Sholihin. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *Facebook* digunakan sebagai media komunikasi siswa dan alumni MAK Mambaus Sholihin untuk tetap menjalin hubungan serta sebagai sarana bertukar pengalaman, bertukar peluang bisnis sampai kepada curhat, baik itu mealui teks antar dinding atau dengan gambar dan video.

Kemudian pada penelitian selanjutnya adalah dari Ratih Dwi Kusumaningtyas mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur, dengan judul skripsi Peran Media Sosial Online (*Facebook*) Sebagai Saluran Self Disclosure Remaja Putri Di Surabaya (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Peran Media Sosial Online (*Facebook*) sebagai Saluran Self Disclosure Remaja Putri di Surabaya). Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan kesimpulan dari penelitian tersebut adalah *Facebook* berperan sebagai saluran *self disclosure* remaja putri di Surabaya, karena mampu membuat informasi tersembunyi di kehidupan nyata cenderung diungkapkan secara terbuka pada *Facebook*. Remaja putri Surabaya melakukan *self disclosure* di *Facebook* untuk memenuhi kebutuhan menjalin hubungan pertemanan, khususnya pertemanan lama dan mengaktualisasi diri, namun kecenderungan terbesar *Facebooker* yaitu melakukan pembukaan diri secara negatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1

Hasil penelitian terdahulu

No	Nama peneliti	Jenis karya	Tahun penelitian	Metode penelitian	Hasil temuan penelitian	Tujuan penelitian	Perbedaan
1	Laila Fitria Anggraini saputra	Skripsi	2009	Kualitatif deskriptif	*Facebook* digunakan sebagai sarana komunikasi siswa atau alumni MAK Mambaus Sholihin. Dengan penggunaan *Facebook* mereka merasa sangat terbantu karena berbagai pesan dapat disampaikan melalui *Facebook* yaitu pertukaran pengalaman, peluang bisnis dan karir, sarana curhat baik melalui tulisan maupun video/gambar serta melakukan debat tau debat antar dinnding. Dampak negatif yang dirasakan sadar ataupun tidak adalah mereka mengalami	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan *Facebook* di MAK Mambaus Sholihin	Pada penelitian ini fokus penelitian terletak pada media komunikasi yang digunakan siswa MAK mambaus sholihin, yaitu *Facebook*. sedang kan dalam penelitian ini lebih berfokus kepada bagaimana realitas individu ditampilkan dalam aktivitas *Facebook* dan bagaimana makna aktivitas tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					kecanduan.		
2.	Ratih Dwi Kusumaningtyas	Skripsi	2010	Kualitatif deskriptif	*Facebook* berperan sebagai saluran *self disclosure* remaja putri di Surabaya, karena mampu membuat informasi tersembuny di kehidupan nyata cenderung diungkapkan secara terbuka pada *fcebook*. Remaja putri Surabaya melakukan self disclosure di faceboook untuk memenuhi kebutuhan menjalin hubungan pertemanan,, khususnya pertemanan lama dan mengaktualisasi diri, namun kecenderungan terbesar faceboker yaitu melakukan pembukaan diri secara negatif.	Untuk mengetahui mengapa remaja putri melakukan pembukaan diri pada *Facebook.*	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dan menjabarkan bahwa *Facebook* digunakan remaja putri Surabaya sebagai saluran *self disclosure.* sedang kan dalam penelitian ini lebih berfokus kepada bagaimana realitas individu ditampilkan dalam aktivitas *Facebook* dan bagaimana makna aktivitas tersebut.

F. DEFINISI KONSEP

1. Komunikasi melalui *Facebook*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komunikasi mempunyai banyak cara, melalui media atau tidak. Langsung atau lewat perantara. Dahulu berkomunikasi hanya terbatas dengan menggunakan alat yang ada seperti contoh adalah kentongan dan kesemuanya tidak menggunakan teknologi canggih.

Seiring dengan semakin majunya teknologi maka secara otomatis cara berkomunikasi antar manusia juga berubah. Komunikasi melalui *Facebook* diartikan sebagai cara komunikasi dengan menggunakan media. Komunikasi yang berarti penyampaian pesan kepada komunikan, pada hal ini dilakukan dengan menggunakan *sosial network* sebagai alat untuk menyampaikan pesan tersebut. *Facebook* adalah sebagai media yang digunakan.

Mengulas sedikit tentang *Facebook*, yaitu sebuah layanan jejaring sosial dengan situs web yang diluncurkan pada februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh *Facebook, Inc.*[3] *Facebook* mengubungkan orang – orang yang berada di seluruh penjuru dunia. *Facebook* memiliki banyak aplikasi yang memungkinkan seseorang untuk mendapat teman baru, hanya dengan sekali klik. Dengan memiliki akun *Facebook* kita dapat berinteraksi dengan orang dari penjuru dunia.

Sebelum berkomunikasi melalui *Facebook* kita diharuskan mempunyai akun *Facebook*, dengan cara mendaftar. Untuk kemudian membuat profil diri, yang berisikan identitas diri dimulai dari nama

[3]Wikipedia, Facebook dalam *http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hingga status hubungan dengan pasangan. Aktivitas di *Facebook* sangat beragam, mulai dari *update status, relationship, chatting* hingga *wall to wall* dengan teman. Karena aktivitas yang begitu beragam, dalam penelitian ini lebih difokuskan hanya tiga aktivitas yaitu *update status, relationship* dan *chatting*.

2. Makna Aktivitas

Makna merupakan hakekat komunikasi. Dalam konteks komunikasi makna dan pemaknaan akan selalu muncul dalam episode pembuatan pesan, penerimaan pesan dan proses yang berlangsung di dalamnya. Pembuatan dan penerimaan pesan dapat dimaknai dari berbagai perspektif termasuk individualis, sosialis interpretif dan kritik. Menurut Ruslan, komunikasi atau dalam bahasa inggrisnya *Communiation* beasal dari kata *Commus* yang berarti sama, pengertian sama disini maksudnya sama makna.[4]

Kegiatan komunikasi selalu menggunakan simbol – simbol bermakna yang diubah ke dalam kata – kata (*verbal*) untuk ditulis dan diucapkan atau sebuah simbol "bukan kata - kata" (*non verbal*) untuk diperagakan.[5] Dalam aktivitas *Facebook*, pengguna melakukan komunikasi dengan menyampaikan apa yang ada dalam pikiran mereka dengan menulis pada kotak *update status* atau dengan komunikasi secara langsung dengan *chat.* Komunikasi *non verbal* tidak berlaku

[4] Mien Hidayat, "Makna Dan Pemaknaan Aplikasi Dalam Penelitian" dalam *http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/upload/2009/05/makna_dan_pemaknaan_new.pdf.*

[5] *Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam aktivitas pengiriman pesan disini, karena antar komunikator dengan komunikan tidak bertemu secara *face to face.* Serta pengiriman pesan yang dilakukan hanya bisa dilihat oleh komunikan apabila seorang komunikator tersebut menuliskannya.

Aktivitas yang dilakukan pengguna *Facebook* ini merupakan kegiatan yang dilakukan pemilik akun *Facebook*, entah itu ketika dia menuliskan kata – kata pada kotak *update status* atau ketika dia menuliskan status hubungannya dengan orang lain. Semua aktivitas yang terkandung di dalamnya selalu mempunyai makna.

Jadi makna aktivitas merupakan penyampaian pesan dimana seorang pemilik akun *Facebook* mengirim pesan melalui *update status, relationship* dan chatiing untuk kemudian ditunjukkan kepada pemilik akun yang lain, yang mana penyampaian pesan tersebut kemudian dimaknai orang orang lain.

3. Mahasiswa (IAIN Sunan Ampel Surabaya)

Mahasiswa merupakan panggilan untuk orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah universitas atau perguruan tinggi.[6] Tentu saja semuanya dibuktikan dengan kepemilikan kartu tanda mahasiswa pada masing – masing universitas. Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yaitu orang – orang yang sedang menempuh pendidikan di kampus IAIN Sunan Ampel Surabaya. Mahasiswa ini yang nantinya akan menjadi subjek dalam penelitian ini.

[6] Wikipedia, Mahasiswa dalam *http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. KERANGKA PIKIR PENELITIAN

Untuk mempermudah dalam penyelesaian penelitian ini maka dibutuhkan kerangka pikir untuk membantu menyelesaikannya. Asal mula konstruksi sosial dari filsafat konstruktivisme. Dalam tulisan Mark Baldwin yang secara luas diperdalam dan disebarkan oleh Jean Piaget, namun apabila ditelusuri sebenarnya gagasan pokok konstruktivisme dimulai oleh Giambatissta Vico, seorang epistemolog dari italia dan ia adalah cikal bakal konstruktivisme (Suparno, 1997 : 24).[7]

Konstruktivisme yaitu sebuah teori yang dikembangkan oleh jesse delia dan koleganya. Teori ini mengatakan bahwa individu menafsir dan bertindak menurut kategori konseptual yang ada dalam pikiran.

Realitas tidak menghadirkan dirinya dalam bentuk kasar, namun disaring melalui cara seseorang melihat sesuatu.[8] Perbedaan kognitif dari individu memainkan peran penting dalam memaknai sesuatu. Individu yang pintar secara kognitif selalu membuat lebih banyak perbedaan daripada individu yang sederhana dalam kognitif (cenderung meniru orang lain)

---

[7] Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 292.

[8] Littlejohn, W Stephen dkk, *Teori Komunikasi. Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan*. (Jakarta : Salemba Humanika, 2009).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Konstruksi sosial selalu dihubungkan dengan pengaruh sosial dalam individu. Kemudian diasumsikan bahwa realitas adalah konstruksi sosial.[9] Dalam penjelasan Deddy N Hidayat, bahwa ontologi paradigma konstruktivis memandang realitas sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu.[10] Substansi teori konstruksi sosial media massa adalah pada sirkulasi informasi yang cepat.

Dalam tahap ketiga kehidupan masyarakat yang sangat dipengaruhi oleh adanya teknologi internet, secara tidak langsung cara berkomunikasi seseorang juga berubah. Teknologi mengubah tatanan masyarakat. Dengan kata lain masyarakat terbawa oleh teknologi.

Menurut kamu *oxford* pengertian determinasi berasal dari kata *determination*[11] yang dalam istilahnya dimaknai *"Quality that makes you continue trying to do something even when this difficult to do"*. Dan dapat dilihat bahwa determinasi memiliki kunci "*continue trying*" bahwa determinasi adalah konsep yang tidak pernah putus asa, terus mencoba walaupun sulit.

Determinasi teknologi kemudian dimaknai sebagai perkembangan teknologi yang kemudian mengubah tatanan masyarakat, dengan kata lain masyarakat secara tidak sadar dipaksa masuk untuk mengikuti pola – pola komuunikasi yang telah berubah karena adanya teknologi sehingga berdapak pada sistem sosial masyarakat. Pencapaian teknologi

---

[9] Charles R. Ngangi, "Konstruksi Sosial Dalam Realitas Sosial", ASE – Volume 7 Nomor 2, Mei 2011: 1 - 4" dalam *ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jisep/article/download/85/81*.

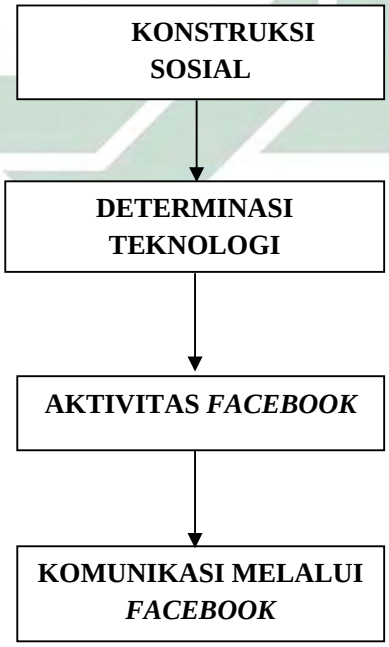
[10] *xa.yimg.com/.../TOERI+**KONSTRUKSI**+**SOSIAL**_KELOMPOK.doc.*

[11] A S Hornby, *Oxford Advanced Learner's*,(New York : Oxford University Press, 1995), hlm 317.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang begitu pesat juga didasari oleh berkembangnya tingkat kognitif manusia itu sendiri.

Menurut Fujimura terhadap masyarakat Jepang dalam membangun teknologi mereka sendiri, pada prinsipnya suatu teknologi dibangun atas hasil interpretasi manusia terhadap suatu kondisi; teknologi disusun atas makna yang menjadi dasar pengoperasiannya.[12] Pemaknaan teknologi sangat bergantung dari tingkat kognitif individu. Permaknaan terhadap suatu pesan tentu berbeda dari tiap individu. Pesan yang disampaikan terbagi menjadi dua yaitu pesan *verbal* dan *nonverbal*. Dalam penelitian ini pesan yang disampaikan adalah pesan verbal yang berupa kata – kata. Dalam aktivitas *Facebook* semua pesan yang muncul adalah pesan verbal. Dari pesan yang ditampilkan itulah yang kemudian dimaknai sebagai makna aktivitas.



[12]Tonz94, Soekartono online *"Perkembangan Teknologi Komunikasi"* dalam *http://tonz94.wordpress.com/2008/12/23/determinisme-teknologi/.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (naturalistic), dimana penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.[13]

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif yaitu metode penelitian yang lebih berupa kata – kata atau mendeskripsikan dari hasil penelitian, hasilnya lebih tajam dan mendalam. Selain itu penelitian deskriptif berusaha menggambarkan suatu gejala sosial. Dengan kata lain peneliti terjun langsung ke lapangan dan kemudian mengambarkan sifat atau sesuatu yang sedang terjadi.

2. Subjek, Objek Dan Lokasi Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya. Mahasiswa yang diambil sebagai informan adalah mahasiswa yang memiliki akun *Facebook* aktif. Alasan pemilihan subjek ini adalah agar peneliti lebih mudah melakukan penelitian dan lebih efisien waktu.

Objek penelitan ini adalah kajian keilmuan komunikasi dan peneliti mengambil objek kajian tentang Komunikasi Melalui *Facebook* terkait makna dalam suatu aktivitas *Facebook*. Karena

[13] Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

begitu banyaknya aktivitas *Facebook* maka oleh peneliti dipersempit menjadi tiga aktivitas saja yaitu *update status*, *relationship* (status hubungan) dan *chatting*.

3. Jenis Dan Sumber Data

Jenis data dari penelitian ini dibagi menjadi data dibagi dalam dua bagian data yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer yaitu dimana data yang dihimpun dari hasil wawancara dari informan secara langsung dan hasil observasi peneliti. Data primer didapat secara langsung oleh peneliti tanpa perantara orang lain. Data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 dengan topik wawancara terkait makna aktivitas *Facebook*, bagaimana mereka memaknai suatu pesan yang ditampilkan beserta alasannya serta realitas indivu yag terlihat alamprof.

Data sekunder yaitu data yang didapat dari pihak lain dalam arti melalui perantara orang lain berupa dokumen atau arsip – arsip. Berupa data hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Facebook* ditambah dengan kutipan- kutipan *status update* serta gambar profil.

Sumber data didapat dari wawancara kepada informan dan observasi atau pengamatan. Dalam hal ini sumber data yaitu mahasiswa S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya. Dengan kriteria sebagai berikut :

1. Memiliki *account Facebook* aktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Setiap hari selalu menyempatkan online
3. Perhari melakukan *Status update*

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik sampling *snowball sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya berjumlah sedikit namun lama – lama menjadi besar. Penambahan sample dihentikan makala datanya sudah jenuh, baik informan yang lama maupun yang baru tidak lagi ditemukan data baru lagi.[14]

4. Tahap – Tahap Penelitian :

Tahap – tahap dalam penelitian ini dimulai dengan :

a. Tahap pra lapangan

Tahap dimana peneliti mempersiapkan segala sesuatu sebelum terjun ke lapangan. Berupa daftar garis besar pertanyaan sebagai panduan, memilih lokasi dan pengecekan, pemilihan subjek penelitian dan model pengamatan.

Tahap pra lapangan ini peneliti tidak melakukan wawancara namun mengamatai dari jauh bagaimana subjek, lingkungan subjek tanpa melakukan interaksi. Hal ini dilakukan sebagai pengetahuan awal sebelum terjun lapangan.

b. Tahap lapangan

Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan pedoman daftar garis besar pertanyaan. Wawancara yang

[14] Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan adalah wawancara semistruktur (semistructured interview), dimana peneliti nantinya akan mengajukan pertanyaan kepada subjek dan dimintai pendapat, pengalaman serta ide - idenya.[15]

c. Penulisan laporan

Tahap setelah peneliti mendapatkan semua data yang dibutuhkan untuk kemudian ditulis dalam bentuk deskripsi (kata - kata), berupa tabel atau grafik.

5. Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga tahap pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya adalah :

1. *In depth Interview* (Wawancara mendalam)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan/perbincangan secara mendalam dengan responden. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi sedalam – dalamnya dan informan sebagai objek yang diwawancara dan tentu saja informan yang sebagai subjek penelitian haruslah yang menguasai masalah penelitian/kejadian.

2. Observasi (pengamatan)

Melakukan pengamatan pada saat kejadian, tingkah laku informan, tindakan tindakan orang serta komunikasi yang terjadi.

[15] *Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam observasi ini peneliti melakukan observasi partisipasi aktif dimana peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan oleh subjek.[16]

3. Dokumentasi

Data dokumentasi ini adalah data yang berupa gambar, buku atau arsip yang terkait dengan penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk penelitian kualitatif adalah dimana peneliti mencari data atau informasi dan meyusunnya. Analisis data dari penelitan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data/informasi

Mencari data sebanyak dan selengkap mungkin dari subjek.

b. Reduksi

Pada bagian ini ditentukan mana data yang sesuai dan tidak sesuai dengan masalah penelitian. Pada bagian ini biasanya jika ada data yang kurang, peneliti bisa langsung melakukan wawancara kepada subjek dan bertanya tentang hal manakah yang dirasa kurang. Biasanya bagian ini (reduksi) dilakukan pada saat penggalian data. Karena analisis data untuk penelitian kualitatif adalah sebelum wawancara, pada saat wawancara dan sesudah wawancara.

c. Penyajian. Setelah semuanya selesai, data valid hasil penelitian disajikan. Berupa deskripsi atau tabel

[16] *Ibid*, hlm 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tahap akhir. Yaitu tahap penarikan kesimpulan. Peneliti menarik kesimpulan sesuai dengan data yang didapat saat terjun ke lapangan.

7. Teknik Pemeriksaan Dan Keabsahan Data

Pada teknik pemeriksaan dan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Triangulasi*. Triangulasi yaitu teknik keabsahan data yang memanfaatkann sesuatu yang lain.[17] Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.[18]

Penelitian ini menggunakan Triangulasi Teknik, yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.[19] Teknik tersebut yaitu data diperoleh dengan melakukan wawancara, kemudian dilanjutkan dengan observasi atau dokumentasi. Dengan tujuan untuk memastikan data yang dianggap benar.

H. Sistematika Pembahasan

Terdapat lima bab dalam sistematika pembahasan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I : Dalam bab pertama terdapat enam sub bab yaitu konteks peneliitian, fokus penelitian, tujuan manfaat, penelitian terdahulu, definisi, kerangka pikir penelitian dan metode penelitian.

---

[17] Moelong, *Metode Penelitian*,..,hlm. 330.
[18] Sugiyono, *Metode penelitian*,..,hlm 125.
[19] *Ibid*, hlm 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II : Pada bab ini berisi tentang kajian teoritis, yang mempunyai dua sub bab yaitu kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka berisikan pembahasan teori – teori atau ide yang berkaitan dengan fokus penelitian sedangkan kajian teori berisikan teori apayang digunakan untuk menjelaskan fokus penelitian

BAB III : Penyajian data. Berisikan tentang deskripsi penelitian yang dilakukan. Bagaimana subjek, objek dan penggalian data di lapangan.

BAB IV : Analisis data. Bagian ini berupa analisis dari data yang telah digali di lapangan. Untuk kemuan dibandingkan serta di sinkronkan dengan teori – teori.

BAB V : Bagian ini adalah bagian penutup, berupa kesimpulan, rekomendasi dan daftar pustaka.

I. Jadwal Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bulan	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuatan matrik skripsi																				
Pembuatan proposal penelitian																				
Ujian proposal																				
Penggalian data di lapangan																				
Laporan penelitian																				
Ujian skripsi																				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Internet Sebagai Media Komunikasi

Internet (*Interconnection Networking*) ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standart Internet Protocol Suite (TCP IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia[20].

Internet pertama kali dikembangkan oleh *US Defense Advanced Research Project Agency* (ARPAnet) yaitu sebuah departemen pertahanan Amerika Serikat, departemen ini dibangun untuk membat jaringan komputer tersebar seandainya karena suatu pertempuran, satu titik dihancurkan oleh musuh maka salurah informasi bisa mengalir dari saluran yang lain.

Internet merupakan konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, yaitu komputer yang kemudian disambungkan dengan jaringan nirkabel[21]. Memiliki banyak fasilitas, salah satunya *website, email* dan *Irc.* Internet memungkinkan penggunanya untuk :

1. Bertukar email dan file antar pengguna internet di seluruh dunia

[20]Wikipedia, "Internet" dalam *http://id.wikipedia.org/wiki/Internet.*

[21]Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm 135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mengirimkan informasi yang bisa diakses orang lain dan meng-*update* nya dengan mudah, baik berupa informasi personal maupun bisnis
3. Mengakses informasi multimedia yang terdiri dari suara, gambar dan video
4. Mengakses berbagai perspektif dari belahan dunia mana pun dengan mengikuti forum dan berinteraksi di dalamnya, *chatting* dan seterusnya.[22]

Pertukaran informasi menggunakan internet merupakan cara baru sebagai lompatan teknologi yang menempatkan manusia pada tempat yang berbeda dalam waktu yang bersamaan.[23] Perkembangan internet dapat diurutkan sebagai berikut (Media Timeline) :

Tahun	Perkembangan
1969	Militer AS menciptakan ARPAnet untuk menghubungkan kontraktor dan periset
1973	Mead Data Central meluncurkan Lexis databased legal teks Online pertama
1978	Mead memperkenalkan Nexis, *databased* berita teks *online* (untuk memuat dokumen legal)
1979	CompuServ mengawali layanan *online* kepada konsumen
1989	Tim Barnes-Lee membuat kode – kode yang

[22]Tri Hardian Satiawardana dan Zuhaidi El-Qudsy, *Exploring The Cyber World,* (Sidoarjo : MASmedia Buana Pustaka, 2008), hlm 5.

[23] *Ibid*, hlm 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	memungkinkan terwujudnya web
1993	Marc Anderssen menciptakan rintisan untuk *browser* Netscape
1996	Perlombaan untuk mengembangan infrastruktur serat – optik dipicu oleh U.S. Telecommunication Act
1997	Rob Malda, seorang mahasiswa, menciptakan slashdot.org, "berita untuk berita", salah satu blog pertama
2001	Gelembung Dot-com meledak

Internet adalah medium komunikasi. Hakekat medium/media dalam ilmu komunikasi adalah yang digunakan sebagai alat (channels) untuk menyampaikan pesan (*message*) dari komunikator kepada audience/komunikan.[24] Astrid S.Susanto mengartikan media sebagai berikut "Media adalah salurang yang digunakan dalam pengoperan proses lambang - lambang"[25]

Pengertian lain tentang media komunikasi adalah alat perantara dalam proses penyampaian isi pernyataan (*message*) dari komunikator kepada komunikan atau penyampaian umpan balik (*feedback*) dari komunikan kepada komunikator (media komunikasi disini adalah *social networking*)[26].

[24]Edwi Arief Sosiawan, "Kajian Internet Sebagai Media Komunikasi Interpersonal Dan Massa" dalam ***edwi***.*dosen.upnyk.ac.id/**Internet**%20as%20**media**.pdf*.

[25]Astrid S.Susanto, *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek* (Bandung : Bina Cipta, 1988), hlm 31.

[26]Hoeta Sochoet, *Media Komunikasi*, (Jakarta: Yayasan Kampis Tercinta IISIP, 2003), hlm 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media sangatlah penting sebagai saluran pengiriman pesan.

Media masih terbagi dalam beberapa, media massa atau interpersonal. Dapat dikatakan sebagai media massa apabila pesan yang disampaikan ditujukan kepasa khalayak banyak (massal) dan dikatakan sebagai media interpersonal apabila pesan yang akan disampaikan ditujukan kepada personal dan *feedback*-nya dapat diterima secara langsung.

Penggunaan internet sebagai media komunikasi sudah berlangsung lama, ditandai dengan adanya berbagai pemanfaatan internet tidak hanya sebagai media komunikasi, namun juga sebagai bentuk promosi suatu perusahaan, penjualan produk atau sebagai portofolio suatu perusahaan.

Kemudahan dan tak terbatasnya ruang dan waktu yang membuat internet menjadi suatu yang penting. Media komunikasi yang dahulu sekarang berubah total menjadi berformat digital.

Kehadiran internet sebagai media komunikasi ditandai denga hadirnya warung internet yang semakin menjamur, penjualan komputer yang semakin meningkat melebihi penjualan televisi, serta *sosial networking* yang semakin menguasai medan komunikasi daripada komunikasi tatap muka.

2. Komunikasi Melalui *Facebook*

a. Pengertian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara epistemologi, komunikasi berasal dari kata "*communicare*" yang mempunyai arti berpartisipasi atau memberitahukan. Banyak pakar telah mendefinisikan apa itu komunikasi, diantaranya :

1. Menurut Carl I.Hoveland mendefinisikan komunikasi sebagai berikut "*Communicattion is the process by which on individual transmit stimuly (ussually verbal symbols) to modify the behavior of another individuals* [27].
2. Harrold laswell (1927) dalam karyanya the structure and fuction, dengan ,model komunikasinya memberikan pengertian komunikasi dalam pernyataan "*Who says to whom in what channel with what effect*"[28]. Laswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jaawaban pertanyaan yang diaujukan diatas, yaitu komunikator, pesan, media, komunikasn dan effek (impact, influence)[29]. Kesimpulannya menurut Laswell komunikasi adalah penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.
3. James Carey menyatakan "*commnicattion is a symbolic process whereby reality is product, maintenated, repaired and*

[27] Mohammad Zamroni, *Filsafat Komunikasi* , (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009) hlm 7.
[28] *Ibid*, hlm 5.
[29]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*, (Bandung Remaja Rosdakarya) hlm 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transformed" (Komunikasi adalah proses simbolik dimana realitas diciptakan, dipelihara, diperbaiki dan diubah.)[30]

4. John R. Schemerhom dalam karyanya *Managing Organizational Behavior*, menyatakan komunikasi adalah proses antar pribadi dalam mengirim dan menerima simbol – simbol yang berarti bagi kepetingan mereka.

Dapat diambil kesimpulan definisi komunikasi adalah proses penyampaian pesan berupa (simbol – simbol) dari komunikator kepada komunikan, menggunakan media ataupun tidak yang kemudian menimbulkan efek tertentu.

Sedangkan *Facebook* adalah sebuah jejaring sosial yang mampu menghubungkan kita dengan saudara, rekan atau bahkan orang lain di belahan dunia lain untuk bisa saling berkomunikasi[31], "*Facebook Can Helps You Connect And Share People In The World*", yang diartikan sebagai "*Facebook* membantu anda menjalin dan berbagi dengan orang – orang di seluruh dunia"

Facebook menawarkan berbagai fasilitas dan kemudahan. Untuk dapat menggunakan fasilitas *Facebook* kita harus memiliki *acoount Facebook* dengan mendaftar.

Dapat disimpulkan bahwa Komunikasi melalui *Facebook* yaitu penggunaan media *Facebook* sebagai alat untuk menyampaikan pesan (*message*) kepada khalayak banyak atau personal (komunikan) dan kemudian menimbulkan efek tertentu.

---

[30]Morissan, *Teori Komunikasi Massa, (*Bogor : PT. Ghalia Indonesia, 2010), hlm 134.

[31]*Facebook, Twitter, Plurk Dalam Satu Genggaman,* (Yogyakarta, Madiun : Penerbit Andi dan Madcoms), hlm 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Realitas *Facebook* Sebagai Media Komunikasi

Manusia dalam kehidupan sosialnya selalu menciptkan sesuatu yang kreatif. Menciptakan sesuatu yang dapat mempermudah kehidupannya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebeas dalam dunia sosialnya[32].

Pandangan definisi sosial, realitas adalah hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial tehadap dunia sosial di sekelilingnya[33]. Dapat pula diartikan bahwa realita itu adalah kenyataan yang terjadi dalam dunia sosial disekeliling individu tersebut. Realita seperti itu adalah bentukan dari manusia itu sendiri dengan orang lain.

Kemudian Astrid S. Susanto mengartikan media sebagai "Media adalah saluran yang digunakan dalam pengoperan proses lambang - lambang[34]". Pengertian lain tentang media yaitu "Medium pada prinsipnya adalah segala sesuatu yang merupakan alat sebagai sarana bagi seseorang untuk menyatakan isi jiwa atau kesadarannya atau dengan kata lain medium adalah alat untuk menyampaikan isi jiwa."[35]

Dalam dunia yang serba digital seperti sekarang ini, hampir seluruh masyarakat menggunakan internet. Meng*explore* apapun yang ada di dalamnya. Termasuk adanya jejaring sosial *Facebook* sebagai media komunikasi masyarakat.

---

[32] Bungin, *Proses Sosial Individu*...hlm 191.
[33] *Ibid*, hlm 192.
[34]Astrid S. Susanto, *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek*, (Bandung: Bina Cipta, 1988).
[35] Anwar Arifin, *Strategi Komunikasi*, (Bandung : Armico, 1984), hlm 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Facebook menjadi jejaring sosial terpopuler, karena memiliki jutaan *user* dan diakses setiap hari di seluruh dunia dengan alasan karena mudah dan hampir tidak mengeluarkan biaya serta menawarkan fasilitas yang sangat menguntungkan.

Seperti salah satu contoh dalam hasil wawancara pada penelitian terdahulu

> "Manfaat positif, yang pertama kesenangan itu pasti, bisa dapat banyak teman baru, lebih *up to date, prestige*, ada *game online* yang bisa menghilangan stress, bertemu dengan teman – teman lama, jadi silaturrahmi tetap terjaga[36]."

3. Realitas dalam Dunia Maya (Internet)

Dunia maya adalah sebuah komunitas online yang mengambil lingkungan berbasis komputer yang terhubung oleh jaringan nirkabel. Dimana pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dengan seluruh orang di seluruh dunia. Bersifat *real time*, tak terbatas.

Internet tidak terbatas pada jejaring sosial atau *website*. Internet menawarkan *game online, chatrooms,* dan sebagainya. Dunia maya pertama kali disajikan adalah komunitas dan chatroom. Dengan cara komunikasi berbasis teks, gambar, dan video. Awal mula hanya berupa teks dan gambar kemudian berkembang menjadi video dan suara, dan sampai sejauh ini sudah dapat dinikmati tampilan dalam bentuk 3D (tiga dimensi).

Dunia maya bukanlah milik publik atau swasta, namun ini adalah manusia yang berinteraksi dan membuat dunia baru di dalamnya karena kegunaan internet yang sangat bermanfaat, sudah banyak penelitian yang

[36]Dikutip dari hasil wawancara dalam Skripsi Laila Fitria Anggraini Saputra "*Facebook Sebagai Media Komunikasi*", Mahasiswa Ilmu Komunikasi IAIN Sunan Ampel Surabaya, hlm 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan jasa internet, salah satunya pada penelitian komunikasi, psikologi serta ekonomi.

Pada penelitian psikologi, Bloomfield (2007) telah menyarankan bahwa dunia maya mungkin berguna untuk memeriksa perilaku manusia dan tradisional internet dunia konstruksi.

Sebagai contoh, Doodson (2009) melaporkan bahwa kepribadian *offline* dan *virtual* dunia sangat berbeda satu sama lain tetapi masih signifikan terkait memiliki sejumlah implikasi *self-verifikasi*, self-peningkatan dan kepribadian teori. Sejauh apapun seseorang menyembunyikan identitas dirinya akan terlihat walaupun itu sedikit karena pengaruh dari *self* itu sendiri[37].

Internet memiliki banyak dunia. Dunia *chatting* dimulai hanya pada teks, dan gambar, kemudian sekarang berkembang menjadi teks suara, gambar, video, simbol – simbol serta video call.

Simbol – simbol "gerak isyarat tertulis" atau biasa disebut *emoticon* bertujuan untuk mengekspresikan diri secara online. Sehingga komunikasi yang dilakukan tidak sebatas tulisan[38].

Sebelum adanya emoticon, percakapan onlinemeninggalkan rasa tidak puas karena sedemikian berdimensi tunggal. Orang – orang kehilangan nuansa emosi dan lapisan makna yang kita transmisikan melalui percakapan tatap muka. Setelah adanya *emoticon* ini, *video call*

---

[37]Wikipedia, Virtual dalam *www.wikipedia.org*.

[38]James M.enslin, *Sosiologi (Dengan Pendekatan Membumi)*, (Jakarta : Erlangga, 2007), hlm 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian lahir, sehingga penerima dapat melihat gambar kita dan mendengar suara kita.

Dunia maya selalu menghadirkan dunia baru yang menarik untuk dijelajahi lebih dalam. Namun segala sesuatu selalu memiliki nilai positif dan negatif. Namun semuanya hanya perlu dibatasi penggunaannya serta membentengi diri.

4. Aktivitas Sebagai Simbol Identitas Diri

Manusia diciptakan sebagai makhluk multidimensional, memiliki akal pikiran dan kemampuan berinteraksi secara personal ataupun sosial.[39] Dalam kehidupan sosialnya manusia berinteraksi dengan lingkungannya dengan tujuan memenuhi kebutuhan dirinya.

Dalam lingkungan bermasyarakat, kita sebagai makhluk sosial sudah seharusnya membaur dengan masyarakat, dalam kehidupan bermasyarakat kita tentu saja memiliki identitas diri. Hal ini sangat berbeda dengan ketika kita menggunakan internet, kita sebagai *user* tanpa identitas. Terkecuali memang website yang digunakan adah situs – situs jejaring sosial (hal itu tidak menjamin identitas yang dimiliki seseorang tersebut asli).

Dalam perspektif psikologi, *self* atau diri (identitas diri) diartikan sebagai keseluruhan dari segala yang oleh orang lain disebut “nya” : tubuhnya, sifat – sifatnya, kemampuannya, kebendaannya, keluarganya,

[39] Bungin, *Manusia Diciptakan*....hlm 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan lain lain[40]. Setiap orang melabelkan dirinya apakah dia itu perempuan/laki –laki, hitam putih, gendut kurus (gender, ras, suku, etnis, religius).

Identitas diri adalah suatu konsep yang berakar dari ide mengenai kepribadian. Identitas diri adalah *image* yang dimiliki seseorang dan itu dibangun oleh individu itu sendiri. Menurut Charon "*Identity is the name we call ourselvers, and usually it is the name we announce to others that we are as we act in situation*"[41].

Semua yang ada dalam diri seseorang dan bagian – bagian dari dirinya tersebut yang membedakan dirinya dengan orang lain dengan kata lain yaitu *image.* Identitas diri atau image adalah gambaran terhadap diri kita sendiri.

Penamaan terhadap identitas diri kita adalah berdasarkan pada lingkungan sosial dan dipengaruhi oleh penilaian kita sendiri serta penilaian orang lain dalam lingkup sosial sekitar (walaupun identitas sosial diri kita lebih banyak dipengaruhi oleh pendapat orang lain). Karena identitas seseorang selalu dikaitkan dengan lingkungan sekitar dimana individu tersebut berada.

Diri atau *self* terdiri atas seperangkat elemen yang dapat ditijau ke dalam tiga dimensi. Diantaranya yaitu :

1. Dimensi Menunjukkan (*display*)

[40] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Kepribadian* (Jakarta: Rajawali, 1987), hlm 290.

[41] Dikutip dari skripsi Adisty Dwi Anggraini "Pembentukan Identitas Slankers Melalui Pemaknaan Terhadap Simbol-Simbol Budaya Musik Slank" Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Institut Pertanian Bogor dalam *repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/.../A08ada.pdf?...4.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yaitu apakah aspek dari diri itu dapat ditunjukkan kepada pihak luar (*public*) atau merupakan sesuatu yang pribadi atau privat. Misalnya : orang dapat menganggap emosinya sebagai sesuatu yang pribadi, sementara kepribadiannya (*personality*) adalah berdimensi publik.

2. Dimensi Realisasi atau Sumber

Yaitu tingkatana tau derajat pada bagian atau wilaah tertentu dari "diri" yang dipecaya berasal dari dalam individu sendiri atau berasal dari luar.Terdapat elemen ada diri yang berasal dari internal maupun eksternal. Elemen diri dari internal disebut dengan *individually realized* (disadari sendiri), sedangkan elemen yang dipercaya berasal dari hubungan orang itu dengan kelompoknya disebut dengan *collectively realized* atau disadari bersama.

Misalnya kata "tujuan" dapat dianggap sebagai sesuatu yang disadari diri sendiri sedangkan kata "kerjasama" dapat dianggap sebagai sesuatu yang disadari bersama karena merupakan sesuatu yang hanya dapat dilakukan sebagai anggota dari suatu kelompok.

3. Dimensi Agen (*Agency*)

Yaitu derajat atau tingkatan dari kekuatan aktif yang ditimbulkan oleh diri sendiri. Elemen aktif merupakan tindakan yang dilakukan orang, seperti berbicara dan mengendarai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kendaraan, sedangkan elemen pasif adalah seperti mendengarkan radio atau menonton televisi.[42]

Kita tidak akan mengatakan diri kita cantik apabila tidak ada orang yang mengatakan hal tersebut kepada kita. Begitu pula kita tidak akan mengatakan diri kita putih atau hitam jika tidak ada informasi dari orang lain, gambaran identitas kita sebenarnya adalah menurut apa yang dikatakan orang lain kepada kita.

Untuk kemudian pribadi atau diri kita membentuk suatu identitas sosial, Identitas sosial adalah definisi tentang siapa dirinya termasuk di dalamnya atribut pribadi dan atribut yang baginya bersama dengan orang lain, seperti gender dan ras[43]. Untuk kemudian "*self*" itu sendiri akan menjadi bagian masyarakat dalam artian *self* itu sebagai konsep dasar adanya masyarakat.

Dalam dunia sosiologi, peranan pribadi adalah peranan yang sangat berkaitan dengan jiwa, pribadi dan kehidupan seseorang untuk menunjukkan dan mempertanggung jawabkan kewajiban baik pada keluarga, kelompok atau masyarakat[44].

Disitulah kemudian kita sebagai "*self*" dimasyarakat mengambil peranan. Aktifitas yang kita lakukan menjadi bukti kehadiran diri kita di dunia ini. Diri tidak hanya berfungsi sebagai proses sosial, tetapi juga bermula sebagai proses sosial : yakni, individu hanya dapat mencapai

---

[42] Morissan, *Teori Komunikasi*...hlm 136.

[43] Robert A. Baron dan Donn byrne, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hlm 163.

[44] G. Kartasa poetra dan L.J.B kreimers, *Sosiologi Umum* (Jakarta : Bina Aksara, 1987), hlm 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan diri yang menyeluruh melalui interaksinya dengan orang lain[45].

5. Makna Identitas Diri Dalam Internet

Identitas diri sangat perlu untuk diperlajari oleh seseorang. Dengan tujuan untuk mengetahui siapa diri kita ? siapa mereka ? atau siapa dia ?. Internet adalah sebuah medium virtual, tidak terlihat yang mengambil bentuk lingkungan berbasis komputer simulasi pengguna dapat berinteraksi satu sama lain[46].

Dunia internet sebenarnya tidak memerlukan identitas, dan identitas yang dibangun juga sebenarnya belum tentu identitas asli yang terbangun dalam dunia kita sebenarnya. Internet seakan – akan dunia yang berbeda, seperti kita memiliki dua dunia dengan identitas yang berbeda.

Bangunan identitas di dunia maya lebih kepada sesuatu yang maya, tidak *real*. Identitas diri dalam internet dimaknai hanya sebagai nama/sebutan. Tidak sebagai gambaran sebenarnya, karena memang penggunaan internet sebenarnya tidak perlu menggunakan identitas.

Ketika melakukan *browsing* atau penelusuran pada *website.* Tahap – tahapnya hanya membuka alamat web yang dituju kemudian mencari sesuatu yang diperlukan, dan tidak perlu menggunakan identitas, karena memang tidak dibutuhkan, dapat dikatakan pula dalam peneluduran tersebut kita tidak terlihat namun meninggalkan bekas.

---

[45] B. Aubrey Fisher (Penerjemah Soejono Trimo), *Teori – Teori Komunikasi* (Judul asli *Perspectives On Human Communication*), (Bandung : Remadja Karya, 1990).

[46] Wikipedia, “Virtual” dalam *Wikipedia.org/wiki/Virtual_world.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbeda dengan penggunaan internet dalam konteks jejaring sosial. Jejaring sosial (*social network*) memang menawarkan situs pertemanan dengan memberikan profil – profil sesuai pemilik *account.*

Dalam konteks *Facebook* sebagai sosial network. Identitas diri memang diperlukan, sebagai tanda siapa pemilik akun tersebut. Profil diri dibagi mulai dari nama, alamat, jenis kelamin, umur, profesi, status, motto, hobi dan seterusnya.

Kelengkapan identitas diri dan benar atau tidaknya profil yang ditulis tersebut tidak dapat dipastikan. Dunia maya memang dunia semu dan termasuk pula dalam pembagian identitas diri di dalamnya. Identitas diri di dunia internet hanya digunakan sebatas penamaan.

B. Kajian Teori

1. Konstruksi Sosial

Konstuksi sosial merupakan teori sosiologi kontemporer yang dicetuskan oleh Peter L Berger dan Thomas Luckman. Teori ini menekankan pada tindakan manusia sebagai aktor yang kreatif dari realitas sosialnya[47].

Arah pemikiran teori konstruksi sosial berpandangan bahwa manusia lah pencipta lingkungan sosial dan suatu kenyataan itu dibangun secara sosial. Individu – individu dalam masyarakat itulah yang membangun masyarakat, maka pengalaman-pengalaman individu tidak dapat terpisahkan dengan masyarakatnya.

[47] Kreimes, *Konstruksi sosial*...hlm 194

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waters juga mengatakan bahwa "*They start from the premise that human beings xonctruct social reality in which subjective process can become objectified.*" Pemikiran itulah yang mendasari lahirnya teori konstruksi sosial[48].

Teori ini menjelaskan tentang bagaimana seseorang atau individu memaknai sesuatu yang semuanya berdasarkan kognitif individu itu sendiri. Semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka pemaknaan terhadap pesan yang didapat akan semakin luas dan *flexible*. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan kognitif manusia maka akan semakin sempit pula pemaknaan terhadap pesan yang didapat.

Konstruksi sosial dibangun dari realitas yang ada dalam masyarakat. Realitas yang muncul dipermukaan dibangun oleh masyarakat itu sendiri berdasarkan apa yang terjadi dalam kehidupan sosialnya.

Pada dasarnya manusia telah melakukan konstruksi sosial. Dibuktikan dengan ketika kita melakukan interaksi dengan orang lain. Secara tidak sadar ketika kita berkomunikasi, kita mempengaruhi orang lain dengan perkataan – perkataan yang kita ucapkan, mempersuasi orang lain untuk mempercayai. Untuk kemudian menghasilkan sesuatu untuk kesepakatan bersama[49].

---

[48]*Arah pemikiran konstruksi sosial*...hlm 201.

[49] Ringkasan dari bebrapa buku Kukla, Andre. 2003. Konstruktivisme Sosial dan Filsafat Ilmu. Cet. I. Yogyakarta: Jendela. Eriyanto. 2002. Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi dan Politik Media. Cet. I. Yogyakarta: LKiS. Paul Jhonson, Doyle. 1986. Teori Sosiologi Klasik dan Modern. Jilid I dan II. Jakarta: PT. Gramedia. Poloma, Margaret. 1997. Sosiologi Kontemporer.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Determinasi Teknologi

Menurut kamus *Oxford* pengertian determinasi berasal dari kata *detemination*[50] dalam istilahnya dimaknai *"Quality that makes you continue trying to do something even when this difficult to do"*. Dan dapat dilihat bahwa determinasi memiliki kunci "*continue trying*" bahwa determinasi adalah konsep yang tidak pernah putus asa, terus mencoba walaupun sulit. Penemuan teknologi terus dikembangkan walaupun diketahui untuk menemukannnya bukan hal mudah.

Teori determinasi teknologi dicetuskan pertama kali oleh Marshall McLuhan yang mengatakan bahwa "*Medium is message*". Media adalah era massa, maksudnya adalah bahwa saat ini kita hidup di era yang unik dalam sejarah peradaban manusia, yaitu era media massa. Dimana media pada hakikatnya telah benar – benar mempengaruhi cara berpikir, merasakan dan bertingkah laku manusia itu sediri.

Determinasi teknologi kemudian dimaknai sebagai perkembangan teknologi yang kemudian mengubah tatanan masyarakat, dengan kata lain masyarakat secara tidak sadar dipaksa masuk untuk mengikuti pola – pola komunikasi yang telah berubah karena adanya teknologi sehingga berdampak pada sistem sosial masyarakat. Pencapaian teknologi yang

---

Jakarta: CV Rajawali. Suparno, Paul. 1997. Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.

[50] A S Hornby, *Oxford Advanced Learner's*,(New York : Oxford University Press, 1995), hlm 317.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

begitu pesat juga didasari oleh berkembangnya tingkat kognitif manusia itu sendiri.

Menurut Marshall McLuhan transisi antar periode sejarah kehidupan manusia tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi.

1. Budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi
2. Perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan memberntuk pula keberadaan manusia itu sendiri
3. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat.
4. Teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain.

Marshall McLuhan menggolongkan tahap - tahap perkembangan teknologi manusia menjadi :

1. *The Tribal Age* (era suku atau purba)
2. *The Literate Age* (era literal/huruf)
3. *The Print Age* (era cetak)
4. *The Electronic Age* (era elektronik)

Teori ini berpusat pada kepercayaan bahwa penerapan teknologi dan masyarakat dunia (sistem sosial) akan memberikan dampak positif bagi bergeraknya sistem sosial di masyarakat, karena penerapan teknologi di dunia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

barat yang dapat dikatakan berhasil maka diharapkan akan berhasil pula di belaha dunia lain.

Dan pada akhirnya tidak ada kelompok manusia pun di muka bumi ini yang dapat lepas dari penggunaan teknologi apapun bentuknya, terlebih pada masyarakat perkotaan. Karena teknologi merupakan interpretasi manusia dalam menanggulangi ketebatasan – keterbatasan mereka dalam alam.

Hal yang kemudian menjadi perhatian adalah bagaimana masyarakat mampu membangun benteng atau teknologi yang sesuai dengan sistem sosial dan nilai kultural yang dimiliki masyarakat, bukan dengan mengubah sistem sosial dan nilai kultural mereka.[51]

[51]Tonz94, "Determinasi teknologi" dalam *http://tonz94.wordpress.com*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan atau seseorang yang akan diteliti sebagai sumber data dalam penelitian. Dalam penelitian ini subjek yang diambil adalah mahasiswa S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya. Mahasiswa yang diambil sebagai informan adalah mahasiswa yang memiliki *account Facebook* aktif. Alasan pemilihan subjek ini adalah agar peneliti lebih mudah melakukan penelitian dan lebih efisien waktu karena lokasi penelitian dekat dengan domisili peneliti**.**

Subjek yang dipilih bergantung pada syarat – syarat yang sudah disusun oleh peneliti, yaitu mahasiswa S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya. Dengan kriteria sebagai berikut :

1. Memiliki *account Facebook* aktif
2. Setiap hari melakukan *online* (minimal 3 jam dalam sehari)
3. Setiap hari melakukan *Update status*

Pengambilan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *Snowball Sampling*, teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya berjumlah sedikit namun lama – lama menjadi besar. Penambahan sample dihentikan makala datanya sudah jenuh, baik informan yang lama maupun yang baru tidak lagi ditemukan data baru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lagi[52]. Informan yang tertera dibawah ini sudah memenuhi kriteria sebagaimana syarat yang diajukan oleh peneliti.

Informan pertama dimulai dari Rinja Ayu Hidayati, perempuan berusia 22 tahun yang beralamat di Surabaya. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah.

Informan kedua bernama Yuni Ardiyanah, perempuan berusia 21 tahun yang beralamat di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2009 dengan mengambil jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah.

Informan ketiga bernama Wina Rodliyah, perempuan berusia 20 tahun yang beralamat di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2009 dengan mengambil jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah.

Informan keempat dari Richa Sholiah, perempuan berusia 23 tahun yang beralamat di Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah.

Informan kelima bernama Alif Alfa Rohmah, perempuan berusia 21 tahun yang beralamat di Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2009 dengan mengambil jurusan Siyasah Jinayah Fakultas Syariah.

---

[52] Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Informan ke enam bernama Nurul Mufidah, perempuan berusia 23 tahun yang beralamat di Kabupaten Gresik. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2007 dengan mengambil jurusan Muamallah Fakultas Syariah.

Informan ke tujuh bernama David Yubriandri, laki - laki berusia 25 tahun yang beralamat di Kabupaten Bojonegoro. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Muamallah Fakultas Syariah.

Informan ke delapan bernama Lailatus syuroiyah, perempuan berusia 22 tahun yang beralamat di Kabupaten Sidoarjo. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Politik Islam Fakultas Ushuludin.

Informan ke sembilan bernama Linatul Fitahati, perempuan berusia 22 tahun yang beralamat di Kabupaten Kediri. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Politik Islam Fakultas Ushuludin.

Informan ke sepuluh bernama Haidur Rochim, laki - laki berusia 23 tahun yang beralamat di Kabupaten Probolinggo. Menempuh pendidikan di IAIN Sunan Ampel Surabaya semenjak tahun 2008 dengan mengambil jurusan Sastra Arab Fakultas Adab.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.2

Daftar informan pengguna *Facebook*, mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

No	**Nama**	**Umur**	**Rata – rata menggunakan *Facebook* (per hari)**	**Jurusan / fakultas**
1.	Rinja Ayu Hidayati	22	2 jam	Ilmu komunikasi / Fakultas Dakwah
2.	Yuni Adiyanah	21	12 jam	Bimbingan Konseling Islam (BKI)/ Fakultas Dakwah
3.	Wina Rodhliyah	20	6 jam	Kependidikan Islam / Fakultas Tarbiyah
4.	Richa Sholihah	23	4 jam	Ilmu komunikasi/ Fakultas Dakwah
5.	Alif Alfa Rohmah	21	9 jam	Siyasah Jinayah / Fakultas Syariah
6.	Nurul Mufidah	23	8 Jam	Muamallah / Fakultas Syariah
7.	David Yubriandri	24	5 jam	Muamallah / Fakultas Syariah
8.	Laila Syuroiyah	22	5 jam	Politik Islam / Fakultas Ushuluddin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9.	Linatul fitahati	22	5 jam	Politik Islam / Fakultas Ushuluddin
10.	Haidur Rochim	23	4 jam	Sastra Arab / Fakultas Adab

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kampus IAIN Sunan Ampel Surabaya yang beralamat di Jl. Ahmad Yani 115 Surabaya. Pemilihan lokasi mempunyai tujuan untuk lebih memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, efisien waktu dan mudah dijangkau. Lama riset dilakukan selama dua minggu.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Realitas Individu Ditampilkan Dalam Aktivitas *Facebook* (*Update status, Relationship* Dan *Chatting*) *Facebook*

Memiliki *account* adalah hal pertama yang harus dilakukan seseorang untuk dapat menggunakan *Facebook*. Dengan *Facebook* semua hal bisa dilakukan dengan mudah, mulai dari berbagi informasi, bertukar cerita, pengalaman, berbagi foto, video dan hal – hal menarik lainnya.

Frekuensi penggunaan *Facebook* tiap orang berbeda satu sama lain. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya :

1. Banyaknya teman (teman lama maupun baru)
2. Faktor kebutuhan (bisnis, hiburan dll)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Manfaat yang didapat.

Mempunyai banyak teman dianggap sebagai alasan seseorang untuk menambah frekuensi menggunakan akun *Facebook* karena obrolan akan semakin seru. Banyak teman disini dikategorikan sebagai teman yang cocok, baik pertemaman lama maupun pertemanan baru. Banyak juga para *Facebook*er mempunyai banyak teman namun tidak mengenalnya, sehingga hal itu mengurangi rasa seru tersebut.

Teman di *Facebook* bisa mencapai puluhan sampai ribuan, ada juga mereka para pengguna facebok yang menerima permintaan sebagai teman walaupun tidak mengenal orang tersebut. Dengan alasan mereka takut akan mengganggu atau memberikan efek negatif.

Sedangkan banyak juga pengguna *Facebook* yang menerima semua permintaan pertemanan (*Confirm Request*) dengan tujuan untuk menambah teman dengan alasan banyak teman di *Facebook* semakin mereka terlihat keren dan dianggap mudah bergaul dan menarik (dalam profil atau foto).

Menulis profil dengan mendesainnya dengan baik memang akan menarik perhatian para pengguna *Facebook* lain. Para *Facebook*er menulis profil sesuai dengan keadaan dirinya serta menambah foto dengan pilihan foto yang dianggapnya paling bagus. Bagi beberapa *Facebook*er, profil yang ditulis bukan identitas aslinya, beberapa dipalsukan atau yang bersangkutan membuat identitas baru. Biasanya yang seperti itu hanya ditulis beberapa nama, alamat dengan inisial kota serta tanggal kelahiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 1.1
Profil informan (Alif Alfa Rohmah – *Alif ALfa*)[53]

Gambar diatas adalah profil dari Alif Alfa Rohmah dengan nama *Facebook* ALif Alfa. Pada kotak foto yang lebar adalah cover foto dimana dianjurkan kita sebagai pengguna *Facebook* untuk memasang foto yang unik. Sedangkan di sebelah kiri terdapat kotak kecil disebut foto profil. Pengelolaan profil yang bagus dapat menarik perhatian pengguna *Facebook* lain dan kemudian akan mengirim permintaan pertemanan.

Gambar 1.2
Profil informan (David Yubriandri – *David Yoeb Riandri*)[54]

[53] Diambil dari profil *facebook* Alif dalam *www.facebook.com/alifalfa*
[54] Diambil dari profil *facebook* David dalam *www.facebook.com/davidyoebriandri*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 1.3
Profil informan (Richa Sholihah – *Cha Rishol*)[55]

Gambar 1.4
Profil informan (Wina Rodliyah – '*Masy Inun Ayhank Whinha*)[56]

Online *Facebook* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, mulai dari *Handphone, PC (Personal Computer), Laptop* sampai pada *Tablet.* Begitu mudahnya akses internet sekarang ini berbanding lurus dengan penggunaan jejaring sosial *Facebook*. ditambah lagi akses internet dengan menggunakan *handphone* tidak mengeluarkan biaya hanya dengan

[55] Diambil dari profil *facebook* Richa dalam *www.facebook.com/richa*
[56] Diambil dari profil *facebook* Wina dalam *www.facebook.com/wina*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengunjungi alamat 0.*Facebook*.com (*zero Facebook*) namun situs ini hanya melayani *Facebook* tanpa gambar / foto.

Rata – rata *Facebook*er menggunakan *Facebook* mulai dari 2 – 12 jam setiap harinya. Jumlah tersebut merupakan akumulasi dalam waktu satu hari. Pengguna *Facebook* tidak menghabiskan waktu hingga 12 jam di depan layar, namun sebagian besar mereka melakukan online pada pagi hari dengan 1 – 2 jam pertama kemudian dilanjutkan sore atau malam hari setelah beraktivitas.

> "Aku online (*Facebook*) tuh tiap hari bisa sampai 12 jam. Pagi bangun tidur biasanya dua jam terus pas jam istirahat siang biasanya juga buka 1 jam, terus waktu kuliah biasanya online juga pake hp, pulang kuliah juga terus dilanjut malam harinya."[57]

> "Ngabisin waktu buat buka *Facebook* sekitar kurang lebih 9 jam dalam sehari. Itu bukan langsung 9 jam, tapi dibagi – bagi. Pagi, siang, sore sama malam. Tapi kalo hari libur biasanya seharian *full* bisa habis buat online"[58]

Para informan mengatakan bahwa mereka rata – rata menggunakan *Facebook* tidak hanya untuk bersenang – senang, mereka juga menggunakan *Facebook* sebagai sarana untuk berbagi dan bertanya tentang tugas kuliah dan mencari informasi – informasi atau data. Aktivitas yang paling sering dilakukan yaitu melakukan *update status*, *chatting*, *upload foto*, melihat *timeline* teman, saling mengomentari status (*comment status*), berbagi *Link* dan sebagainya.

Hampir semua informan mengaku merasa senang memiliki *account Facebook*. Selain tidak dianggap ketinggalan zaman, *Facebook*

[57]Hasil wawancara dengan Yuni, tanggal 05 Juni 2012
[58] Hasil wawancara dengan Alif, tanggal 03 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga dapat digunakan sebagai tempat curhat dengan menulis status sesuai dengan yang dirasakan pada saat itu.

Update status yang paling sering dilakukan memang sesuai dengan apa yang sedang dipikirkan. Hal itu sesuai dengan *tag* pada kotak dialog *update status* "*Whats on your mind*" (Apa yang anda pikirkan ?). Setelah menulis *update status* informan merasa lebih baik dari sebelumnya.

> "Lega banget kalo udah *update status*. Itu tuh kayak nulis diary tapi bedanya diary ini bisa dilihat banyak orang."[59]

> "Plong bangeet kalo udah bikin status, apalagi kalo yang comment banyak, jadi curhatanku nggak sia - sia dan aku bisa mencurahkan unek-unek."[60]

Topik yang paling sering ditulis atau diperbincangkan oleh para *Facebooker* tidak jauh dari masalah cinta, persahabatan, motivasi, canda tawa sampai bisnis. Sebagian besar informan memang menuliskan apa yang dipikirkan serta yang dirasakan.

Isi dari status yang ditulis dapat pula diartikan sebagai penggambaran diri dari masing – masing pemilik akun *Facebook*. Informan bernama David Yubriandri mengaku lebih banyak menulis status tentang motivasi serta hal – hal yang mengandung tentang pengetahuan, dengan tujuan semua itu dapat menunjang cita – citanya sebagai seorang *enterpreneur*.

> "Saya itu lebih banyak nulis status tentang motivasi. Sekali saya dapat kata – kata motivasi bagus maka saya langsung *update status*"[61]

---

[59] Hasil wawancara dengan Wina, tanggal 03 Juni 2012
[60] Hasil wawancara dengan Alif, tanggal 03 Juni 2012
[61] Hasil wawancara dengan David, tanggal 4 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penulisan kata – kata motivasi bagi David adalah sebagai bentuk cambukan semangat. Baginya apapun aktivitas yang dilakukan setiap hari termasuk dalam penggunaan *Facebook* haruslah menunjang masa depannya nanti. Ketika pemilihan teman *Facebook* David menerima seluruh permintaan pertemanan dengan tujuan untuk mengembangkan jaringan bisnisnya dikemudian hari.

Kemudian infoman selanjutnya bernama Alif, dia lebih sering mengisi kotak dialog *update status*nya dengan topik cinta. Baginya sebagian besar penggunaan facebook digunakan untuk tempat curhat dan berbagi rasa.

> "...cinta itu topik yang menarik, semua orang tau dan paham. Kalo masalah selain cinta (tugas kuliah) itu pasti orang – orang tertentu yang tahu, dan itu pasti teman kuliah."[62]

> "*Biarlah cinta ini kusimpan dalam diamku..karena aku takut jika Allah menjodohkan aku denganmu..ku tahu rasa kecewa akan sangat menyiksa batinku..maka dari itu aku tidak akan berani mengungkapkan..aku mulai beranikan diri untuk mengambil prinsip. "AKU BISA MESKI TANPAMU"*[63]

Alif lebih menyukai topik statusnya adalah tentang cinta, dia mengungkapkan jika topik tentang cinta bersifat universal. Hampir semua orang mengalami dan jika semakin banyak orang yang mengerti semakin beragam pula komentar yang akan diberikan kepadanya.

Berbeda dengan informan bernama Devita, dia melakukan *update status* dalam sehari bisa mencapai dua sampai tiga status. Sebagian besar

[62]Hasil wawancara dengan Alif, 03 Juni 2012
[63]Status update milik Alif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

status yang ditulis bertopik tentang keadaan yang dialaminya namun keadaan yang menyenangkan.

> "Kalo *update status* ya apa yang sedang terjadi sama aku. Tapi aku lebih ke guyonan daripada hal – hal serius. Kalo lagi bertengkar dengan pacarku ya aku tulis juga biasanya"[64]

Penulisan status berbeda pada tiap – tiap orang, dari keseluruhan informan mengungkapkan bahwa status yang tertulis sesuai dengan keadaan yang dialami. Penggambaran karakter diri seseorang sebenarnya dapat dilihat pula dari status status yang pernah ditulisnya. Bagaimana ketika dia marah, sedih, mendapat cobaan serta bagaimana dia menanggapi permasalahan. Namun status *Facebook* tidak menjamin sama dengan karakter diri pemilik akun tersebut di dunia nyata, meskipun dapat dilihat secara garis besar hanya dengan melihat status.

Penggambaran diri dalam suatu aktivitas *Facebook* ditandai dengan adanya interaksi antara pemilik akun dengan pengguna *Facebook* yang lain. Bukti aktivitas itu berlangsung adalah dengan adanya hal baru yang tertulis pada timeline yaitu status baru, *comment*, upload foto dan aktivitas lain.

Beraktivitas di *Facebook* menunjukkan ada tidaknya diri kita. Realitas diri kita ditunjukkan dengan adanya aktivitas di dalamnya, salah satunya *update status*. Sebagian besar melakukan aktivitias *update status* dengan frekuensi sangat sering adalah ketika mereka baru memiliki akun. Semakin lama kepemilikan akun maka aktivitas *update status* dapat dikatakan menurun.

[64]Hasil wawancara dengan Devita, tanggal 06 Juni 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aktivitas lain yang menjadi penunjang penggunaan *Facebook* yaitu aktivitas *chatting*, dimana aktivitas ini lebih privat dan lebih akrab. *Chatting* mempunyai unsur komunikasi interpersonal. Namun tentu saja *chatting* juga dapat digunakan dengan beberapa teman dalam satu grup.

> "Jadi lebih akrab sama teman, selain itu juga bisa godain teman atau orang – orang yang belum dikenal dan bisa bohong juga"

Chatting bersifat tertutup dan privat. Hanya diketahui oleh anggota – anggota didalam grup tersebut. Diantara sekian informan, ada yang mengatakan bahwa menggunakan *chatting* untuk mendekati orang lain meskipun dia sudah memiliki *relationship* dengan orang lain.

> "Deketin temen baru, kenalan juga. Biasanya kan klo *chatting* suka ada orang godain atau ngajak kenalan, ya saya juga mau aja diajakin kenalan meskipun saya sudah punya pacar, buat iseng – iseng"[65]

Fasilitas ini semakin dinikmati manakala lebih privat dan tidak ada seseorang yang mengganggu. Layanan *chatting* di *Facebook* versi sekarang berbeda dengan yang dulu, chating pada *Facebook* versi lama, percakapan yang pernah dilakukan tidak tersimpan pada *message* atau pesan, namun pada versi baru percakapan chat sudah otomatis masuk pada *message*.

> "Saya *chatting* itu buat salam silaturrahmi sama teman-teman, say hallo gimana kabarnya mentok ujung – ujungnya bisnis. Maanfaatnya juga semakin banyak teman"[66]

> "Kebanyakan aku *chatting* itu diajak kenalan, terus minta nomer hp nanti ujung – ujungnya ya sms-an terus ketemuan"[67]

---

[65]Hasil wawancara dengan Wina, tanggal 03 Juni 2012
[66]Hasil wawancara dengan David, tanggal 4 Juni 2012
[67] Hasil wawancara dengan Yuni, tanggal 05 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Chatting dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi dengan lebih dekat. Menanyakan hal – hal tentang tugas kuliah, melakukan percakapan dengan teman – teman lama atau teman baru dengan tujuan menambah teman baru yang memang belum dikenal sama sekali.

> "Saya suka *chatting* itu karena lebih pribadi, jadi ngobrolnya lebih enak, lebih akrab. Jadi nggak ada yang tahu kecuali aku sama dia[68]

Pemilihan *chatting* sebagai alat untuk melakukan perkenalan dirasa cukup nyaman daripada melakukan perkenalan lewat komentar status atau menulis di dinding. Jika melakukan perkenalan pertama melalui dinding maka akan diketahui orang lain atau teman – teman yang sudah dikenal.

Chatting dapat menjadikan kita yang sudah akrab menjadi semakin dekat, bahkan sampai pada penggunaan bahasa yang sangat berbeda. Berikut adalah salah satu percakapan yang dilakukan informan dengan temannya.

(18 april 2012)
O : Ndeng. Ngantuuuuuuuuuknyoooo..
D : Turu ndok
O : Durung mari
D : Dilanjut mene toh.wkwkwkwk
O : Moh.

(19 april 2012)
O : Lyp
D : Opo?
O : Kund maneh.
D : Wkwkwk
O : Tanggung jawab
D : Wadoh..emang apa yang aku perbuat?hehehe
O : Perbuatanmu telah membuatku selalu terbayang – bayang akan dirimu..itu kasusnya..hehehe

[68] Wawancara dengan Nurul, tanggal 04 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D : Walah kok bisa?
O : Gak tahu..ayo tanggung jawab..hehehe
D : Kyak hamilin orang aja kayak tgg jwb.hahaha
O : Low iki lebih parah..hehehe
D : Ooo..tdk bisaaaa :p
O : Bisa ini buktinyaa..hheee
D : Pye proposalmu???
O : Tinggal nunggu jadwal ujian.
D : Ayo mbolang???
O : Marii ujian ae enaak
D : oklah[69]

Dilihat dari percakapan yang terjadi antara informan dengan lawan bicaranya dapat dirasakan bahwa mereka dalam keadaan sangat akrab. Bahkan panggilan yang digunakan adalah *ndeng* (gendeng).

Relationship atau sebuah hubungan dengan seseorang terkadang ditampilkan pula pada profil di akun *Facebook,* mulai dari status *In Relationship, Enggaged, Complicated, Married, In A Civil Partnership* sampai pada *Divorce* dan *Widowed.* Terlebih ketika umur pacaran baru menginjak awal hubungan. Menampilkan status hubungan dengan seseorang sudah dianggap biasa oleh banyak orang dan ditampilkannya hubungan ini memang bertujuan untuk menginformasikan kepada pengguna lain bahwa mereka memang sudah mempunyai pasangan atau sedang tidak menjalin hubungan dengan siapapun.

> "Saya menulis hubungan dengan pacar saya. Tujuannya ya untuk memberi tau kepada orang – orang aja kalo saya sudah ada yang punya dan dia adalah pacar saya. Intinya sih memberi tau aja."[70]

[69]Salah satu hasil *chatting* informan dengan temannya (pengguna *facebook* lain).
[70]Hasil wawancara dengan David, tanggal 4 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jawaban hampir sama diungkapkan oleh Vida. Dia menuliskan status hubungan dengan tujuan untuk memberi tahu kepada khalayak bahwa dia sudah memiliki pasangan. Serta alasan lain adalah menuliskan status hubungan di *Facebook* dapat menjaga hubungan mereka.

> "Dari awal punya *Facebook* sudah aku tulis. Ngasih tau aja kalo aku punya pacar biar ntar nggak diganggu orang. Lagipula kalo ditulis jadi lebih berhati – hati sama orang, pacarku juga biar nggak bisa godain cewek lain."[71]

Banyak dari para informan mengaku bahwa mereka menuliskan status hubungan mereka dengan pasangan dengan tujuan untuk memberi tahu kepada khalayak. Ada dari beberapa orang yang tidak menuliskan hubungan dengan pasangan dengan alasan itu belum resmi (belum terikat pernikahan) dan dapat pula berpisah di kemudian hari.

> "Dari saya punya *Facebook* sampai sekarang saya belum pernah menuliskan status hubungan saya dengan pacar saya. Saya pikir sih itu nggak penting ya, karena masih pacar belum tentu juga menjadi suami. Mungkin saya akan menuliskannnya ketika saya sudah menikah."[72]

> "Saya nggak pernah nulis takut ketahuan orang banyak mbak, ntar jadi nggak bisa godain orang."[73]

> "Sebenarnya saya nggak mau nulis *relationship*. Tapi pacarku yang minta buat ditulis. Dia yg ngirim permintaan dia juga yang menerima. Jadi ya aku ikut aja. Soalnya dia tau passwordku."[74]

Pada dasarnya memang apa yang sudah dilakukan dalam aktivitas *Facebook* bergantung dengan karakter pemilik akun tersebut, ada pula yang sedikit berbeda namun hanya sebagian kecil. Sebagai contoh orang pemarah

---

[71]Hasil wawancara dengan Nurul, tanggal 04 Juni 2012
[72] Hasil wawancara dengan Yuni, tanggal 05 Juni 2012
[73]Hasil wawancara dengan Wina, tanggal 03 Juni 2012
[74] Hasil wawancara dengan Richa, tanggal 06 juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memungkinkan dia akan lebih sering menulis status tentang kemarahannya, sedangkan orang yang sabar lebih menuliskan bagaimana dirinya dapat mengalihkan rasa marahnya.

2. Makna Aktivitas *Facebook* (*Update status, Relationship* dan *Chatting*) bagi Mahasiswa.

Facebook sudah menjadi gaya hidup mahasiswa. Hampir setiap mahasiswa memiliki *Facebook*. *Facebook* sudah menjadi teman akrab. Pengguna *Facebook* sudah mengetahui tentang seluk beluk penggunaan *Facebook*. Bagaimana *Facebook* itu digunakan, tujuan dan manfaat yang didapat merupakan hal yang bergantung pada kepribadian pengguna *Facebook.*

Pengguna *Facebook* mencakup semua usia. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan *Facebook* untuk anak sekolah menengah lebih kepada penggunaan untuk pamer, curhat dan mengeluh yang berlebihan. Namun kemudian ketika menginjak umur yang lebih dewasa, dapat dikatakan sudah masuk pada tingkat Pendidikan Tinggi penggunaan *Facebook* akan berubah sesuai dengan tingkat kedewasaan.

Pemaknaan terhadap sesuatu memang didasari atas masing – masing individu, bergantung pada tingkat kognitifnya dan kebutuhan yang didapat. Semakin tinggi tingkat kognitif individu semakin kaya pula mereka memaknai sesuatu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini mengungkapkan tentang bagaimana memaknai suatu aktivitas *Facebook*. Wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa tingkat umur mempengaruhi pola pikir serta pemaknaan terhadap penggunaan *Facebook*. Informan bernama David memaknai aktivitas yang ada di *Facebook* sebagai sesuatu yang bermanfaat dan terkadang juga tidak bermanfaat.

> "Ada yang bermanfaat ada yang tidak. Yang bermanfaat itu ketika statusku ato orang bisa memotivasi orang yang membaca untuk menjadi lebih baik dan karena bagiku orang yang baik adalah orang yang bermanfaat buat orang lain..."[75]

Aktivitas dalam *Facebook* dikatakan bermanfaat ketika tanpa kita sadari dapat mempengaruhi orang lain menuju keadaan yang lebih baik. Status update yang berisi tentang suatu motivasi atau kata – kata tentang pikiran positif dianggap sebagai sesuatu yang bermanfaat. Dan dalam kenyataannya memang status seperti diatas selalu menyita perhatian pengguna *Facebook* serta mengundang komentar yang baik pula. Disitulah peran *update status* membuat seseorang menjadi lebih baik. Contoh status update milik David yang dianggapnya bermanfaat

> *"Tuhanku, masihkan pantas aku meminta. Masih pantaskah hamba berdoa. Jika syukur atas nikmatMu kadang aku lupa. Tuhanku, masihka pantas hamba bertanya atas kuasa dan rahimMu pada hamba jika rizki dan ilmu kau berikan dengan mudahnya. Tuhanku, maafkan hamba jika penuh dosa. Ampuni hamba jika masih lupa atas semua nikmat iman dan ikhsannya keluarrga kami semua. Terima kasih atas rizki kali ini. Terima kasih atas semua mimpi dalam namamu aku teguh. Dengan Imanmu aku kukuh".*[76]

[75] Hasil wawancara dengan David, tanggal 4 Juni 2012
[76]Diambil dari timeline David, Status Update milik David

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari contoh *update status* diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang membaca akan merasa dirinya rendah dan banyak dosa dihadapan Tuhan-Nya. Untuk kemudian pembaca status tersebut akan lebih dekat dengan Tuhan dan menyadari kelalaiannya selama ini. Dan status dibawah meggambarkan bahwa dia mempunyai rencana menjadi seorang *enterpreneur*.

> *"Jika aku bertanya kalau sudah lulus mau kemana ? jawabannya : a). mau nyari kerja b). Nyari lowongan kerja dan kerja. Ketika aku ditanya, dulu jawabanku sama dengan yang diatas. Kemudian disindir..kenapa nyari kerja ? kok gak bikin pekerjaan aja ? kenapa nyari lowongan ? kok gak bikin lowongan ? sebuah sindiran dan motivasi diri,, yang Insya Allah membangun, mari berusaha membuat lapangan pekerjaan dan lowongan pekerjaan. Bismillah..."*[77]

Melakukan curhat (curahan hati) dalam *Facebook* membuat informan tidak merasa terganggu, mereka merasa lebih baik setelah melakukannya. Namun dengan berharap akan ada penguna *Facebook* lain yang merespon dengan mengomentari.

> "*Njelasin salah nggak jelasin salah. Yaach jadi gak mood dech ! maaf gak maksud bikin kamu gak mood*."[78]

Status diatas adalah milik Nurul Mufidah. Dari status yang di posting pada tanggal 10 Juni 2012 dapat diketahui bahwa Nurul menggunakan *Facebook* sebagai tempat curhat.

Selanjutnya adalah contoh status milik Yuni, dia menggunakan *Facebook* sebagai tempat curhat serta membagi kegiatan sehari – harinya kepada pengguna *Facebook* lain.

---

[77] Diambil dari timeline David, Status Update milik David
[78] Diambil dari timeline Nurul Pret, Status Update milik Nurul

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "*Kini qw hanya ingin LUPAkan semua. Mengenangmuu meNYESAKkan jiwa. Kan qw HAPUS air mata hingga qw dapat sembuhkan luka*"[79]

Terdapat makna yang tersirat dari status Yuni diatas. Dia mengambil tulisan tersebut dari cuplikan lagu Coklat. Secara tidak langsung status ini memiliki dua makna, pertama adalah Yuni menyanyi sedangkan yang kedua adalah dia menemukan lirik yang cocok dengan keadaan hati Yuni, "sekali dayung dua tiga pulau terlampaui".

Beberapa orang berpendapat bahwa aktivitas *Facebook* sebenarnya tidak hanya digunakan untuk penghilang strees atau sekedar hiburan ketika waktu luang namun ada beberapa yang menggunakan facebook sebagai mencari nafkah.

> "Aktivitas dalam *Facebook* itu kayak buku diary tapi bisa diliat banyak orang,,,bisa curhat,,"[80]

> "Aktifitas di *Facebook* itu buat aku cuma buat hiburan aja, sekarang khan akses internet dimana-mana, gratis pula. Di handphone juga bisa. Jadi semakin sering aku online"[81]

> "*Facebook* itu ada di dunia maya, dunia lain dari kita sekarang. Jadi lebih menarik aja. Serasa ada di dua dunia dan dua pribadi"[82]

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dari beberapa informan, tujuan penggunaan *Facebook* yaitu :

1. *Facebook* digunakan sebagai media mencari teman, terlebih pertemanan lama.

---

[79] Diambil dari timeline Yuni, Status Update milik Yuni
[80] Hasil wawancara dengan Wina, tanggal 03 Juni 2012
[81] Hasil wawancara dengan Richa, tanggal 06 juni 2012
[82] Hasil wawancara dengan Laila, tanggal 14 juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. *Facebook* digunakan sebagai media untuk mencari informasi dan data. Pengungkapan diri terhadap keberadaannya.
3. Sebagai tempat untuk meluaskan jaringan bisnis

Ketika pemilik akun melakukan *update status* maka hal itu adalah sama dengan mereka menyampaikan pesan kepada khalayak. Pesan yang disampaikan sesuai dengan apa yang dirasakan atau peristiwa yang sedang terjadi pada dirinya untuk kemudian mendapat respon dari pengguna *Facebook* lain.

Aktivitas *update status* dianggap tidak penting ketika yang tertulis tidak menjadi manfaat bagi yang lainnya.

> "Bagi saya *Facebook* itu terkadang sangat kurang bermanfaat, bagaimana lagi dan semua tergantung pada juga masing masing individu. Yang mana memberikan suatu yang bermanfaat ? dikatakan kurang bermanfaat taatkala hal tersebut hanya sekilas untuk refreshing aja tidak memberikan nilai atau edukasi bagi kehidupan sehari - hari"[83]

Satu dari sekian informan berpendapat bahwa *Facebook* tidak bermanfaat jika hal itu hanya digunakan sebagai refresing dan tidak memberikan edukasi. Menurutnya *Facebook* akan lebih bermanfaat bagi mereka yang berprofesi sebagai marketing yang berhubungan langsung dengan user/konsumen dan hal tersebut sangat membantu.

Dapat dinilai dari penelitian yang telah dilakukan, pemaknaan terhadap aktivitas *update status* dan aktivitas keseluruhan dimaknai sesuai dengan tujuan awal penggunaan *Facebook* itu sendiri. Aktivitas *update status* akan menjadi percuma apabila tidak mendapat respon dari pengguna

[83] Hasil wawancara dengan Rinja, tanggal 06 juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain, dapat diartikan pula pemilik akun secara tidak disadari mencari perhatian dari pengguna lain.

Pada aktivitas *chatting*, merupakan komunikasi antar dua orang atau lebih namun pada media yang lebih privat dan dalam satu grup. Orang – orang yang tergabung di dalamnya merupakan orang – orang yang dikenal atau orang – orang yang belum dikenal namun pada nantinya mempunyai tujuan tertentu.

> "Saya suka *chatting* itu karena lebih pribadi, jadi ngobrolnya lebih enak, lebih akrab. Jadi nggak ada yang tahu kecuali aku sama dia."[84]

Chatting sudah ada lebih dulu dari *Facebook*, masuk pada Mlrc, YM dan lain – lain, karena dianggap mempunyai kualitas yang baik dan lebih efektif ketika digunakan serta percakapan yang sangat menyenangkan dengan adanya emoticon – emoticon lucu membuat *Facebook* melengkapi aplikasi yang dimilikinya. Tidak hanya itu saja, *Facebook* juga melengkapi aplikasi *Facebok Messanger*, aplikasi ini digunakan hanya untuk aplikasi *chatting* tanpa kita membuka website.

> "...pasti aku pakai *chatting* saat online. Ngobrol sama teman, kenalan baru. Tapi kalau orang baru tidak nyapa duluan ya saya nggak nyapa juga"[85]

Chatting dimaknai menjadi suatu yang sangat penting, artinya ketika kita melakukan online *Facebook* kita dikatakan secara wajib harus melakukan *chatting*. Dari data yang didapat frekuensi mahasiswa *update status* lebih rendah daripada *chatting*. Duduk berlama lama di depan layar

[84] Hasil wawancara dengan Nurul, tanggal 05 Juni 2012
[85] Hasil wawancara dengan Laila, tanggal 14 Juni 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laptop digunakan lebih banyak untuk mengobrol. Ketika melakukan *chatting* seolah – olah kita sebagai diri kita sendiri. Bercakap – cakap secara bebas dengan orang yang tentu saja dikenal.

Chatting mampu membuat percakapan menjadi lebih mudah dan akrab. Kebiasaan berakap – cakap dengan seseorang maka kemudian akan menjadikan seseorang itu menjadi akrab dalam arti sahabat atau hubungan lainnya. Banyak dari para pengguna *Facebook* mendapat pasangan dan semua itu berawal dari terlalu sering menggunakan aplikasi ini.

Berbanding lurus dengan usia, *relationship* pada mahasiswa sudah tentu bukan hal yang tabu. Pada profil yang dimiliki hampir seluruh mahasiswa menuliskan siapa pasangannya dalam profil *Facebook*. Hingga berganti ganti pasangan pun sudah bukan menjadi hal aneh. Hampir seluruh informan memaknai *relationship* hanya sebagai suatu informasi, dan tidak berarti apa – apa. Terlebih lagi bagi mereka yang berganti – ganti. Bahkan semua itu cenderung menjadi hal yang biasa.

Bagi mahasiswa yang telah mempunyai hubungan serius dalam artian telah bertunangan, dalam profil facebook mereka hampir dapat dipastikan tertulis status hubungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penyajian data pada bab sebelumnya maka pada bab ini peneliti menyajikan temuan yang akan dijelaskan secara rinci. Dari hasil penelitian yang berjudul "Komunikasi Melalui *Facebook*" yaitu peneliti menemukan beberapa temuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

Penelitian yang telah dilakukan di dapatkan data yang kemudian disajikan dan di analisis. Dari data yang di dapat dapat diketahui bahwa keseluruhan informan mengatakan bahwa komunikasi dalam *Facebook* yaitu :

1. Realitas Mahasiswa Dalam Aktivitas Facebook Dipengaruhi Oleh Dirinya Dalam Dunia Asli.

Penggambaran diri terhadap aktivitas *facebook* yang dilakukan adalah sesuai dengan keadaan individu secara asli dalam *real world*. Rata – rata mahasiswa menggunakan *facebook* lebih dari 5 jam setiap harinya. Dimulai dengan ketika pagi hari setelah subuh rata – rata 1 – 2 jam, kemudian ketika selesai mengikuti perkuliahan dan dilanjut pada saat malam hari di rumah. Bahkan tidak jarang pula mahasiswa melakukan *online* ketika proses perkuliahan sedang berlangsung.

Satu informan mengakui bahwa dia melakukan online setiap harinya bisa mencapai 12 jam. Dapat dibayangkan dalam 24 jam, lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari setengah harinya (12 jam) hanya digunakan mahasiswa untuk melakukan *online facebook.* penggunaan *facebook* dalam 12 jam diakui informan merupakan akumulasi dari penggunaannya dalam satu hari.

Penggunaan *facebook* yang sudah sangat menyita banyak waktu dipastikan dapat memberikan efek negatif. *Facebook* telah menjadi candu bagi mahasiswa serta dampak yang fatal adalah terganggunya proses belajar di rumah atau kost. Waktu malam hari yang seharusnya menjadi waktu untuk menyelesaikan tugas kuliah harus terbengkalai hanya karena penggunaan *facebook* yang berlebihan, dan walaupun tugas tersebut dapat diselesaikan hasil yang diperoleh tidak maksimal.

Pemblokiran situs *facebook* oleh pihak kampus dalam hal ini merupakan keputusan yang tepat. Dengan begitu penggunaan *facebook* pada saat proses perkuliahan dapat ditekan serendah mungkin, meskipun masih banyak dari mahasiswa datang ke kampus dengan membawa modem. Terjadi hal yang sangat kontras, mahasiswa yang sepatutnya menjadi seseorang yang mempunyai intelektual tinggi dan menghabiskan waktunya untuk belajar ternyata lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengakses situs *facebook* yang dianggapnya sebagai salah satu hiburan.

Facebook memang telah menjadi jejaring sosial paling populer di kalangan mahasiswa. Mahasiswa dengan gaya hidup yang dipandang sebagai sosok *elit* selalu mempunyai hal – hal baru dan mengundang gengsi mahasiswa lain. Mulai dari hal – hal kecil sepele seperti pakaian sampai kepada penggunaan teknologi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika satu mahasiswa menggunakan teknologi paling mutakhir, selalu mengundang mahasiswa lain untuk mengikutinya. Karena realitas seperti itulah yang membuat jejaring sosial *Facebook* banyak digunakan. Sebagai mahasiswa tentu saja kita akan malu jika tidak mempunyai *Facebook*.

Aktivitas yang dilakukan pada saat mengakses *facebook* adalah aktivitas *update status, chatting* serta relationship. Selain sisi negatif dari *facebook* tentu saja banyak pula manfaat yang ditawarkan. Hadirnya *Facebook* tidak hanya digunakan sebagai hiburan. *Facebook* hadir dan menyuguhkan dunia yang baru secara cepat tanpa ruang dan waktu tentu saja hal ini sangat menarik.

Facebook mampu menyuguhkan sesuatu yang baru. Mampu menemukan teman – teman yang telah lama tidak berkomunikasi dan sekarang dapat menjalin kembali menjalin tali silaturrahmi serta memunculkan teman – teman baru yang berjumlah ribuan orang dan diperoleh dalam waktu sekejap.

Penggambaran aktivitas *update status* pada mahasiswa meliputi topik tentang cinta, persahabatan, membagi informasi, berbagi link, promosi sampai pada keseharian yang dianggap sesuatu yang tidak penting.

Realitas individu dalam aktivitas di *Facebook* banyak bergantung dari keadaan asli individu tersebut dalam lingkungannya di dunia nyata. Jika dia seorang mahasiswa yang juga berdagang maka akun *Facebook*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dimiliki tidak jauh dari promosi barang dagangannya, dan kemudian apabila mahasiswa tersebut dalam kehidupannya lebih banyak mengeluh daripada berusaha kemungkinan dia akan lebih sering mengeluh dalam aktivitasnya di *Facebook*. Akan berbeda pula dengan mahasiswa yang selalu bersikap optimis, *status update* atau apapun yang terlihat dalam akun *facebok*nya tidak jauh dari motivasi – motivasi untuk diriya sendiri yang kemudian secara tidak langsung dapat mempengaruhi orang lain.

Tergambar pada status milik David, dia menggunakan *facebook* dengan tujuan untuk meluaskan jaringan bisnis, menambah teman serta menggunakan *facebook* sebagai tempat untuk memotivasi dirinya sendiri. Ketika David mendapat motivasi dari orang lain atau dari hasil *browsing* maka kemudian dia melakukan update status.

Berbeda pula dalam status yang dimiliki beberapa informan, mereka menggunakan *facebook* sebagai hiburan yang kemudian *facebook* telah memberi candu bagi mahasiswa. Mahasiswa dalam kehidupan aslinya (*real world*) mempunyai sesuatu yang keinginan yang tidak terpenuhi, maka *facebook* datang memenuhi keinginan tersebut. Mulai dari hal tempat untuk mecurahkan isi hati, dapat dikatakan dalam *real world* mereka tidak menemukan seseorang yang bisa diajaknya untuk berbagi dan dapat dikatakan pula mereka tidak mempercayai orang – orang di sekitarnya.

Informan bernama Nurul bahkan sangat berbeda dengan kehidupan aslinya, perangainya dalam kehidupan nyata termasuk pendiam dan tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak bicara. Dia hanya berbicara ketika perlu saja, jarang pula menceritakan masalah pribadinya kepada teman – temannya. Namun ketika dirinya mulai menggunakan *facebook*, seakan – akan segala yang ada dalam dirinya keluar. Dia bahkan melakukan pembukaan diri di *facebook*. Status – status yang ditulis termasuk dalam tipe status curahan hati, mulai dari merasa senang, sedih, marah, menagis, pergi ke suatu tempat sampai kegiatan sehari – harinya yang sangat tidak penting.

Dalam *Facebook* profil *account* yang kita miliki merupakan identitas diri kita dalam dunia maya. Dari profil itulah kita mengenal dan dikenal oleh pengguna *Facebook* lain. Sebagian besar informan menulis profilnya secara benar namun tidak seluruhnya ditulis. Hanya beberapa informasi yang dianggap penting, seperti universitas dimana dia menjalani pendidikan, tempat tinggal serta tanggal lahir. Nama account lebih banyak menggunakan nama samaran, agar nama asli tidak diketahui orang – orang yang belum dikenal.

Diketahui bahwa menampilkan diri dalam *Facebook* dilakukan dengan cara terlibat aktif dalam kegiatan yang ada dalam *Facebook*, dapat diartikan sering *online*, *update status*, *chatting*, *share link* (berbagi tautan), mengomentari status atau *link*.

Ketika pemilik akun melakukan *update status atau* mengirim pesan maka hal itu adalah sama dengan mereka menyampaikan pesan kepada khalayak. Pesan yang disampaikan sesuai dengan apa yang dirasakan atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peristiwa yang sedang terjadi pada dirinya untuk kemudian mendapat respon dari pengguna *facebook* lain.

Penggambaran diri dalam suatu aktivitas *facebook* ditandai dengan adanya interaksi antara pemilik akun dengan pengguna *facebook* yang lain. Bukti aktivitas itu berlangsung adalah dengan adanya hal baru yang tertulis pada timeline yaitu status baru, *comment, upload foto* dan aktivitas lain.

Beraktivitas di *facebook* menunjukkan ada tidaknya diri kita. Realitas diri kita ditunjukkan dengan adanya aktivitas di dalamnya, salah satunya *update status*. Sebagian besar melakukan aktivitias *update status* dengan frekuensi sangat sering adalah ketika mereka baru memiliki akun. Semakin lama kepemilikan akun maka aktivitas *update status* dapat dikatakan menurun dan ada pula faktor lain yang menunjangnya yaitu banyaknya teman di akun *Facebook*nya, mahasiswa tersebut telah kecanduan dan perasaan nyaman yang di dapat saat menggunakan *Facebook*.

Individu dalam realitasnya di *Facebook* tidak menutupi jati dirinya dan tidak pula membuka diri terlalu lebar. Pemberian nama dalam akun adalah nama samaran yang diinginkan, hal ini sengaja dilakukan untuk memenuhi keinginan yang tidak didapatkan dalam dunia nyata, seakan – akan mereka ingin mempunyai dua identitas dalam satu individu.

Sedangkan dengan identitas lain seperti alamat, tempat pendidikan cenderung benar dan asli. Sesuatu yang dianggap sangat pribadi, nomor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telepon tidak ditampilkan dengan alasan akan mengganggu dalam kehidupan nyata jika yang menghubungi orang – orang yang tidak berkepentingan. Mahasiswa sebenarnya tidak menutupi dan tidak pula terlalu memberi data secara lengkap, hanya beberapa identitas yang dianggap perlu saja.

Berbeda bagi orang – orang yang mempunyai profesi sebagai pengusaha yang memasarkan produknya lewat dunia online, website, *Facebook*, *Twitter* dan lain - lain. Akun *Facebook* yang dimiliki mengisyaratkan bahwa dia adalah penjual. Profilnya terisi dengan lengkap dan sesuai dengan kedaan asli, mulai nama yang digunakan adalah nama sebenarnya, alamat yang dicantumkan adalah alamat asli beserta nomor telepon rumah sampai telepon seluler, *website*, *blog* serta alamat *outlet* yang dimilikinya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi.

Kenyataannya memang apa yang ada dalam *Facebook* jika di prosentase memberikan informasi yang benar tentang pemilik akun *Facebook* tersebut. Namun tidak seluruhnya ditampilkan, seperti yang telah disebutkan diatas.

2. Aktivitas Facebook Dimaknai Sebagai Pengungkapan, Pengakuan Diri atas Keberadaannya.

Facebook mempunyai banyak aktivitas di dalamnya, *update status* adalah aktivitas wajib yang dilakukan. Para informan melakukan *update*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

status minimal satu kali dalam sehari. Dengan berbagai macam tipe mahasiswa dan *update status*. Diantaranya,

Status David yang tersebut dalam penyajian data dimaknai bahwa seseorang yang membaca akan merasa dirinya rendah dan banyak dosa dihadapan Tuhan-Nya. Untuk kemudian pembaca status tersebut akan lebih dekat dengan Tuhan dan menyadari kelalaiannya selama ini.

Status milik David Yubriandri menggambarkan bahwa dia memanfaatkan *Facebook* sebagai media yang digunakan sebagai media yang diharapkan dapat mendatangkan/mendekatkan dia kepada orang – orang yang dapat membantunya untuk meraih cita – citanya sebagai seorang *enterpreneur* dan status – status tentang motivasi lebih banyak ditulis dalam *timeline* miliknya.

Ketika dalam diri David tumbuh kemauan untuk menjadi seorang *enterpreneur* maka hal ini akan terbawa dalam kehidupannya di dunia maya. Status diatas dimaknai sebagai status yang memotivasi orang – orang yang telah selesai menempuh pendidikan kuliah untuk membuka lapangan pekerjaan, bukan mencari lapangan pekerjaan. Karena dalam pandangan masyarakat luas, pendidikan sarjana adalah pendidikan tinggi yang mana lulusannya diharapkan menjadi generasi penerus yang mampu membuat sesuatu yang baru.

Aktivitas dalam *Facebook* dikatakan bermanfaat ketika tanpa kita sadari dapat mempengaruhi orang lain menuju keadaan yang lebih baik. Status update yang berisi tentang suatu motivasi atau kata – kata tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pikiran positif dianggap sebagai sesuatu yang bermanfaat. Dan dalam kenyataannya memang status seperti diatas selalu menyita perhatian pengguna *Facebook* serta mengundang komentar yang baik pula. Disitulah peran *update status* membuat seseorang menjadi lebih baik.

Status diatas dimaknai bahwa seseorang yang merasa dirinya rendah dan banyak dosa di hadapan Tuhan-Nya. Pembaca status ini juga akan merasa dia rendah di hadapan tuhanNya dan kemudian akan berusaha lebih dekat denganNya serta menyadari kelalaiannya selama ini. status seperti inilah yang dapat membuat seseorang tergerak hatinya untuk dapat melakukan sesuatu yang lebih baik.

Melakukan curahan hati dalam *Facebook* membuat informan tidak merasa terganggu, mereka merasa lebih baik setelah melakukannya. Dan berharap akan ada pengguna *Facebook* lain yang merespon dengan mengomentari.

Status yang diposting pada tanggal 10 Juni 2012 dapat diketahui bahwa Nurul menggunakan *Facebook* sebagai tempat mencurahkan isi hati. Status tersebut mengartikan sesuatu kepada orang lain namun penjelasan yang diberikan Nurul kepada lawan bicaranya membuat orang tersebut "*bad mood*", dan terjadi kesalahahaman antara Nurul dengan Lawan bicaranya.

Selanjutnya adalah contoh status milik Yuni, dia menggunakan *Facebook* sebagai tempat curhat serta membagi kegiatan sehari – harinya kepada pengguna *Facebook* lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat makna yang dengan mudah dapat dijabarkan pada status yang ditulis Yuni. Yuni mengambil cuplikan lagu dari Band Coklat yang secara tidak langsung memiliki kesamaan dengan apa yang dirasakan olehnya. Dapat diartikan pula yaitu pertama Yuni menyanyi, kedua adalah dia menemukan lirik yang cocok dengan keadaan hati Yuni, “sekali dayung dua tiga pulau terlampaui”.

Hampir sama dengan status yang ditulis Alif Alfa, pengambaran dirinya dalam *Facebook* lebih kepada status yang mempunyai topik tentang cinta. Status Alif diatas dapat dimaknai bahwa alif menyimpan cinta namun tidak berani mengungkapkannya. Sehingga dia berusaha untuk mencoba membuat dirinya bisa hidup walaupun tanpa seseorang.

Status bertema cinta adalah salah satu tema yang paling dominan tertulis. Hampir mayoritas mahasiswa lebih sering menuliskan status bertem cinta daripada status bertema lainnya.

Realitas individu dalam aktivitas *Facebook* didasarkan atas pola pikir masing – masing individu serta kebutuhan dalam diri masing – masing. Kebutuhan yang belum di dapat dalam kehidupan nyata cenderung dicari dan di dapatkan ketika beraktivitas di *Facebook*.

Selain aktivitas *update status* diatas, aktivitas *chatting* banyak digunakan mahasiswa untuk melakukan percakapan dengan seseorang secara lebih akrab dan intens.

Karena *chatting* merupakan komunikasi antar dua orang atau lebih yang berada dalam media yang lebih privat dan dalam satu grup itulah yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadikannya lebih digemari. Melakukan *chatting* sama halnya dengan bercakap - cakap namun dalam bentuk tulisan yang diketik, dilengkapi dengan *emoticon* yang dapat menggantikan mimik wajah. Histori *chatting* yang telah dilakukan sekarang langsung masuk kepada message.

Kenyamanaan berkomunikasi lewat *chatting* dirasakan pula oleh peneliti, peneliti pernah melakukan perkenalan dengan seseorang lewat *chatting*. Selain itu membahas hal – hal seputar perkuliahan atau hal – hal yang sedang terjadi saat ini, entah itu gosip di kampus sampai pada kejadian alam yang terjadi pada saat itu. Melakukan *chatting* dengan seseorang yang sudah akrab dengan diri kita tentu saja bahasa yang digunakan akan semakin akrab dan seadanya tanpa ada rasa malu – malu, tidak akan ada gengsi atau pencitraan diri.

Bahasa yang digunakan saat melakukan *chatting* lebih banyak menggunakan bahasa langsung dan ceplas ceplos, karena sebagian besar ketika *chatting* dalam *Facebook* dilakukan dengan teman – teman yang sudah akrab.

Chatting mampu membuat percakapan menjadi lebih mudah dan akrab. Kebiasaan berakap – cakap dengan seseorang maka kemudian akan menjadikan seseorang itu menjadi akrab dalam arti sahabat atau hubungan lainnya. Banyak dari para pengguna *Facebook* mendapat pasangan dan semua itu berawal dari terlalu sering menggunakan aplikasi ini.

Sejalan dengan usia mahasiswa yang sudah dewasa, mempunyai hubungan khusus dengan seseorang bukan menjadi hal yang tabu. Pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

profil yang ditulis oleh pemilik akun banyak dari mahasiswa menuliskan hubungannya dengan pasangan masing – masing. Mulai dari *in relationship, engaged, married* dan lain – lain.

Salah satu infoman mengakui bahwa mereka menuliskan status hubungan dengan pasangan dengan tujuan agar diketahui oleh seluruh pengguna *Facebook* lain bahwa dia telah mempunyai pasangan.

Keseluruhan informan mengakui menuliskan status hubungannya dengan pasangan selain untuk menginfomasikan kepada pengguna *Facebook* lain, juga demi menjaga hubungan mereka. Agar tidak terjadi kesalah pahaman dengan orang lain.

Menuliskan hubungan dengan pasangan secara otomatis akan diketahui oleh seluruh teman dalam *Facebook*, tentu saja teman kuliah, lingkungan rumah, teman kost dan orang – orang yang tidak dikenal dalam dunia nyata namun menjadi teman dalam *Facebook*.

Jika pada suatu ketika salah satu dari pasangan melakukan penyimpangan, dalam hal bermain dengan orang lain, maka akan dengan mudah berita tersebut menyebar sehingga dengan menuliskan status ini, memungkinkan pemilik akun untuk menahan diri.

Di sisi lain terdapat pula mahasiswa yang tidak menuliskan status hubungan mereka dikarenakan mereka berpikir bahwa hubungan yang sedang dijalani hanya sebuah hubungan pacaran, belum menginjak hubungan yang lebih serius, bertunangan atau menikah. Seseorang yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi pacar pada saat ini belum tentu menjadi pasangan hidupnya nanti. Dan pada suatu ketika mereka menikah, statusnya baru akan ditulis.

Dapat dinilai dari penelitian yang telah dilakukan, pemaknaan terhadap aktivitas *update status* dan aktivitas keseluruhan dimaknai sesuai dengan tujuan awal penggunaan *Facebook* itu sendiri. Aktivitas *update status* akan menjadi percuma apabila tidak mendapat respon dari pengguna lain, dapat diartikan pula pemilik akun secara tidak disadari mencari perhatian dari pengguna lain.

Pada dasarnya memang apa yang sudah dilakukan dalam aktivitas *Facebook* bergantung dengan karakter pemilik akun tersebut, ada pula yang sedikit berbeda namun hanya sebagian kecil. Sebagai contoh orang pemarah memungkinkan dia akan lebih sering menulis status tentang kemarahannya, sedangkan orang yang sabar lebih menuliskan bagaimana dirinya dapat mengalihkan rasa marahnya.

Dari analisis diatas diperoleh hasil yaitu facebook merupakan jejaring sosial yang digunakan sebagai media untuk memperoleh informasi, pengungkapan dan pengakuan diri atas keberadaannya, memperluas jaringan bisnis, tempat curahan hati (curhat), hiburan sampai kepada hal yang sangat tidak penting.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Data yang dihasilkan dari penelitian serta analisis selanjutnya adalah melakukan konfirmasi antara data dengan teori – teori yang relevan atau pun teori – teori yang bersebrangan. Dari analisis yang dilakukan di dapatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa teori yang relevan dengan keadaan adalah teori konstruksi sosial dan teori determinasi teknologi.

Dimana teori konstruksi sosial merupakan teori yang menjelaskan tentang bagaiman suatu realitas sosial ini diciptakan oleh individu itu sendiri. Individu menjadi penentu dalam dunia sosialnya dan kemudian di konstruksi berdasarkan kehendaknya sesuai tingkat kognitif individu tersebut dalam menafsirkan dunia realitasnya. Proses sosial tersebut dibentuk melalui tindakan atau interaksi.

Hal ini sejalan dengan interaksi individu dalam realitasnya di *Facebook*. Individu melakukan interaksi dengan sesama pengguna *Facebook*. individu mempunyai kebebasan untuk bertindak sesuai dengan cara pandangnya masing – masing. Ketika melakukan interaksi di *Facebook*, orang – orang yang terlibat hanyalah orang – orang yang menjadi teman di dalam akun *Facebook*nya.

Interaksi yang kemudian dilakukan akan menghasilkan suatu aturan – aturan yang tentu saja bersifat maya (karena hanya teradi dalam dunia *Facebook*). setelah itu individu kemudian membangun realitas sosial antara dirinya dengan lingkungan atau orang disekitarnya sesuai dengan tingkat kognitif masing – masing. Realitas individu yang dimaknai sendiri oleh pemilik akun sebagai pencipta realitas sosial kemudian akan terlihat dari aktivitas – aktivitas yang terjadi dalam *Facebook*, status pada *wall*, *chatting* dan aktivitas *comment* serta profil diri yang tertulis ada akun *Facebook*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Realitas individu yang telah dimaknai oleh masing – masing pemilik akun selanjutnya akan menjadi konstruksi sosial *Facebook*.

Teori kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah teori determinasi teknologi dimana, perkembangan teknologi komunikasi yang dahulu hanyalah sebuah "*The Tribal Age*" sekarang menjadi "*The Electronic Age*", salah satu hasil dari perkembangan teknologi komuikasi ini kemudian menghasilkan *Facebook*. Secara tidak sadar kita dipaksa masuk untuk mengikuti pola – pola komunikasi yang berubah serba digital. Mau tidak mau kita sebagai masyarakat tidak dapat menolak hadirnya *Facebook*. *Facebook* yang digunakan bermula dari ikut – ikutan sekarang ini makin menjadi suatu kebutuhan. Karena kita tidak kuasa untuk menolak hadirnya *Facebook*. mau tidak mau budaya kita kemudian dibentuk oleh teknologi.

Dan pada akhirnya tidak ada kelompok manusia pun di muka bumi ini yang dapat lepas dari penggunaan teknologi apapun bentuknya, terlebih pada masyarakat perkotaan. Karena teknologi merupakan interpretasi manusia dalam menanggulangi ketebatasan – keterbatasan mereka dalam alam.

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa realitas individu dalam *update status* adalah pengakuan atas keberadaannya yang kemudian ditampilkan sesuai dengan dirinya dalam *real world*. Serta aktivitas facebook dimaknai sebagai aktivitas untuk menambah teman (terutama mencari pertemanan lama), memerluas jaringan, tempat untuk berdagang sampai sekedar hiburan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Keseluruhan penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini, peneliti dapat memberikan simpulan dari "Komunikasi Melalui *Facebook*" (Studi Makna Aktivitas Facecook Pada Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya) yaitu :

1. Mahasiswa menampilkan dirinya dalam aktivitas *facebook* sesuai dengan latar belakang dirinya dalam dunia aslinya (nyata/offline).

   Update status : mahasiswa menampilkan dirinya dengan melakukan *update status* yang berisi tentang motivasi, curahan hati, membagi informasi, berbagi *link* sampai pada menceritakan kegiatan sehari – hari yang dianggap tidak penting.

   Chatting : mahasiswa menggunakan aplikasi ini untuk melakukan percakapan yang lebih *intens* dan akrab. Digunakan untuk bertanya kepada teman tentang tugas kuliah, curhat (curahan hati), berkenalan dengan teman baru dan menyapa teman lama sampai kepada membahas gosip yang beredar.

   Relationship : mahasiswa menampilkan status hubungan dengan kekasih, tunangan sampai pada suami dan bertujuan untuk menginformasikan bahwa pemilik akun sudah memiliki hubungan dengan seseorang.

2. Makna Aktivitas dalam *Facebook* terdapat beberapa hal :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Aktivitas facebook pada dasarnya adalah media pengakuan diri atas keberadaan mahasiswa, pembukaan diri, mencari perhatian serta gengsi. Berdasar atas apa yang tertulis pada *timeline facebook, message* serta *profil.*
b. *Status update* dikatakan bermanfaat ketika disadari atau tidak dapat mempengaruhi orang lain menuju keadaan yang lebih baik. *Status update* yang berisi tentang suatu motivasi atau kata – kata tentang pikiran positif dianggap sebagai sesuatu yang bermanfaat. Sedangkan status yang hanya berisi cerita – cerita keseharian seperti "*lagi makan nich*" termasuk kedalam status yang tidak bermanfaat dan dikatakan mengganggu. Kecuali apabila cerita sehari – hari tersebut dapat memberikan pelajaran hidup (inspirasi) bagi yang lain.
c. Aktivitas dikatakan tidak bermanfaat ketika aktivitas tersebut tidak memberikan kontribusi apapun demi kemajuan pribadi pengguna itu sendiri.
d. Aktivitas *chatting* adalah akitivitas dimana lebih disukai mahasiswa untuk melakukan komunikasi dua arah secara *intens*, akrab dan *privat*.
e. *Relationship* dalam *profil facebook* dimaknai sebagai informasi. Jika pasangan yang dimiliki hanya satu (dalam arti tidak terlalu sering berganti pasangan). Sedangkan dimaknai sebagai tempat pamer ketika terlalu sering berganti – ganti pasangan. Bahkan banyak pengguna *facebook* lain yang akan memberikan nilai negatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rekomendasi

Hampir seluruh mahasiswa akrab dengan *Facebook* atau dengan dunia internet. Agar penelitin ini bermanfaat maka disarankan agar mahasiswa mampu membangun benteng atau menggunakan teknologi sesuai dengan sistem sosial dan nilai kultural yang dimiliki.

Penggunaan *Facebook* haruslah digunakan secara positif dan diharapkan bermanfaat bagi pengguna serta pemilik akun *Facebook* lain. Pemberian data pada profil *Facebook* sebisa mungkin tidak menuliskannya dengan lengkap kecuali apabila *Facebook* digunakan sebagai media untuk berbisnis, hal ini dimaksudkan untuk melindungi kerahasiaan profil kita dalam *real world*. Karena semakin hari semakin banyak pengguna *Facebook* yang memanfaatkan untuk sesuatu yang negatif serta melindungi kita dari *cybercrime*.

Bagi pengguna facebook yang memiliki tujuan untuk berbisnis dengan menggunakan facebook, disarankan untuk membuat akun facebook dalam bentuk *Page* bukan dalam bentuk profil perseorangan. Dengan begitu profil pemilik tetap terjaga kerahasiaannya.

Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan *Facebook* rata – rata lebih dari 5 jam, oleh karena itu diharapkan kepada mahasiswa untuk mengurangi tingkat penggunaan *Facebook* dengan tujuan agar tidak mengganggu perkuliahan serta tidak mengurangi intensitas belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti menyarankan kepada pihak kampus untuk tetap mempertahankan pemblokiran situs *facebook* pada waktu tertentu (perkuliahan berlangsung), dan mungkin kedepannya situs tersebut dapat diakses 24 jam ketika sudah terbukti tingkat penggunaan pada mahasiswa berkurang atau dalam artian *facebook* digunakan sewajarnya. Penelitian tentang media dan dunia virtual sangat menarik untuk diteliti, oleh karena itu disarankan untuk penelitian selanjutnya adalah penelitian tentang *Facebook* tentang penggunaan bahasa yang digunakan di dalamnya serta lebih bagaimana pengaruh yang di dapat dari penggunaan bahasa tesebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, anwar. 1984. *Strategi Komunikasi*. Bandung : Armico.

Baron, A Robert dan Donn byrne, 2004. *Psikologi Sosial.* Jakarta: Erlangga

Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta : Kencana Prenada Group

Enslin,M, James. 2007. *Sosiologi (dengan pendekatan membumi)*. Jakarta : Erlangga.

---------*Facebook, Twitter, Plurk Dalam Satu Genggaman.* Yogyakarta, Madiun : Penerbit Andi dan Madcoms.

Fisher B. Aubrey. (penerjemah Soejono Trimo). 1990. *Teori – teori Komunikasi* (Judul asli *Perspectives On Human Communication*). Bandung : Remadja Karya

Hornby ,A S. 1995. *Oxford Advanced Learner's,* New York : Oxford University Press

J Moelong, Lexy. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Kuswarno, engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran

Littlejohn, W Stephen dkk. 2009. Teori Komunikasi. Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan. Jakarta: Salemba Humanika.

Morissan. 2010. *Teori Komunikasi Massa.* Bogor : PT. Ghalia Indonesia.

Poetra, G. Kartasa dan L.J.B kreimers. 1987. *Sosiologi Umum*. Jakarta : Bina Aksara.

Sochoet, Hoeta. 2003. *Media Komunikasi*. Jakarta: Yayasan Kampis Tercinta IISIP.

Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia.

Suryabrata, Sumadi. 1987. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali

Susanto, S.Astrid. 1988. *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek.* Bandung : Bina Cipta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tri Hardian Satiawardana dan Zuhaidi El-Qudsy, 2008 *Exploring The Cyber World,* (Sidoarjo : MASmedia Buana Pustaka

Uchjana,Onong. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung Remaja Rosdakarya)

Zamroni, Mohammad. , 2009. *Filsafat Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Internet :

http://Annonymous,xa.yimg.com/.../TOERI+KONSTRUKSI+SOSIAL_KELOMPOK.doc

http://Charles R. Ngangi, "*Konstruksi Sosial Dalam Realitas Sosial*, ASE – Volume 7 Nomor 2, Mei 2011: 1 - 4" dalam *ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jisep/article/download/85/8*

http://edwi.dosen.upnyk.ac.id/Internet%20as%20media.pdf.

http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook

http://id.wikipedia.org/wiki/Internet.

http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa

http://metrotvnews.com/read/news/2012/02/02/80610/India-Salip-Jumlah-Pengguna-Facebook-Indonesia

http://pustaka.unpad.ac.id/wpcontent/upload/2009/05/makna_dan_pemaknaan_new.pdf.

http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/.../A08ada.pdf?...4.

http://tekno.kompas.com/read/2012/02/01/09153884/Jumlah.Pengguna.Facebook.Indonesia.Disusul.India

http://tonz94.wordpress.com/2008/12/23/determinisme-teknologi/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id