

MOTIF DAN IMPLIKASI PENGGUNAAN SITUS JEJARING SOSIAL FACEBOOK PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dian Eka Mayasari Sri Wahyuni^{1*}, Asbah²

¹Dosen Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Mataram, dianekamaya30s@gmail.com

²Dosen Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, aambalawi@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-08-2017

Disetujui: 12-09-2017

Kata Kunci:

Motif
Jejaring Sosial
Facebook

ABSTRAK

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui motif-motif penyebab mahasiswa UMMAT menggunakan *Facebook*; (2) Implikasi penggunaan situs *Facebook* pada mahasiswa UMMAT. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu *pendekatan deskriptif*. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Motif mahasiswa menggunakan *Facebook* yaitu motif sosial, akademik dan mendapatkan keuntungan finansial, (2) Implikasi pada mahasiswa UMMAT bersifat positif dimana *Facebook* menjadi medium gerakan sosial baru berbasis media teknologi informasi dan komunikasi untuk mengusung aspirasi mahasiswa, menggalang dukungan, memperjuangkan hak-haknya kepada pihak terkait. Bersifat negatif, yaitu penggunaan *Facebook* secara berlebihan dapat mengganggu kinerja mahasiswa saat mengerjakan tugas.

Abstract - This study aims ton (1) know the motives of UMMAT students in using facebook; (2) the implications of the use of facebookto UMMAT students. The research used a descriptive approach. Data analysis techniques are data collecting, reduction, data presentation, and drawing conclusions. Result of the students are: (1) the motivities of the students in using facebook are to gain sosial, academic and financial benefits; (2) The implications on using facebook for them are positive and negative. The posistive implication are e.g facebook becomes a new sosial media to promote students aspirations, fight for his rights to the related parties. However, the negative one is the excessive use of facebook can disrupt the students attention.

A. PENDAHULUAN

Munculnya sebuah situs jejaring sosial yang bernama *Facebook*, sebuah aplikasi jejaring sosial di dunia internet yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg seorang mahasiswa Universitas Harvard telah menarik perhatian masyarakat dunia. Dalam kurun waktu awal beberapa tahun sejak kemunculannya, *Facebook* telah memiliki ratusan juta pengguna dari berbagai belahan dunia. *Facebook* memiliki fitur menarik, yang membuat proses interaksi menjadi lebih menyenangkan dan memiliki berbagai macam keunggulan dan kecanggihan melebihi situs jejaring sosial pendahulunya, yaitu *Friendster*.

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat yang identik dengan kehidupan akademis dalam lembaga pendidikan sesuai dengan disiplin ilmu yang dianutnya dan selalu berusaha untuk mengikuti dan menguasai berbagai macam kemajuan IPTEK, bahkan berusaha mengembangkannya untuk mencapai peradaban manusia yang lebih maju, guna semakin mempermudah aktifitas kehidupan manusia. Dunia internet bukanlah hal yang asing lagi bagi kehidupan mahasiswa, bahkan sekarang menjadi hal yang tak bisa dipisahkan dalam aktivitas mahasiswa, berbagai macam aktivitas akademik dapat dilakukan melalui media internet. Internet menjadi hal

yang cukup vital bagi mahasiswa untuk mendukung kegiatan perkuliahan dalam lembaga pendidikan

Tak luput dari jamahan kecanggihan teknologi, mahasiswa UMMAT turut andil menjadi pengguna *Facebook*. Bagi mahasiswa UMMAT menggunakan internet bukanlah hal yang asing lagi, karena telah terbiasa menggunakan internet untuk berbagai keperluan,, salah satunya adalah kewajiban untuk melakukan mekanisme administrasi dan akademik perkuliahan, yang dilakukan melalui bantuan internet, yaitu berupa SIAKAD dalam *website* UMMAT, sehingga mau atau tidak mau para mahasiswa harus bisa menggunakan internet. Juga tuntutan akademis yang harus bisa menggunakan fitur-fitur dalam internet guna menunjang berbagai macam proses pendidikan

Pihak kampus UMMAT membangun fasilitas, sarana, prasarana dan infrastruktur *hotspot*, membuat mahasiswa kian akrab dan terbiasa untuk menggunakan internet. Titik *hotspot* di kampus UMMAT hampir ada di tiap gedung perkuliahan di tiap fakultas. Mahasiswa mengakses internet guna berbagai keperluan, baik untuk kepentingan akademis, yaitu untuk mengerjakan tugas, mencari referensi, untuk hiburan, mengunduh (*download*) lagu, video, mencari informasi mengenai suatu hal dan sebagainya, namun satu hal yang tak bisa dilewatkan oleh

para mahasiswa yang sedang mengakses internet yaitu membuka situs jejaring sosial *Facebook*.

Membuka *Facebook* menjadi suatu hal yang rutin dilakukan oleh mahasiswa UMMAT tiap kali laptop atau komputer mereka terkoneksi ke internet. Walaupun pada awalnya berniat mengakses internet guna melakukan suatu tujuan, baik itu untuk membuka suatu situs atau mencari informasi atau referensi, di sela-sela waktu para mahasiswa juga sembari membuka *Facebook*, baik itu sekedar untuk melihat pemberitahuan, melihat-lihat status teman, mengganti foto profil, meng-*upload* foto, dan sebagainya. Bahkan, niat yang semula untuk mengerjakan suatu hal di internet, menjadi tersisihkan karena asyik menggunakan *Facebook*.

Perilaku mahasiswa yang hobi bermain game komputer juga turut andil menggunakan aplikasi game dalam *Facebook*, mahasiswa cenderung menghabiskan waktu yang panjang guna bermain game dalam *Facebook*, baik itu di warung internet (warnet) ataupun memanfaatkan fasilitas *hotspot* kampus. Dalam diri mahasiswa tentunya ada dorongan atau motif yang menyebabkan mahasiswa menggunakan *Facebook*, hal apa saja yang menyebabkan mahasiswa UMMAT tertarik menggunakan *Facebook*, sehingga tiap kali mengakses internet dimanapun itu menjadi sebuah kebutuhan yang rutin untuk dilakukan di tiap sela-sela waktu yang ada, baik itu di kampus menggunakan *Facebook* dengan fasilitas *hotspot* gratis, menggunakan komputer atau laptop ber-modem di kost-kost mahasiswa, membuka *Facebook* menggunakan Handphone dimanapun dan kapanpun, ataupun menggunakan *Facebook* di warnet-warnet.

Mahasiswa UMMAT dalam menggunakan *Facebook* memiliki tujuan tertentu yang berbeda-beda antara individu satu dengan lainnya, baik yang terutama sebagai media untuk berinteraksi sosial maupun tujuan-tujuan lainnya. Dengan penggunaan *Facebook* oleh mahasiswa UMMAT yang rutin dan terus-menerus, dengan konsumsi pemakaian yang berbeda-beda, dengan tujuan yang beraneka ragam dan perilaku menggunakan *Facebook* yang bervariasi, tentunya bisa memberikan efek bagi diri mahasiswa pengguna *Facebook* tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini perlu dikaji motif-motif yang menyebabkan mahasiswa UMMAT menggunakan situs jejaring sosial *Facebook* dan implikasi dari penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa UMMAT.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sebagaimana yang dinyatakan Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2006:4) metode kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari para informan yaitu mahasiswa UMMAT pengguna situs jejaring sosial *Facebook*. Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Muhammadiyah Mataram. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa UMMAT pengguna dan pemilik akun di situs jejaring sosial *Facebook* sebagai sumber data dan mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam penelitian motif dan implikasi penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa UMMAT. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Validasi data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi dengan pemeriksaan melalui data atau sumber lainnya dengan jalan membandingkan dan mengecek baik derajat suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda sehingga dapat diuji validasinya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a) Profil UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT) adalah salah satu amal usaha Muhammadiyah di bidang pendidikan. Secara historis, Muhammadiyah merupakan perserikatan yang berdiri pada tanggal 8 Dzulhijjah 1330 hijeriah atau 18 november 1912 Masehi oleh K.H. Ahmad Dahlan. Muhammadiyah diakui sebaga badan hukum pertamakali leh pemerintah kolonial belanga dengan dasar *Gouvernement besluit* 22 agustus 1914 nomor 81.

Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT) berdiri pada tanggal 25 Juni 1980 yang pengelolaanya dilakukan oleh pimpinan wilayah muhammadiyah Nusa Tenggara Barat?Majelis Pendidikan dan pengajaran dan Kebudayaan, selanjutnya pembina dilakukan oleh perguruan tinggi Muhammadiyah sesuai dengan akta notaris nomor 355 tanggal 21 Oktober 1981 dan disesuaikan dengan akta notaris nomor 16 tanggal 8 agustus 1986 (diambil dalam video selayang pandang universitas muhammadiyah mataram)

Sebagai lembaga pendidikan di perguruan tinggi, UMMAT tidak hanya menyelenggarakan program studi kependidikan yang menyiapkan calon guru dan tenaga kependidikan lainnya, UMMAT juga membuka sejumlah program studi murni. UMMAT memiliki 25 program studi yang berada di 8 fakultas dan menyelenggarakan program diploma serta sarjana.

b) Fasilitas Hotspot UMMAT

Pihak kampus UMMAT telah memfasilitasi para mahasiswa dan segenap civitas akademika dengan kemudahan untuk mengakses internet untuk meningkatkan dan menunjang berbagai aktifitas akademik dan tuntutan kebutuhan informasi yang begitu besar, yaitu dengan melengkapi berbagai gedung perkuliahan, unit-unit pelayan dan lembaga-lembaga dengan fasilitas wireless *hot spot*.

Hotspot merupakan salah satu jaringan trend perkembangan teknologi informasi internet. Internet sudah menjadi pilihan alternatif untuk berkomunikasi. Di Indonesia internet sudah menjadi kebutuhan pemerintah, perusahaan, maupun pendidikan baik dalam bentuk aplikasi maupun *website* membantu pemerintah dalam memberikan informasi maupun dalam hal komunikasi. Pada dunia pendidikan bagi pelajar dan mahasiswa manfaat teknologi *Hotspot* sebagai media penghubung untuk mencari sumber ilmu pengetahuan. Para pelajar dan mahasiswa bisa memperoleh materi pelajaran atau bahan kuliah yang belum tentu didapat dibanguk sekolah maupun kampus. Beberapa situs bahkan menyediakan *free*

journal, tutorial, distance learning free journal, tutorial, distance learning hingga *cyber kampus*.

c) Profil Facebook

Facebook adalah situs web jejaring sosial yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh seorang mahasiswa Harvard bernama Mark Zuckerberg, awalnya hanya untuk lingkungan sendiri dimana digunakan untuk komunikasi antar mahasiswa alumni Harvard dan alumni siswa Ardsley High School.

Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Boston University, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League. Banyak perguruan tinggi lain yang selanjutnya ditambahkan berturut-turut untuk tergabung dalam keanggotaan *Facebook* dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya. Tetapi karena para mahasiswa tersebut mempunyai teman dan mengajak para mahasiswa lain untuk ikut bergabung sehingga anggotanya hampir seluruh mahasiswa sedunia.

Facebook adalah *website* jejaring sosial di mana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas yang berdasarkan kesamaan kota, bidang pekerjaan, bidang studi pendidikan, tempat bersekolah atau kuliah, guna melakukan koneksi dan berinteraksi dengan individu lain. Para pengguna juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya

Facebook masih menjadi situs terpopuler di dunia versi *Google AdPlanner*. Dalam waktu enam tahun, jejaring sosial asal Amerika Serikat tersebut hingga hari ini sudah memiliki setengah miliar pengguna di dunia, tepatnya 571.884.500 pengguna, sebuah pencapaian yang Fantastis. Dalam sebulan terakhir saja, sekitar 750 miliar laman *Facebook* bolak-balik dibuka pengguna Internet di dunia. Biasanya dikenal dengan istilah *pageview*.

Facebook yang memanfaatkan kanal maya dapat menjangkau seluruh dunia. Jangkauan ini memungkinkan interaksi antar pengguna lintas pulau, negara dan benua plus efisiensi waktu yang sangat tinggi. Kode yang sebagian besar digunakan yaitu huruf latin membantu komunikasi lintas suku dan bangsa, eksklusifitas pun diminimalisasi" (Nilam Indahsari-Resonansi Suara Warga di Ruang Maya)

Karena peran yang penting di pelbagai belahan dunia, Akademi Digital Internasional yang berbasis di New York Amerika Serikat, memasukan *Facebook* dan *You Tube* dalam jajaran 10 situs internet paling berpengaruh dalam satu dekade terakhir. "Internet adalah cerita abad ini karena internet menjadi media perubahan, bukan saja pada kehidupan sehari-hari, tetapi semua hal dari komersial sampai komunikasi, politik dan kebudayaan" kata Direktur Eksekutif Webby Award David-Michel Davies, dikutip dalam laman berita Telegraph, edisi 19 November 2017.

d) Penggunaan Facebook Sebagai Media Interaksi Sosial Oleh Mahasiswa UMMAT

Facebook merupakan produk teknologi yang memberi kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi dengan sesamanya, dengan memanfaatkan

kanal maya yang bisa menjangkau tiap lokasi bahkan negara di seluruh dunia melalui jaringan komputer yang terkoneksi secara global atau internet, dengan mekanisme menayangkan tampilan visual pada monitor dengan sistem komunikasi yang berupa tulisan, gambar, gerak gambar, suara dan audio visual, tanpa melakukan kontak fisik dan tanpa dibatasi jarak antar pulau, negara atau benua dan perbedaan waktu, namun dapat menciptakan sebuah interaksi yang efektif dan efisien.

Menggunakan *Facebook* sebagai media untuk berinteraksi dengan individu lain, memenuhi persyaratan sebagai sebuah bentuk interaksi sosial, bahwa menurut Soerjono Soekanto syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi

- 1) Kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak yang lain, yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial dan masing-masing pihak saling bereaksi meski tidak harus bersentuhan secara fisik atau langsung dan tidak langsung (melalui media atau perantara).
- 2) Komunikasi merupakan tindakan seseorang menyampaikan sinyal (pesan) kepada orang lain dan orang lain tersebut memberikan tafsiran atas sinyal tersebut dan mewujudkannya dalam perilaku

Dalam *Facebook* terjadi kontak sosial saat pengguna mengirimkan sinyal pesan berupa teks kepada pengguna lain yang sedang menggunakan *Facebook* (kedua pengguna dalam waktu yang sama sedang menggunakan *Facebook* atau dikenal dengan istilah sedang *online*) para pengguna *Facebook* bisa melihat teman-temannya yang sedang online dalam fitur kolom yang tersedia dalam *Facebook*, sehingga seolah-olah secara kasat mata pengguna bisa melihat para pengguna *Facebook* lain yang eksis atau ada di dunia *Facebook* dan mereka siap dan bisa diajak berinteraksi, dengan menyapa mereka. Saat terjadi penyampaian sinyal (pesan) yang berupa teks kepada pengguna lain dan pengguna yang dikirim sinyal pesan tersebut memberikan tafsiran terhadap pesan yang diterimanya dan mewujudkannya berupa perilaku dengan respon yang dituangkan dalam bentuk teks tulisan.

Mahasiswa UMMAT gemar melakukan pertemanan melalui *Facebook* dengan melihat bahwa rata-rata mereka memiliki teman dari angka 200 teman hingga 2000 teman lebih dalam *Facebook*, dimana mereka memilih teman-teman dalam *Facebook* didasari oleh beberapa hal, yaitu ikatan darah (keluarga), saudara, teman-teman dan sahabat sehari-hari dalam beraktifitas, teman lama yang sudah mereka kenal, teman dari teman mereka yang dikenal, sesama satu daerah, satu tempat sekolah atau universitas, dan hal lain sesuai kriteria khusus yang ditetapkan oleh pengguna *Facebook* tersebut, misalnya kriteria tampan atau cantik yang bisa dilihat melalui foto profil dan album foto, melihat bio data dari pengguna tersebut, dan faktor lainnya.

Facebook memiliki beberapa fitur yang diaplikasikan sebagai media untuk berinteraksi dengan individu lain dengan komunikasi yang bersifat tidak langsung atau melalui perantara. Interaksi dilakukan melalui beberapa cara yaitu berupa:

- 1) *Chatting*

Fitur chatting di *Facebook* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, juga tanpa harus mengeluarkan biaya layaknya layanan sms pada telepon seluler, dengan menggunakan *Facebook* bisa langsung dilihat daftar temanyang online (sedang menggunakan *Facebook* diwaktu yang bersamaan). Pengguna juga bisa melakukan chatting dengan banyak teman sesama pengguna *Facebook* secara bergantian dengan cepat, karena keunggulan *Facebook* yang bisa mentransferkan data dengan kecepatan tinggi

2) Interaksi dalam dinding *Facebook* (*Wall Facebook*)

Wall Facebook menyediakan tempat bagi pengguna untuk menuangkan apa yang sedang dialami atau dipikirkan dengan menuliskan di *wall* yang kemudian akan ditanggapi berupa komentar oleh teman-teman *facebooknya*, hal tersebut mencerminkan sebagai sebuah bentuk interaksi sosial, melalui komunikasi yang berbentuk teks, yang bisa berlangsung secara timbal balik.

3) Pesan (*massage*)

Fitur Pesan digunakan untuk mengirimkan pesan berupa tulisan, gambar/foto, video dan *Link* ke situs tertentu kepada sesama pengguna dan pemilik *account Facebook*. Fitur *Facebook* ini pada awalnya bersifat tidak membutuhkan reaksi cepat, karena tidak pasti saat pesan dikirim si penerima sedang menggunakan *Facebook (online)*, ketika si penerima membuka akun *Facebooknya* maka baru penerima bisa melihat pesan tersebut, namun saat ini terjadi kemajuan karena *Facebook* telah bisa terintegrasi dengan jasa operator seluler sehingga sekarang, jika ada yang mengirim pesan di kotak masuk (*inbox Facebook*) maka otomatis juga masuk ke nomer handphone dari si pemilik akun *Facebook* tersebut, fitur ini membutuhkan settingan tertentu agar bisa terintegrasi dengan nomer handphone yang dipakai menggunakan fitur pesan di *Facebook* untuk mengirim kode penghubung (*Link*) ke alamat *website* tertentu kaitannya dengan tugas, artikel atau berbagai hal kepada teman, sehingga teman yang menerima tinggal meng-klik kode dalam pesan tersebut secara otomatis *browser* (software pencari) akan menuju alamat *website* yang sesuai kode tersebut untuk berbagai keperluan, selain itu foto dan gambar juga bisa dikirim lewat fitur pesan di *Facebook*. Fitur ini juga efektif dan hemat karena mengirimkan pesan berapapun banyaknya tidak membutuhkan biaya berupa pulsa layaknya mengirim pesan melalui handphone atau sms.

2. PEMBAHASAN

Motif – motif yang menyebabkan mahasiswa UMMAT menggunakan situs jejaring Sosial *Facebook*

Motif-motif yang ada dikalangan mahasiswa UMMAT dalam menggunakan Situs Jejaring Sosial *Facebook*, adalah sebagai berikut :

1) Motif sosial. (berinteraksi dengan teman, mencari dan berkomunikasi dengan sahabat lama).

Motif sosial adalah Motif yang timbul untuk memenuhi kebutuhan individu dalam hubungannya dengan lingkungan sosialnya. Banyak mahasiswa UMMAT memanfaatkan *Facebook* untuk mencari teman lama. Jejaring ini menyediakan ruang untuk mengenang masa silam atau bernostalgia. Terhubung kembali dengan sahabat di masa sekolah atau universitas adalah sebuah

bentuk kegembiraan dan tidak sedikit yang menggunakannya untuk promosi diri atau lembaga, memobilisasi pendapat seorang individu ataupun tindakan tertentu, dan bisa menampilkan sepenuhnya tentang diri sang pengguna. Dalam penelitian penggunaan *Facebook* ini, motif Sosial diuraikan menjadi beberapa macam, yaitu:

- a. Melihat apa saja yang terjadi pada teman melalui update status teman *Facebook* dalam beranda *Facebook*, dan bisa mengomentari kepada individu tertentu yang diinginkan. Melalui *Facebook* seorang pengguna bisa melihat apa yang diungkapkan oleh pengguna *Facebook* lain dalam *wall*-nya yang merepresentasikan dari segala sesuatu yang dirasakan, dialami, dipikirkan dan yang terjadi pada individu tersebut yang kemudian tersebar ke beranda *Facebook* teman-temannya, sehingga siapa saja yang menjadi teman *Facebooknya* bisa melihat apa yang diungkapkan, dan kemudian bisa memberikan respon dengan menanggapi status tersebut, yang kemudian akan ditanggapi oleh individu pembuat status.
- b. Melakukan *update* status, untuk menunjukkan kepada individu lain dalam *Facebook* tentang suatu hal dalam isi yang terkandung dalam *update* status tersebut, agar teman dalam *Facebook* mengetahui dan bisa memberikan respon balik. Individu melakukan *update* status mengungkapkan sesuatu hal dalam *wall* atau beranda yang kemudian akan menyebar atau dipublikasikan ke beranda *Facebook* teman-teman dalam *Facebook*-nya, individu tersebut memiliki keinginan agar teman-teman *Facebook*-nya bisa melihat, mengetahui apa yang terjadi pada diri individu si pembuat status dan bisa memberikan respon atau menanggapi dari segala sesuatu yang diungkapkan individu pembuat status.
- c. Menyapa teman yang sedang *online*. Individu yang sedang menggunakan *Facebook* atau lebih dikenal dengan istilah sedang *online* bisa melihat daftar teman yang sedang *online* juga pada waktu yang sama, sehingga bisa melakukan *chatting* dengan teman-teman yang *online*, pembicaraan melalui chatting terjadi baik itu sekedar menyapa ringan dengan mengucapkan salam, kata “hai” atau “hallo”, menanyakan kabar dan aktifitas sehari-hari, bercanda, memberi perhatian kepada seseorang yang disukai atau seseorang yang dianggap menarik atau membahas suatu hal lain dan sebagainya..
- d. Berinteraksi dengan individu atau lawan jenis yang disukai dengan kriteria yang berbeda-beda untuk tiap individu, dengan tujuan untuk mendapatkan calon pasangan hidup (pacar) maupun hanya sebatas menarik perhatian semata.

2) Motif akademik (media untuk membahas tugas kuliah)

Dengan melakukan akses internet melalui berbagai macam media elektronik (laptop/komputer, handphone, *gadget* lain) yang bisa terkoneksi ke jaringan internet, maka *Facebook* dapat dengan mudah digunakan oleh penggunanya. Pengakses internet dapat melakukan aktifitasnya untuk *browsing* ke berbagai macam alamat *website* sambil membuka *Facebook*, dari *Facebook* para mahasiswa dapat saling berkomunikasi dengan teman guna bertanya tentang tugas kuliah, materi perkuliahan merencanakan pertemuan untuk mengerjakan tugas

kelompok atau membahas hal-hal lain yang berkaitan dengan dunia perkuliahaan.

Facebook memiliki fitur yang memberikan keleluasaan bagi penggunanya untuk mengelompokan pengguna-pengguna tertentu dalam satu kelompok sesuai dengan tujuan dari si pembuat group tersebut, didalamnya terdapat tempat untuk berdiskusi, dengan cara menuliskan tema yang akan ditanggapi atau dikritisi oleh para anggota dari group *Facebook* tersebut.

Hal ini sesuai dengan teori komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang *chatting*, *e-mail*, milis, dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah beberapa contoh tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi. Orang-orang yang tinggal di berbagai penjuru dunia yang memiliki ketertarikan yang sama dapat berkumpul untuk membicarakan topik yang menarik perhatian bersama tersebut dalam dunia maya. (Sugiana, 2010)

Dalam hal ini *Facebook* berperan sebatas untuk membantu menjadi media perantara atau media penghubung untuk mengkomunikasikan berbagai hal kaitanya dengan tugas akademik, dan bukan menjadi obyek untuk dipelajari atau sumber utama pengetahuan atau ilmu. Media *Facebook* dengan keunggulan yang dimiliki dan perkembangan penggunaannya pada mahasiswa UMMAT yang sedemikian antusias dan banyak, menjadikan *Facebook* sebagai media yang mampu mendukung dan mempermudah mahasiswa dalam melakukan berbagai aktifitas akademiknya, terlebih dengan dukungan fasilitas teknologi *wireless* atau *hotspot* gratis 24 jam non-stop diberbagai gedung perkuliahan dan gazebo-gazebo yang secara khusus dibuat untuk mahasiswa dalam memanfaatkan hotspot dengan fasilitas penunjang yang ada, semakin memanjakan mahasiswa dalam mendayagunakan *Facebook* sebagai media untuk membantu aktifitas akademiknya.

3) Motif Untuk Mendapatkan Keuntungan Finansial

Situs Jejaring Sosial *Facebook* tak hanya sebagai wahana interaksi sosial, namun juga dapat menjadi media untuk mendapatkan keuntungan dari kegiatan yang dilakukan di dalam *Facebook*. Game *Texas Holdem Poker*, dimainkan oleh para pengguna *Facebook*, karena Game *Texas Poker* tersebut adalah sebuah game aplikasi dalam *Facebook*. Para pemain Game tersebut bermain poker layaknya permainan sesungguhnya dalam kehidupan nyata, para pemain yang tergabung dalam game ini mencakup wilayah yang amat luas melampaui batas antar negara dan benua, pemain bisa berasal dari manapun di kota, provinsi, negara atau bahkan dibenua atau wilayah manapun di dunia ini. Mahasiswa UMMAT yang memiliki hobi bermain game komputer tak asing lagi dengan game yang menjadi salah satu aplikasi dalam *Facebook* ini.

4) Motif untuk mengekspresikan diri (Curahan hati)

Berbagai macam bentuk ekspresi bisa diungkapkan dalam *Facebook*, berupa kondisi yang sedang dialami oleh individu tersebut, meliputi ungkapan gembira, sedih, kegelisahan, kecemburuan, memamerkan sesuatu hal (foto disuatu peristiwa tertentu) dan sebagainya karena kemampuan *Facebook* sebagai media interaksi yang bisa dilihat oleh siapapun, melalui media tersebut dia bisa melakukan curhat atau mengungkapkan berbagai keluh kesah, kegelisahan kekhawatiran dan

berbagai macam problematika yang dia alami yang kemudian akan direspon oleh teman-teman atau sesama pengguna *Facebook* siapapun itu, yang berupa memberi nasehat, masukan atau saran, sehingga melihat teman-temannya banyak yang memperhatikan dan memberikan masukan juga dukungan agar tetap teguh dan kuat dalam menghadapi berbagai permasalahan, membuat sutio kembali berbesar hati, membuat hatinya senang dan lega, serta semangat dan optimismenya kembali pulih. *Facebook* yang biasanya lebih banyak berperan sebagai tempat berkeluh kesah, mengkritik hingga berteriak menghujat, tempat suara yang diabaikan media massa sebagai suara yang tidak layak tayang, tidak bernilai berita, tidak sensional, kini kerap menjadi ajang diskusi.

a) Implikasi Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Pada Mahasiswa UMMAT

Terdapat beberapa macam bentuk implikasi dari penggunaan *Facebook* pada mahasiswa UMMAT baik dari segi positif, yaitu keuntungan yang diperoleh dari menggunakan *Facebook* dan dari segi negatif, yaitu kerugian dari menggunakan *Facebook*.

- 1) Keuntungan *Facebook*: a. Sebagai media interaksi yang efisien dan efektif; b. Mampu merepresentasikan diri seorang individu; c. Sebagai media interaksi yang mampu menghubungkan individu dengan individu lain dalam suatu komunitas; d. Sebagai media bisnis untuk mendapatkan profit (keuntungan); e. *Facebook* menjadi media untuk mengusung aspirasi mahasiswa dan medium gerakan sosial baru
- 2) Kerugian *Facebook*: Efek menggunakan *Facebook* secara berlebihan atau kecanduan *Facebook* yang dapat mengganggu kinerja saat mengerjakan tugas atau bekerja.

Facebook yang memberikan kemudahan dan cara baru yang lebih menarik untuk berkomunikasi mampu membuat asyik para penggunanya untuk berinteraksi melalui *Facebook* dan hal ini dapat mengganggu kinerja saat seorang mahasiswa mengerjakan tugas melalui komputer yang memiliki akses internet baik melalui modem atau *hotspot*. Jika terlampaui asyik sibuk menggunakan *Facebook* maka bisa menghabiskan waktu yang lama, bisa mengganggu waktu yang seharusnya dipakai untuk mengerjakan tugas dan bisa menguras konsentrasi dan tenaga jika menggunakannya secara berlebihan sampai puluhan jam. Penggunaan aplikasi game dalam *Facebook* ini jika dilakukan berlebihan dan rutin terus-menerus setiap hari dilakukan tentunya akan menguras pikiran, waktu dan tenaga, hal ini tidaklah sesuai bagi seorang mahasiswa karena akan mengganggu tugas dan kewajiban mahasiswa untuk melaksanakan pendidikan akademik

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- a) Terdapat beberapa motif mahasiswa UMMAT dalam menggunakan situs jejaring sosial *Facebook*, yang terdiri dari motif sosial (berinteraksi dengan teman, mencari sahabat lama), motif akademik yaitu membahas tugas kuliah, motif bisnis untuk mendapatkan keuntungan finansial dan motif untuk mengekspresikan diri (melakukan curahan hati)
- b) Implikasi yang terjadi pada mahasiswa UMMAT yaitu kini *Facebook* telah menjadi medium gerakan sosial baru yang berbasiskan media teknologi informasi

dan komunikasi dalam dunia maya yang tanpa batas ruang dan waktu serta berbagai keunggulan yang dimiliki media situs jejaring sosial *Facebook* yang sanggup untuk mengusung aspirasi mahasiswa, menggalang dukungan dan untuk memperjuangkan hak-haknya kepada pihak yang terkait

2. Saran

Bagi mahasiswa UMMAT pengguna *Facebook* agar bisa berinteraksi secara sehat melalui *Facebook*, tidak menjadikan *Facebook* sebagai media untuk menyalurkan perilaku negatif dan perbuatan asusila. mahasiswa yang hobi bermain game dalam *Facebook* untuk mengatur proporsi waktu untuk bermain game, agar tidak berbenturan dengan waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas atau aktivitas akademik lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta, Kencana. 2006
- Cahyono, Setio Budi, *Gaul dengan Facebook*. Yogyakarta, Cemerlang Publishing
- Check Facebook. 10 Negara Pengakses Facebook Terbesar di 2010. <http://blog.indojunkers.com/> (8 November 2017)
- Imung Murtiyoso dalam Elsaelsi's Blog, *Benarkah 500 Juta Pengguna Facebook Adalah Para Narsis?*. <http://elsaelsi.wordpress.com/2017/> (30 nov 2017)
- Miles, Matthew B, Huberman A. Michael, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta, Universitas Indonesia-Press, 1992.
- Moleong, Lexi, *Penelitian Metode Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nawawi Muhammad Ridwan dkk, *Analisis dan perancangan aplikasi jejaring sosial penjualan berbasis web*. <http://www.ridwanforge.net/blog/jejaring-sosial-sosial-networking> (30 Agustus 2017)
- Puthut, Oposisi Maya. Yogyakarta, INSIST Press, 2010
- RidwanAZ blog, *Pengertian Facebook Adalah*. <http://ridwanaz.com/teknologi/internet/pengertian-facebook-apa-sih/> (20 Agustus 2017)
- Sugiana, Dadang, *Tren Komunikasi Dunia Maya dan Dampaknya Pada Intensitas Interaksi Tatap Muka*. <http://dankfsugiana.wordpress.com/> (20 Agustus 2017)
- Taupan, Muhammad, *Sosiologi Bilingual*, Bandung, CV Yrama Widya, 2008.
- TvOne Surabaya, *Penelitian Yovita Mahasiswi Ubaya: 61,7 % Pengguna Facebook Narsis*, <http://sosialbudayatvone.co.id/berita/view/44775/2017/8/30/penelitian-yovita-mahasiswi-ubaya-617-pengguna-face-book-narsis/> (30 Agustus 2017).
- Winarso, Heru Puji, *Sosiologi Komunikasi Massa*, Jakarta, Prestasi Pustaka, 2005.