

# MOTIVASI PENGGUNAAN FACEBOOK OLEH MAHASISWA DI JEMBER

## *(Facebook Using Motivation Of Jember College Student)*

Beny Setiyo Nugroho , Budhy Santoso  
Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember (UNEJ)  
Ngadirejo 04/01 Bulurejo Purwoharjo Banyuwangi 68483  
dhysantos@yahoo.co.id

### **Abstrak**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah mendapatkan respon dari masyarakat berupa penyerapan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil dari perkembangan ini adalah kemunculan Facebook. Facebook telah lazim digunakan oleh masyarakat di Indonesia, khususnya dalam bahasan ini mahasiswa di Jember. Meskipun pada dasarnya Facebook adalah media yang memiliki sifat netral. Akan tetapi pada prakteknya penggunaan Facebook memiliki berbagai macam motivasi yang berbeda. Tergantung dari masing-masing pengguna Facebook yang memiliki beragam latar belakang. Sehingga memunculkan motivasi yang berlainan pula. Teori besar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori *Mind, Self, Society* dari Herbert Mead. Yang kemudian dipadu padankan dengan Teori Motivasi oleh Murray dan Teori Komunikasi *Source, Message, Channel Receiver* Berlo. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sedangkan teknik penentuan informan yang dipakai dalam penelitian ini secara *Purposive Sampling*. Temuan dalam penelitian ini adalah motivasi penggunaan Facebook ini antara lain adalah penggunaan Facebook dengan motivasi permainan sebagai perwujudan kebutuhan rasa senang dan relaks. Penggunaan Facebook dengan motivasi bisnis, sebagai perwujudan kebutuhan akan kemandirian. Penggunaan Facebook dengan motivasi pendidikan sebagai perwujudan kebutuhan akan prestasi. Penggunaan Facebook dengan motivasi organisasi sebagai perwujudan kebutuhan manusia berkumpul dengan sesamanya. Dan penggunaan Facebook dengan motivasi spiritual sebagai perwujudan kebutuhan manusia untuk mencari pemahaman akan hakikat manusia itu sendiri.

Keyword: Facebook, Motivasi, Mind, Self, Society, SMRC

### **Abstract**

The information technology in Indonesia has been growth rapidly in the recent time. This growth has also absorbed by people society trough using it in a daily life. Facebook is the one of the examples of this growth of the technology. In Indonesia Facebook is prevail to be used by its people, specially in this subject is college student of Jember. While basicly Facebook is a netral media. But in practically the using of the Facebook has many different motivation. It's depend on the Facebook users who has various backround. So it's go into making different kind of motivation as well. This research using Mead's *Mind, Self, Society* as a grand theory. Combined with the Motivation Theory by Murray and the SMCR (*Source, Message, Channel receiver*) Communication Theory by Berlo. This research has also using descriptive qualitative methodology. While informant choosing technique using purposive sampling. This Facebook using motivation is such as using Facebook by play motivation. As a manifestation of the need of feeling fine and relax. Using Facebook by business motivation as a manifestation of the human need of economical autonomy. Using Facebook by education motivation as a manifestation of the human need of achievement. Using Facebook by organization motivation as a manifestation of the human need of affiliation with others people. And using Facebook by spiritual motivation as a manifestation of the human need to understand the matters of human life itself.

Keyword: Facebook, Motivation, Mind, Self, Society, SMRC

## Pendahuluan

Munculnya Facebook sebagai situs jejaring sosial yang cukup populer di Indonesia adalah suatu hal yang fenomenal di bidang penggunaan internet di Indonesia dalam beberapa saat terakhir. Facebook bermula dari kecintaan Zuckerberg terhadap bahasa pemrograman serta keinginannya menciptakan sarana komunikasi yang mudah. Seperti diungkapkan Hendroyono (2009:8):

“Pada saat yang sama, ada dua hal yang selalu mendorong Mark Zuckerberg. Pertama, obsesinya untuk menggilai teknologi serta sikap tanpa kompromi dalam usahanya menembus persaingan. Pergaulannya dengan komputer dimulai dari kelas enam. Ketika mendapatkan komputer pertamanya, ia segera membeli buku panduan pemrograman C++ For Dummies. Saat kelas sembilan, ketika mengikuti kelas bahasa Latin, Zuckerberg menciptakan game dengan latar kerajaan Romawi. Kedua, Zuckerberg selalu memimpikan perangkat yang membuat segala sesuatu lebih mudah dan instan, yang dalam istilahnya disebut ‘peralatan goblok’”.

Dari impian Zuckerberg ini maka lahirlah Facebook yang kemudian mendapatkan kesuksesan di dunia internet. Berdasar data yang didapat dari Yahoo Finance, total diseluruh dunia jumlah pengakses Facebook mencapai lebih dari satu miliar (<http://finance.yahoo.com/news/number-active-users-facebook-over-years-214600186--finance.html> diakses 3 Nopember 2012). Saat ini, Facebook adalah situs terbesar di Indonesia. Menurut situs penyedia data statistik Social Bakers, Indonesia memiliki tingkat pengakses yang sangat tinggi, tercatat sebanyak 50.489.360 orang memiliki akun di Facebook. Jumlah pengguna ini memosisikan Indonesia berada di peringkat keempat dunia setelah Amerika Serikat, Brazil dan India dimana masyarakatnya berturut-turut adalah pengguna Facebook terbanyak di dunia. Sementara Di asia tenggara jumlah ini melebihi Filipina, Thailand dan Malaysia yang masing-masing diurutan delapan, empat belas dan delapan belas. (<http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/> diakses 3 Nopember 2012). Hal ini juga terjadi dikalangan mahasiswa di Jember, dimana Facebook menjadi cara komunikasi alternatif yang sering digunakan.

Hal ini menjadi menarik untuk dikaji. Karena sesuai dengan statusnya sebagai pelajar, mahasiswa dituntut untuk menjadikan belajar sebagai motivasi dalam setiap tindakan yang dilakukannya. Akan tetapi pada faktanya, dalam penggunaan Facebook ternyata memiliki variasi kegiatan yang luas. Tidak hanya pada tindakan belajar atau pendidikan semata akan tetapi juga hal-hal yang lain. Tergantung dari motivasi-motivasi individu masing-masing. Dimana bisa berbeda antara satu dengan lainnya.

Dalam penyusunan karya tulis ini, Pemilihan mahasiswa di Jember sebagai bagian masyarakat pengguna situs jaringan sosial Facebook yang ingin dikaji bukannya tanpa alasan. Pemilihan mahasiswa di Jember adalah karena sebagai salah satu kota yang sedang tumbuh dengan pesat arus modernisasinya, mahasiswa di Jember tentu akan

memiliki kecenderungan lebih responsif terhadap setiap perkembangan modern. Demikian pula kenapa mahasiswa yang dijadikan sasaran penelitian adalah karena mahasiswa sebagai golongan masyarakat yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi tentunya adalah golongan masyarakat yang adaptif terhadap kemunculan teknologi-teknologi baru. Hal ini dapat dibuktikan bahwa jumlah pengakses Facebook terbesar adalah mereka yang berusia 18-24 tahun, yang diikuti kelompok usia 25-34 tahun. Dimana usia-usia ini adalah usia mahasiswa. (<http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/indonesia> diakses pada 10 Pebruari 2013). Mahasiswa di Jember, juga merupakan golongan masyarakat yang responsif terhadap kemunculan Facebook itu sendiri. Jumlah mahasiswa yang menggunakan Facebook juga cukup besar.

Berkaitan dengan fenomena di atas, maka rumusan masalah yang ada adalah bagaimana motivasi penggunaan Facebook oleh mahasiswa di Jember? Fokus penelitian yang ingin dikaji adalah bagaimana motivasi yang tergambar dari aktifitas yang biasa dilakukan oleh para mahasiswa pengguna Facebook di Jember. Pengguna di kalangan mahasiswa Facebook-pun juga diperhatikan berdasarkan jumlah akun yang dimiliki. Penelitian juga mencermati bagaimanakah perilaku mereka di dalam Facebook antara satu akun dengan akun yang lainnya, apakah terdapat perbedaan ataupun tidak. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: a) Menganalisa motivasi penggunaan Facebook yang dilakukan para mahasiswa di kota Jember. b) Mengetahui fenomena yang berkembang dalam aktivitas sosial di dunia maya.

Penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuannya adalah agar dapat menjelaskan dan menerangkan fakta-fakta yang berkaitan pola pencitraan diri mahasiswa di kota Jember di dunia virtual. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil setting di Kota Jember. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sebagian besar mahasiswa yang merupakan objek dalam penelitian ini memusatkan aktifitasnya di daerah ini. Setting disini didefinisikan sebagai lokasi dimana mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa universitas di Jember. Sehingga mahasiswa bisa berasal dari berbagai daerah, akan tetapi mengambil studi di Universitas di Jember. Hal ini memungkinkan penelitian tidak selalu dilakukan di Jember, akan tetapi bisa dilakukan di tempat lain.

Dalam memilih informan, penelitian kualitatif menggunakan teknis non probabilitas, yakni suatu teknik penelitian yang tidak didasarkan pada data-data statistik melainkan karena pertimbangan subyektif peneliti dengan mendasarkan pada kedalaman masalah yang diteliti oleh peneliti. Metode yang akan digunakan adalah suatu metode yang disebut sebagai Field Research. Field research dapat dilakukan dengan suasana yang santai dan tidak kaku. Menurut Schatzman dan Strauss dalam (Neuman, 1997:348) *”field method adalah seperti sebuah metode yang memayungi/menampung berbagai aktifitas berbagai teknik yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan mengolah informasi ini”*.

Teknik penentuan informan yang dipakai dalam penelitian ini secara Purposive Sampling yakni dimana Informan ditentukan terlebih dahulu sebelum kita melakukan wawancara. Sementara itu, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif. Sedangkan uji keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber.

### Tinjauan Pustaka

Dalam Tulisan ini meletakkan pandangan interaksionisme simbolis George Herbert Mead sebagai dasar analisis penggunaan Facebook mahasiswa di Jember. Interaksionisme simbolis didefinisikan oleh Syaiful Rohim sebagai berikut;

“Bagi perspektif interaksionisme simbolik yang penting bagi sosiologi adalah memahami bagaimana individu mempengaruhi dan sebaliknyanya mempengaruhi juga dipengaruhi oleh masyarakat. Perspektif ini berasumsi bahwa masyarakat itu terdiri dari individu-individu yang telah mengalami proses sosialisasi dan eksistensi serta strukturnya tampak dan terbentuk melalui interaksi sosial yang berlangsung di antara individu dalam masyarakat tersebut dalam tingkatan simbolik.” (Rohim 2009:53)

George Herbert Mead mempopulerkan tiga konsep dalam teori interaksionisme simbolis yakni, *mind-self-society*. Pikiran (*mind*) menurut Mead adalah suatu proses dimana diri kita melakukan percakapan dengan diri kita sendiri (Ritzer, 2004:283). Proses ini menurut Mead tidak berada pada tataran individu akan tetapi pada tataran sosial. Hal ini karena pikiran muncul sebagai bagian yang integral dengan proses sosial. Menurut Mead, karakteristik pemikiran dalam diri seseorang tidak hanya mempertimbangkan respon dari diri individu tersebut saja, tetapi juga mempertimbangkan respon dari masyarakat yang ada disekitarnya.

Selanjutnya Mead menerangkan tentang konsep diri (*Self*) yang pada dasarnya adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai objek sebuah objek (Ritzer, 2004:283). Diri berada pada tataran sosial, karena menurut Mead diri terbentuk dari komunikasi antar manusia. Bayi yang tidak memiliki konsep diri karena dia belum berkomunikasi secara sempurna dengan lingkungan sekitarnya, akan tetapi seiring dengan pertumbuhannya bayi akan mulai membentuk dirinya sebagai hasil dari komunikasi yang dilakukannya dengan lingkungan sekitarnya. Mead berpendapat adalah suatu hal yang tidak masuk akal ketika membayangkan ke-dirian seseorang tanpa adanya pengalaman-pengalaman sosial. Menurut Mead, diri menjalani proses internalisasi atau interpretasi subyektif atas suatu realitas yang ada di dalam lingkungannya (fakta atau realitas di masyarakat) (Poloma, 2003:257).

Terakhir, Mead berbicara mengenai Masyarakat (*Society*) (Ritzer, 2004:287). Suatu proses sosial tiada henti

yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat memiliki arti penting dalam pembentukan diri dan pikiran. Dapat diartikan bahwa masyarakat mempengaruhi individu-individu. Masyarakat akan melakukan kontrol terhadap individu, karena dia adalah sekumpulan tanggapan-tanggapan. Tanggapan ini kemudian akan direspon oleh individu. Selanjutnya masyarakat akan membuat individu melakukan kritik diri atas posisinya di dalam masyarakat hingga kemudian individu akan mengandalkan diri mereka.

Dari sini, dapat dimaknai bahwa Facebook yang berada pada tataran luar dari individu, masuk kedalam individu sebagai proses sosial. Pada fase ini terjadi internalisasi konsep Facebook. Setelah itu di dalam diri individu mulai muncul sikap sebagai seorang “diri” terbentuk. Seperti diungkapkan diatas, bahwa konsep diri ini tidak mungkin terbentuk tanpa terjadinya internalisasi ide dari luar kedalam “pikiran” individu. Dalam Fase “diri” ini identitas individu sebagai pengguna Facebook. Setelah muncul konsep “diri” sebagai pengguna Facebook, maka secara otomatis akan dijumpai “diri-diri” lain di dalam Facebook. Dari kumpulan “diri” inilah yang kemudian menjadi “masyarakat” Facebook. Pada fase ini terjadi hubungan timbal balik antara “masyarakat” yang lebih besar kepada individu, atau individu dengan individu lainnya. Dengan kata lain terjadi proses komunikasi.

Dalam suatu komunikasi di situs jejaring sosial seperti Facebook, dapat dijelaskan bahwa masing-masing tindakan yang dilakukan individu di dalamnya selalu mempunyai motivasi. “*Motif berasal dari bahasa Latin movere yang berarti bergerak atau to move (Branca, 1964). Karena itu motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan driving force.*” (Walgito, 2010:240). Dari penjelasan mengenai motif inilah kemudian dapat ditarik suatu pemahaman bahwa manusia selalu mempunyai kebutuhan yang harus selalu dipenuhi, dan dalam bahasan ini Facebook adalah sarana yang digunakan manusia untuk memperoleh kepuasan tersebut.

Adalah Murray salah seorang yang menjelaskan mengenai konsep motif. Murray mengemukakan suatu daftar yang berisi motif atau juga dapat disebut sebagai kebutuhan-kebutuhan manusia yang pada umumnya mendorong manusia untuk bertindak dan berperilaku (Walgito, 2010:251). Motif ini dibedakan berdasar dua puluh jenis kategori berdasarkan sifatnya seperti yang telah dikemukakan di bagian sebelumnya (Walgito, 2010:251-253).

Dalam usahanya untuk memperoleh kepuasan melalui penggunaan Facebook. Dapat dilihat bahwa pola dalam komunikasi yang digunakan di Facebook sesuai dengan model komunikasi yang dituturkan oleh David K. Berlo. Yakni model komunikasi SMCR (*Source, Message, Channel, Receiver*) (Mulyana, 2005:150). Source adalah sumber dimana suatu pesan berasal. Setelah itu, sumber mengkodekan keinginannya kedalam bentuk-bentuk pesan (*Message*). Begitu pesan selesai dirumuskan dan diolah dengan baik, maka pesan ini akan disampaikan melalui

saluran-saluran (*channel*) yang tersedia. Yakni melalui panca indera manusia pendengaran (*Hearing*), Penglihatan (*Seeing*), peraba/sentuhan (*Touching*), Penciuman (*Smelling*) dan perasa (*Tasting*). Facebook sebagai media populer saat ini cenderung menggunakan indera penglihatan sebagai saluran, meskipun dimungkinkan juga menggunakan indera pendengaran. Setelah disalurkan, barulah pesan kemudian sampai kepada penerima pesan (*receiver*). Dimana dalam fase ini sebuah pesan diterjemahkan oleh penerima untuk kemudian diketahui makna pesan yang disampaikan. Penerima pesan sendiri, menurut pendapat Berlo haruslah mempunyai kedudukan yang setara dengan pengirim pesan, agar pesan dapat diketahui maknanya dengan baik.

Dari paparan di atas secara singkat dapat dijelaskan bahwa, disaat seorang individu pengguna Facebook mempunyai suatu keinginan/kebutuhan atau dalam bahasa siklus motivasi yang dipaparkan Walgito disebut dengan *Stimulus inputs* (Walgito, 2010:253). Untuk kemudian disalurkan melalui Facebook sebagai saluran yang digunakan. Dan individu tersebut yakin bahwa penerima yang dia jadikan objek komunikasi akan memberikan respon sesuai dengan keinginan individu pengirim (dalam bahasa siklus motivasi disebut dengan *reward* dan *satisfaction*) (Walgito, 2010:253), maka tujuan individu pengirim pesan dengan menggunakan Facebook sebagai mediana telah tercapai. Kiranya, rangkaian fase inilah yang dapat kita maknai sebagai motivasi penggunaan Facebook.

Penelitian yang dilakukan Kusumaningtyas (2010) dengan judul "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)". Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningtyas ini didasari oleh fenomena yang disebutnya sebagai *Self Disclosure* di dalam penggunaan Facebook.

*Self disclosure* adalah pengungkapan diri yang dilakukan oleh individu di dalam penggunaan Facebook. Ketika individu melakukan *Self Disclosure* maka rahasia-rahasia yang seharusnya tidak begitu mudah dibagikan kepada orang lain, maka di dalam Facebook hal ini menjadi begitu mudah diceritakan. Sehingga Facebook yang seharusnya memeberikan manfaat yang baik pada kenyataannya di Surabaya juga memberikan efek negatif bagi sebagian masyarakat. Hal dapat dilihat dari maraknya kasus pelarian dan penculikan remaja putri yang sering diberitakan di dalam media massa yang ternyata berhubungan dengan tindakan *Self Disclosure* pengguna Facebook.

Tindakan *Self Disclosure* yang dilakukan oleh remaja putri melalui Facebook ini sendiri menurut Kusumaningtyas dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pertemanan remaja putri tersebut. Biasanya pertemanan ini dilakukan dengan teman-teman lama dari informannya. Walaupun tidak menutup kemungkinan dilakukan dengan teman-teman baru di Facebook. Selain sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan akan pertemanan, *Self Disclosure* di dalam penggunaan Facebook di kalangan remaja putri di Surabaya juga

merupakan wujud dari pemenuhan aktualisasi diri bagi remaja putri di Surabaya.

### Facebook Dengan Motivasi Permainan

Permainan adalah suatu hal yang sangat wajar ditemui. Menurut thegameconsulting.com yang disebut permainan adalah;

"Permainan adalah aktifitas terstruktur, biasanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan kadang juga digunakan sebagai alat belajar. Permainan berbeda dengan bekerja, yang biasanya dilakukan untuk memperoleh pendapatan, dan dari seni, dimana lebih memperhatikan tentang ekspresi dari ide". (<http://www.thegameconsulting.com/> diakses pada 12 Maret 2013)

Selanjutnya, permainan ini dibagi kedalam dua jenis, yakni permainan yang bersifat kompetisi dan permainan yang bersifat bermain. Hal ini seperti disampaikan Ariwanto dkk di dalam bukunya, Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta;

"Ditinjau dari segi sifat permainan, maka Dananjaya (1991: 171) membedakan permainan menjadi dua kelompok yaitu permainan yang sifatnya bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*) perbedaan diantara keduanya adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain lebih bersifat sebagai pengisi waktu luang atau rekreasi sedang jenis permainan bertanding mempunyai sifat khusus seperti seperti lebih terorganisasi, kompetitif, dimainkan paling sedikit dua orang, mempunyai criteria yang menentukan menang dan kalah, serta mempunyai peraturan, permainan yang telah diterima oleh pesertanya". (Ariwanto, 1997 :2)

Permainan yang ada di dalam Facebook, secara umum juga terbagi kedalam dua sifat ini. Sedangkan jika ditinjau dari sudut pandang sosiologis, permainan yang ada di dalam Facebook merupakan salah satu bentuk interaksi manusia dengan sesamanya yang terwadahi dalam permainan. Permainan di Facebook dalam hal ini adalah permainan jaringan. Digunakan dan dimainkan oleh banyak orang pada satu jaringan permainan tersebut. Permainan-permainan seperti *Cityville*, *Empire and Allies*, *Poker* adalah contoh permainan jaringan yang dimaksud.

Di Jember, mahasiswa menggunakan Facebook sebagai media yang digunakan untuk bermain, hal ini seperti diungkapkan oleh Rifky yang menggunakan sepuluh akun Facebook dimana delapan diantaranya digunakan untuk bermain Facebook. "satu akun saya, satunya akun pacar saya dan yang delapan adalah akun khusus untuk bermain permainan". Hal ini dikuatkan dengan informasi dari informan lainnya, Sandy yang juga menggunakan lebih dari 1 akun yang digunakan untuk bermain permainan; "kalau dihitung-hitung tiga puluh lebih (akun saya) ". Hal ini juga sesuai dengan hasil temuan penulis dilapangan bahwa pengguna Facebook memiliki akun Facebook yang lebih dari satu.

Murray memberikan penjelasan sehubungan dengan aktifitas mahasiswa yang menggunakan Facebook sebagai sarana untuk melakukan permainan. Konsep yang diberikan Murray adalah kebutuhan manusia untuk ‘bermain’ atau *play*. Yaitu, motif yang berkaitan dengan bermain, relaksasi, kesenangan, melawak, menghindari hal-hal yang menegangkan (Walgito, 2010:252). Dari konsep ini, maka dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan Facebook dengan berbagai fasilitas permainan sosialnya adalah suatu bentuk kegiatan dari mahasiswa untuk menyalurkan kebutuhannya akan rasa relaks dan bersenang-senang. Selain motif *Play*, tindakan diatas juga dapat dikategorikan sebagai tindakan bermotif *sentience* (Walgito, 2010:252-253). Di sini dapat dimaknai bahwa permainan di dalam Facebook adalah suatu hal yang memberikan impresi yang menyenangkan dengan tampilan-tampilan yang memukau indera penggunanya.

### Facebook Dengan Motivasi Bisnis

Dengan semakin berkembangnya Facebook, berkembang pula bentuk-bentuk interaksi sosial di dalamnya. Salah satunya adalah bisnis. Dalam bukunya, *Business: Its Nature and Environment: An Introduction*, Raymond E. Glos memberikan definisi bisnis sebagai berikut:

“Bisnis merupakan seluruh kegiatan yang diorganisasikan oleh orang-orang yang berkecimpung dalam bidang perniagaan dan industri yang menyediakan barang dan jasa untuk kebutuhan mempertahankan dan memperbaiki standar serta kualitas hidup mereka”.(Glos dalam Umar, 2000 :3)

Di Jember, interaksi bisnis ditingkat mahasiswa sendiri berdasarkan observasi penulis dilapangan, dilakukan oleh perseorangan dengan mengunggah foto produk untuk kemudian di tag kepada target pasar mereka. Ada juga yang membuat akun khusus untuk menjual barang dagangan. Tapi pada prakteknya mereka menggunakan Facebook dengan cara memberikan posting baik berupa tulisan dan foto, lantas kemudian disebarkan kepada target pasar mereka. Dari sini kemudian informasi tersebut akan mendapatkan respon berupa komentar maupun *like* dari targetnya. Kurang lebih hal senada juga diungkapkan oleh Nika; “*Ceritanya begini aku kan punya barang, koyok baju gitu, trus tak foto trus ta upload di Facebook.*” Sementara untuk alasan mengapa menggunakan Facebook sebagai sarana promosi bisnis yang dilakukan, Nika menuturkan;

“ Yo soale kan gini sekarang njagain jualan ga ngikutin perkembangan kan ndak bisa. Tuntutan pasar, aku kan jualan belum punya tempat belum punya tempat belum punya toko. Jadi kan dari mulut ke mulut, dari omongan nyebar gitu kan. Nah kalau aku mau ngomong-ngomong ke orang kan ndak cukup.”

Bisnis di dalam Facebook dalam jabaran di atas dapat dimaknai bahwa fenomena bisnis yang dilakukan mahasiswa pengguna Facebook yang dalam bahasan Murray adalah suatu bentuk manifestasi dari kebutuhan otonomi yang dilakukan oleh mahasiswa itu sendiri. *Autonomy*, dijelaskan oleh Murray sebagai motif yang berkaitan dengan kebebasan, yakni bebas menyatakan pendapat, ataupun berbuat, tidak menggantungkan kepada orang lain, mencari kemandirian. (Walgito, 2010:251). Melalui kebutuhan otonomi ini mahasiswa menginginkan kemandirian dalam kehidupan finansial mereka, dan menggunakan Facebook sebagai jalannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dituturkan Husein Umar bahwa motivasi seseorang dalam berbisnis adalah laba,

“Motivasi utama kegiatan bisnis adalah laba—yang di definisikan sebagai perbedaan antara penghasilan dan biaya-biaya yang dikeluarkan. Dalam bisnis, para pengusaha harus dapat melayani pelanggan dengan cara yang menguntungkan untu kelangsungan hidup perusahaan dalam jangka panjang selain harus selalu mengetahui kesempatan-kesempatan baru untuk memuaskan keinginan pembeli”. (Umar, 2000: 4)

Selain sebagai manifestasi akan *autonomy*, Facebook juga dapat dilihat sebagai manifestasi kebutuhan manusia untuk Berprestasi (*achievement*), yaitu motif yang berkaitan dengan memperoleh prestasi (Walgito, 2010:251). Dimana manusia membutuhkan prestasi ekonomikal di hidupnya untuk menjamin keberlangsungan hidup mereka. Melalui Facebook, mereka berpikir jalan untuk mencapai prestasi dapat terpenuhi, sehingga melakukan kegiatan bisnis dengan Facebook sebagai medianya.

### Facebook Dengan Motivasi Pendidikan

Pendidikan menurut bahasa Inggris disebut dengan “*education*” , kata ini berakar dari bahasa latin “*educare*” yang diartikan sebagai bimbingan berkelanjutan (Suhartono, 2008: 77). Sebagai bimbingan yang berkelanjutan, maka dapat dipahami bahwa pendidikan itu terjadi secara berulang dan terus menerus. Pendidikan akan berkembang setiap waktu dan mengikuti perkembangan zaman.

Dalam arti luas, Suhartono memberikan gambaran bahwa pendidikan adalah suatu pembelajaran yang memiliki lingkup sangat luas. Pendidikan dapat terjadi di berbagai bentuk kehidupan. Pendidikan juga dapat terjadi pada siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Pendidikan adalah sarana pendewasaan, pencerdasan, dan pematangan diri. Hal ini seperti dia ungkapkan.

“Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan pendidikan berlangsung di segala potensi yang ada di dalam diri individu. Dengan kegiatan pembelajaran seperti itu, individu mampu mengubah dan mengembangkan diri menjadi semakin dewasa, cerdas, dan matang. Jadi singkatnya,

pendidikan merupakan sistem proses perubahan menuju **pendewasaan**, **pencerdasan**, dan **pematangan diri**. Dewasa dalam hal perkembangan badan, cerdas dalam hal perkembangan jiwa, dan matang dalam hal berperilaku. Dalam langkah kegiatan pendidikan selanjutnya, ketiga sasaran ini menjadi kerangka pembudayaan kehidupan manusia.” (Suhartono, 2008:79 -80)

Pemilihan Facebook sebagai media yang digunakan untuk melakukan kegiatan pendidikan haruslah didasari akan keyakinan bahwa Facebook memiliki fungsi Pendidikan. Dalam arti, Facebook adalah media yang menjamin komunikasi berlangsung dengan baik dan lancar. Hal ini dapat kita pahami dari penuturan Alfian, salah seorang pengelola grup dengan motivasi pendidikan;

“Awalnya sih cuma untuk ini aja mas, forum diskusi semisal punya pemikiran apa tentang teori misalkan. Atau teori apa yang ia ketahui, bisa di-*share* di Facebook nanti kan pasti. Nanti kan pasti ada temen temen yang menanggapi atau memberi masukan. Itu ada”

Penggunaan Facebook sebagai media yang menunjang proses pendidikan ini dapat dijelaskan bahwa Facebook adalah suatu media yang mampu memberikan ruang untuk aktifitas mahasiswa dalam usahanya untuk belajar. Aktifitas di dalam Facebook yang berhubungan dengan pendidikan di atas dapat pula dimaknai sebagai suatu upaya mahasiswa untuk mengejar suatu prestasi di dalam dunia pendidikan itu sendiri. Seperti dijelaskan oleh Murray dalam teori motif *Achievment* atau berprestasi. Yaitu, motif yang berkaitan dengan upaya untuk memperoleh prestasi yang baik, memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, mengerjakan tugas-tugas secepat mungkin dan sebaik-baiknya. (Walgito, 2010:251)

### Facebook Dengan Motivasi Organisasi

Facebook banyak juga digunakan tidak hanya sebagai media interaksi untuk keperluan pribadi, akan tetapi lebih luas. Kini Facebook juga digunakan untuk menjalankan organisasi. Penggunaan Facebook sebagai media organisasi ini merupakan suatu rasionalitas dari mahasiswa pengguna Facebook yang ada di Jember akan kebutuhan mereka dalam bersosialisasi, berserikat, berkumpul. Atau yang oleh Murray disebut dengan motif *affiliation* (Walgito, 2010:251). Motif afiliasi ini dijelaskan sebagai motif yang berkaitan dengan berteman, untuk mengadakan hubungan dengan orang lain.

Saat ini, mahasiswa di Jember pun demikian. Dimana Facebook juga menjadi sarana yang sangat efektif dalam mendorong dan mendukung aktifitas berorganisasi mahasiswa di Jember. Dari observasi yang penulis lakukan di lapangan, penggunaan Facebook dengan motif orientasi dilakukan dengan bergabung pada grup-grup yang dimiliki oleh organisasi. Di dalam organisasi ini biasanya interaksi dilakukan dengan melakukan posting-posting yang berorientasi organisasi. Hal seperti ini juga diungkapkan

Sandy, salah satu mahasiswa yang menggunakan Facebook untuk keperluan organisasi; “*Grup pendidikan, koyok BEM, HMJ terus grupe ISP iku sak pantaran ambek aku*” . Hal senada juga diungkapkan Nina; “*Cuma kalau di Sosiologi kan ada sosiologi FISIP UNEJ, ada lagi Sosiologi Corner, terus gitu kalau diangkatanku juga ada Sosiologi 2007*”. Jika dipelajari berdasarkan definisinya, organisasi dapat dipahami sebagai suatu bentuk kerja sekumpulan orang yang memiliki tujuan yang sama, dan tujuan ini adalah tujuan yang telah disepakati bersama pula. Hal ini seperti diungkapkan Wursanto di dalam bukunya.

“Dari uraian diatas kita dapat mengatakan bahwa organisasi dalam arti dinamis merupakan kerjasama antara orang-orang yang tergabung dalam suatu wadah tertentu untuk mencapai tujuan bersama seperti yang telah ditetapkan secara bersama pula. Proses adalah langkah-langkah yang harus dilalui. Langkah-langkah yang harus dilalui dalam usaha mencapai tujuan bersama dimulai dari proses perencanaan (*planning*), proses pengorganisasian (*organizing*), pemberian motivasi (*motivating*), proses pengawasan (*controlling*) dan proses pengambilan keputusan (*decision making*). Proses tersebut sering disebut sebagai fungsi manajemen sehingga organisasi dalam arti dinamis disebut pula organisasi sebagai fungsi, yaitu organisasi yang memberi kemungkinan manajemen untuk bergerak.” (Wursanto, 2005: 43)

Dalam temuan penulis di lapangan, fungsi organisasi yang bisa dilakukan melalui Facebook adalah Fungsi *motivating* dan *controlling*. Seperti disebutkan diatas, bahwa *motivating* adalah salah satu peran penting di dalam organisasi, yang dimaksud dengan motivasi adalah:

“Motif seringkali diartikan dengan istilah dorongan. Dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jiwa dan jasmani untuk berbuat. Jadi motif tersebut merupakan suatu *driving force* yang menggerakkan manusia untuk bertingkah-laku, dan di dalam perbuatannya itu mempunyai tujuan tertentu. Setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia selalu di mulai dengan motivasi (niat).” (<http://www.duniapsikologi.com/pengertian-motivasi/> diakses pada 13 Mei 2012)

Hal ini memiliki kesesuaian dengan penuturan Alfian, bahwa Facebook bisa digunakan sebagai sarana memberikan motivasi dalam suatu organisasi;

”Itu jadinya seperti apa saja untuk aktifitas organisasi, motivasi biasanya untuk temen-temen anggota buat temen-temen pengurus yang menjelang ujian, aku lewat Facebook biasanya. Jadi ada beberapa anggota yang saya tidak punya nomor kontaknya, saya lewat Facebook biasanya. Ya Alhamdulillah, efektif begitu lo. Saya tanya kabar, kemudian saya sedikit masukkan kata kata mutiara begitu kan. Kata kata motivasi yang harapan saya awalnya itu bisa menjadi stimulus”

Sementara yang dimaksud dengan fungsi kontrol dalam suatu organisasi dapat di definisikan sebagai berikut;

Fungsi ini juga berguna untuk mewujudkan sistem kerja yang dilandasi pada sikap jujur, penuh tanggung jawab dan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Selain itu juga fungsi kontrol juga berguna sebagai pengawasan terhadap semua perilaku dalam berorganisasi. Dengan demikian fungsi kontrol dalam organisasi ditujukan agar kegiatan-kegiatan untuk merealisasikan tujuan serta efektivitas pendayagunaan sumber-sumber yang ada tidak menyimpang dari rencana yang telah ditetapkan. (<http://digilib.uin-suka.ac.id/1834/> diakses 10 Februari 2013)

Fungsi kontrol ini berdasarkan temuan penulis dilapangan dilakukan dengan memberikan peringatan-peringatan tentang haluan suatu organisasi melalui posting di dalam dinding grup Facebook organisasi bersangkutan. Hal ini seperti dituturkan Alfian bahwa;

“Nah alasan saya, saya lebih suka menganalisa atau mengawasi temen-temen anggota. Baik dari sisi pribadinya, ataupun kesehariannya itu dari Facebook. Jadi bagaimana saya bisa memahami orang lain, anggota saya. Salah satu medianya saya pake Facebook. Jadi Facebook itu istilahnya muka dari si pengguna akun itu kan. Jadi apapun yang dia rasakan bisa jadi itu di update. Dan apapun yang dirasakan anggota, minimal saya tahu. Dan saya tahu harus melakukan seperti apa dia. Dari profilnya saja, kalau cara bertemu tatap muka itu temen temen enggan bercerita. Kita itu bisa baca. Bisa baca dia itu anak keberapa, kadang gitu kan, saudaranya siapa saja, latar belakang keluarga yang seperti apa. Itu kita jadi tahu begitu”

Dari penjelasan di atas, dapat kita pahami bahwa Facebook memiliki keuntungan jika digunakan sebagai media organisasi. Yakni dapat memfasilitasi fungsi motivasi dan kontrol secara efisien dan efektif. Maka dapat dipahami jika respon terhadap hadirnya Facebook mendapat sambutan baik bagi pegiat organisasi.

### Facebook Dengan Motivasi Spiritual

Sebagai makhluk spiritual manusia adalah makhluk yang selalu merasa gelisah, sehingga senantiasa mencari cara untuk menghilangkan kegelisahan yang mereka punyai. Dorongan untuk mencari kebahagiaan ini dapat dijelaskan sebagai motif untuk mencari pemahaman akan hakikat manusia itu sendiri. Aspek spiritual dapat dibagi kedalam tiga aspek yakni cipta, rasa, dan karsa yang oleh Suhartono dijelaskan sebagai berikut;

“Berbeda dengan makhluk lainnya, manusia lahir dengan potensi kodratnya berupa cipta, rasa, dan karsa. Cipta adalah kemampuan spiritual, yang secara khusus mempersoalkan nilai ‘kebenaran’. Rasa adalah kemampuan spiritual, yang secara khusus

mempersoalkan nilai ‘keindahan’. Sedangkan karsa adalah kemampuan spiritual, yang secara khusus mempersoalkan nilai ‘kebaikan’. Dengan potensinya itu, manusia selalu terdorong untuk ingin tahu dan bahkan mendapatkan nilai-nilai kebenaran, keindahan, dan kebaikan yang terkandung di dalam segala sesuatu yang ada (realitas). Ketiga jenis nilai tersebut dibingkai dalam satu ikatan sistem, selanjutnya dijadikan landasan dasar untuk mendirikan *filosof hidup*, menentukan *pedoman hidup*, dan mengatur *sikap* dan perilaku hidup agar senantiasa terarah ke pencapaian tujuan hidup.” (Suhartono, 2008:53)

Tindakan spiritual yang bertujuan mencari hakikat manusia ini bagi mahasiswa di Jember dilakukan antara lain dengan aktif bergabung dalam kelompok-kelompok agama di dalam Facebook. Hal ini seperti dituturkan oleh Wahyu dalam wawancaranya dengan penulis,

“Ya melalui *mutual friend*, sekarang kan banyak grup-grup bidadari apa begitu. Grup yang bersifat agamis kan banyak. Kadang di dalam grup ada yang *posting* sesuatu. Nanti yang kiranya di benar-benar religius saya *add*, Sekira dia memiliki ilmu tinggi saya *add*. Saya lihat dari dari komentarnya jika komentarnya terlihat berilmu, ilmiah saya *add*.”

Dari tindakan spiritual diatas Murray menjelaskan dalam teorinya mengenai motif suatu tindakan bisa dikarenakan adanya dorongan dalam diri manusia untuk menganalisis pengalaman, untuk memilah konsep-konsep, mensintesis ide, menemukan satu dengan yang lain (*understanding*). Atau dengan kata lain manusia berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya mencari suatu hakikat dari pengalaman-pengalaman tersebut. (Walgito, 2010:253). Melalui Facebook, mahasiswa mengembangkan kebutuhan ini kedalam aktifitas-aktifitas sosial yang diidentifikasi sebagai aktifitas spiritual

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Facebook mempunyai beragam motivasi antara lain:

- 1) Facebook dengan motivasi permainan. Dalam hal ini, Facebook digunakan sebagai media untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa di Jember akan rasa senang dan relaks (Play). Selain sebagai manivestasi dari motivasi berdasarkan impresi dari indra manusia (*sentience*).
- 2) Facebook dengan motivasi bisnis. Dengan semakin berkembangnya Facebook, berkembang pula bentuk-bentuk interaksi sosial di dalamnya. Salah satunya adalah bisnis. Bisnis di dalam Facebook dapat dikategorikan sebagai sebuah tindakan yang merupakan interpretasi dari kebutuhan atau motif mahasiswa di Jember akan

adanya kemandirian (*Autonomy*) dan pencapaian (*achievement*) ekonomi.

- 3) Facebook dengan motivasi pendidikan. Bagi mahasiswa yang menggunakan Facebook dengan motivasi pendidikan dapat dijelaskan bahwa Facebook adalah suatu media yang mampu memberikan ruang untuk aktifitas mahasiswa dalam usahanya untuk memenuhi motif keinginan untuk berprestasi (*Achievement*).
- 4) Facebook dengan motivasi organisasi. Facebook banyak juga digunakan tidak hanya sebagai media interaksi untuk keperluan pribadi, akan tetapi lebih luas. Kini Facebook juga digunakan untuk menjalankan organisasi. Penggunaan Facebook sebagai media organisasi ini, dapat dijelaskan bahwa manusia memiliki motif atau dorongan yang bersifat afiliasi (*Affiliation*).
- 5) Facebook dengan motivasi spiritual. Sebagai makhluk spiritual manusia adalah makhluk yang selalu merasa gelisah, sehingga senantiasa mencari cara untuk menghilangkan kegelisahan yang mereka punyai. Dorongan untuk mencari kebahagiaan ini dapat dijelaskan sebagai motif untuk mencari pemahaman akan hakikat manusia itu sendiri (*understanding*).

#### Ucapan Terima Kasih

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Motivasi Penggunaan Facebook Oleh Mahasiswa di Jember. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (SI) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Bapak Budhy Santoso, S.Sos. M. Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan perhatian dalam penulisan skripsi ini. Ibu Raudlatul Jannah, S.Sos, selaku pembimbing jurnal. Yang telah memberikan saran dan contohh dalam penyusunan jurnal ini. Bapak Prof Dr. Harry Yuswadi, MA., selaku Dosen Pembimbing Akademik serta selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah membimbing, memberikan masukan dan pengarahan kepada penulis. Bapak Nurul Hidayat, S. Sos. MUP, selaku Ketua Program Studi Sosiologi yang selalu memberikan bimbingan, masukan dan pengarahan kepada penulis Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sosiologi, seluruh dosen FISIP Universitas Jember dan seluruh karyawan Universitas Jember atas ilmu pengetahuan dan bantuan yang telah diberikan selama ini.

#### Daftar Pustaka

- Ariwanto, Suharsimi. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Hendroyono, Tony. 2009. *Facebook Situs Networking Bernilai 15 Milliar Dollar*. Yogyakarta: B First
- Neuman, W. Lawrence. 1997. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Massachusetts: Allyn & Bacon
- Poloma, Margaret M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi: Perspektif, ragam, dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suhartono, Suparlan. 2008. *Fislafat Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Umar, Husein. 2000. *Business An Introduction*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi
- Wursanto, Ignasius. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Organisasi*. Yogyakarta: Andi
- Internet;  
Finance.yahoo.com  
<http://finance.yahoo.com/news/number-active-users-facebook-over-years-214600186--finance.html> diakses 3 Nopember 2012
- www.socialbakers.com  
<http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/indonesia> diakses pada 10 Pebruari 2013
- www.duniapsikologi.com  
(<http://www.duniapsikologi.com/pengertian-motivasi/> diakses pada 13 Mei 2012)
- digilib.uin-suka.ac.id  
(<http://digilib.uin-suka.ac.id/1834/> diakses 10 Februari 2013)
- www.socialbakers.com  
<http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/> diakses 3 Nopember 2012
- www.thegameconsulting.com



<http://www.thegameconsulting.com/> diakses  
pada 12 Maret 2013

