**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Sekilas tentang Internet**

Perubahan terbesar di bidang komunikasi 40 tahun terakhir (sejak munculnya TV) adalah penemuan dan pertumbuhan internet. Internet merupakan sumber informasi yang lengkap, luas dan banyak diminati oleh semua kalangan untuk saat ini. Dengan adanya internet, arus informasi di seluruh dunia menjadi tidak terbatas, cepat, relatif terbuka sehingga semua pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya. Akhir-akhir ini, melalui komputer di rumah, modem, warnet, *hotspot* yang sudah mulai mewabah di berbagai tempat, serta melalui layanan-layanan seperti *Web-TV*, internet hadir untuk publik.

Internet muncul pada tahun 1969, yaitu dengan lahirnya *APRANET* yang merupakan jaringan komputer milik Departemen Pertahanan Amerika Serikat yang ditujukan untuk mempermudah pertukaran informasi diantara para pengkaji pertahanan (*defence researchers*).[[1]](#footnote-2)

Internet telah berkembang secara fenomenal, baik dari segi jumlah penggunanya, beberapa tahun terakhir ini. Salah satu pengukuran terbaik mengenai besarnya internet ini adalah jumlah *host-komputer*. *Host-komputer* adalah sebuah komputer yang menyimpan informasi yang dapat diakses melalui jaringan. *Network Wizards* mencatat dari tahun 1995-1999, jumlah *host-komputer* meningkat mulai 5,9 juta menjadi 43,2 juta.[[2]](#footnote-3)

Faktor utama yang berperan dalam pesatnya pertumbuhan internet adalah potensi *e-commerce*, atau transaksi jual beli melalui internet. *InteliQuest* mencatat Pajak *e-commerce* tingkat dunia adalah $21,1 juta pada tahun 1999, naik 154% dari tahun sebelumnya. Penghasil pajak terbesar pada *web* adalah penjualan buku. Amazon.com mencatat penjualan sebesar $250 juta selama empat bulan terakhir tahun 1998.[[3]](#footnote-4)

Singkatnya, internet tumbuh karena dua faktor. Pertama, hubungan fisik yang terdiri dari sambungan data berkecepatan tinggi dibangun, yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer –atau *internetworking*– di berbagai universitas, berbagai lembaga pemerintah, perusahaan, dan organisasi-organisasi lain. Semua hubungan ini melahirkan *de facto* jaringan nasional. Kedua, karena protocol OTC/IP telah luas diterima, maka informasi dapat mengalir secara terbuka dalam jaringan-jaringan yang saling berhubungan. Inilah yang membentuk internet walaupun komputer-komputer itu memiliki arsitektur perangkat keras dan sistem operasi yang berbeda-beda.[[4]](#footnote-5)

Beberapa keunggulan internet dibandingkan dengan media-media lainnya adalah:

1. *Efficiency* (Efisiensi), apabila dalam media-media lain oplah penerbitan merupakan masalah besar, dalam media internet tidak dikenal batasan oplah (*unlimited*). Apa yang disajikan dalam internet dapat dinikmati oleh para pengunjung dalam jumlah tak terbatas, tanpa perlu mengeluarkan biaya tambahan.
2. *Without Boundary* (Tanpa batas), internet tidak mengenal tapal batas negara atau benua dan juga waktu. Jaringan komputer yang telah terpasang sekarang ini dapat diibaratkan bagai jaring laba-laba yang telah menyebar luas hampir menyelimuti seluruh bagian dunia ini. Walaupun beberapa isi di dalamnya mencerminkan serta mempertahankan ciri-ciri yang bersifat khas, internet seakan-akan telah berhasil menciptakan suatu alam baru, suatu kehidupan yang baru yang mendunia (*global society*).
3. 24-hours *online* (terbuka 24 jam). Internet adalah suatu media informasi yang terbuka sepanjang waktu. Tak ada waktu khusus untuk memperoleh informasi. Kapan pun seorang inginkan, ia bisa mendapatkannya saat itu juga.
4. *Interactive*.
5. *Hyperlink* (terjalin dalam sekejap), ini berarti bahwa para pengunjung dapat melompat dari satu informasi ke informasi lainnya yang mempunyai kaitan langsung maupun tak langsung.
6. *No license required* (tak perlu izin), untuk dapat menayangkan informasi dalam internet, tidak diperlukan adanya surat izin (SIUPP) terlebih dahulu.
7. *No consership* (tanpa sensor), kebebasan untuk berbicara, berungkap, dan berkabar telah mengakar kuat dalam masyarakat internet.[[5]](#footnote-6)
8. **Situs Jejaring Sosial**
9. **Situs Jejaring Sosial**

*Social Networking Site (SNS)* atau biasa disebut juga jaringan sosial didefinisikan sebagai suatu layanan berbasis *web* yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun profil tentang dirinya sendiri, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu anggota dengan anggota lainnya dalam sistem yang disediakan. Dalam Boyd dan Ellison disebutkan bahwa fungsi dari penerapan *Social Networking Site* berfokus pada koneksi yang akan dibangun oleh satu orang dengan orang lainnya, dapat berupa hubungan sahabat, keluarga, seks, *event,* profesi hingga bisnis dan pekerjaan.[[6]](#footnote-7)

Jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain. Jejaring sosial sebagai struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukan jalan, mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga.

Khakul menyebutkan bahwa Istilah jejaring sosial diperkenalkan oleh profesor J.A. Barnes di tahun 1954. Ada berbagai macam situs jejaring sosial yang digunakan seseorang diantaranya adalah *myspace, facebook, windows live spaces, friendster, twitter*, dan lain sebagainya.[[7]](#footnote-8)

Kemunculan situs jejaring sosial ini diawali dari adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Situs jejaring sosial pertama, yaitu *sixdegrees.com* mulai muncul pada tahun 1997. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman, dan mengirim pesan. Tahun 1999 dan 2000, muncul situs sosial *lunarstorm*, *live journal*, *cyword* yang berfungsi memperluas informasi secara searah. Tahun 2001, muncul *ryze.com* yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis. Tahun 2002, muncul *friendster* sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Dalam kelanjutannya,  *friendster* ini lebih diminati anak muda untuk saling berkenalan dengan pengguna lain. Tahun 2003, muncul situs sosial interaktif lain menyusul kemunculan *friendster*, *flick r*, *youtube*, *myspace*. Hingga akhir tahun 2005, *friendster* dan *myspace* merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati.[[8]](#footnote-9)

Namun, memasuki tahun 2006, penggunaan *friendster* dan *myspace* mulai tergeser dengan adanya *facebook*. *Facebook* memiliki tampilan yang lebih modern hingga memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya.[[9]](#footnote-10)

1. **Sejarah *Facebook* Dan Perkembangannya**

*Facebook* adalah sebuah *social networking* yang baru saja dirintis pada tahun 2006 oleh seorang mahasiswa Harvard yang bernama Mark Zuckerberg. Pada awalnya, *facebook* dengan situs [www.*facebook*.com](http://www.facebook.com/) yang sebelumnya bernama *thefacebook* dengan situs [www.*thefacebook*.com](http://www.thefacebook.com/) digunakan untuk komunikasi antar mahasiswa Universitas Harvard. Namun setelah beberapa waktu, target pengguna adalah seluruh mahasiswa dan masyarakat umum.

Ide berawal ketika Mark bersekolah di Exeter High School, New Hampshire. Saat itulah dia berkenalan dengan Adam D’Angelo. Zuckerberg lulus dan masuk Harvard University, awalnya membuat program *Coursematch* yang memungkinkan mahasiswa di kelas yang sama bisa melihat daftar teman-teman sekelas. Proyek selanjutnya membuat *facemash*.*com*. Lewat situs ini para pengunjung bisa memberi stempel “keren” atau “jelek” foto seorang siswa, dan membuat Zuckerberg dipanggil oleh Badan Administrasi Universitas Harvard karena dianggap membobol sistem keamanan komputer kampus, melanggar peraturan privasi di internet, dan melanggar hak cipta. Oleh karena itu, ia membuat *facebook* dan diluncurkannya pada tahun 2004. Dalam waktu singkat dua pertiga mahasiswa Harvard jadi pengguna *facebook*. Teman sekamarnya, Dustin Moskovitz dan Chris Hugh, berhasil mengembangkan sayap ke Universitas Stanford, Columbia, Yale, Ivy College, dan beberapa sekolah lainnya di wilayah Boston. Dalam waktu singkat, mereka meluncurkan *Facebook* ke 30 sekolah.

Gambar 1

Pertumbuhan Jumlah Akun Di *Facebook*



Sumber: ([http://publishedmind.blogspot.com/2008/03/sejarah-*facebook*.html](http://publishedmind.blogspot.com/2008/03/sejarah-facebook.html) diakses tanggal 2 Maret 2012)

Jumlah akun di [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) terus melonjak, sehingga pada pertengahan 2004 *friendster* mengajukan tawaran kepada Zuckerberg untuk membeli [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) seharga 10 juta US Dollar, dan Zuckerberg pun menolaknya. Zuckerberg sama sekali tidak menyesal menolak tawaran tersebut sebab tidak lama setelah itu [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) menerima sokongan dana lagi sebesar 12.7 juta US Dollar dari Accel Partners. Dan semenjak itu, sokongan dana dari berbagai investor terus mengalir untuk pengembangan [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html).[[10]](#footnote-11)

Pertengahan 2004, *thefacebook*.com mendapat investasi pertamanya dari salah seorang pendiri [*paypal*](https://www.paypal.com/id), Pieter Thiel. Dibawah ini perubahan tampilan dari *thefacebook* menjadi *facebook*.

Gambar 2

Tampilan *Thefacebook* dan *Facebook..*

 

Sumber: ([http://www.asal-usul.com/2009/03/*facebook*-data-dan-fakta-sejarah.html](http://www.asal-usul.com/2009/03/facebook-data-dan-fakta-sejarah.html) diakses 2 Maret 2012)

Pada September 2005 [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) tidak lagi membatasi jaringannya hanya untuk mahasiswa. [*Facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) pun membuka jaringannya untuk para siswa SMU. Beberapa waktu kemudian [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) juga membuka jaringannya untuk para pekerja kantoran. Dan akhirnya pada September 2006 [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) membuka pendaftaran untuk siapa saja yang memiliki alamat e-mail.

Pada tahun 2007, terdapat penambahan 200 ribu akun baru perharinya. Lebih dari 25 juta user aktif menggunakan [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html) setiap harinya. Rata-rata pengguna menghabiskan waktu sekitar 19 menit perhari untuk melakukan berbagai aktifitas di [*facebook*](http://publishedmind.blogspot.com/2008/02/facebook.html).

Menurut [www.check*facebook*.com](http://www.checkfacebook.com), Indonesia merupakan negara kedua terbesar pengguna *facebook*, berikut ini adalah tabel peringkat pengguna *facebook* di duna *cyber* bulan Desember 2010:

Tabel 1.

Peringkat 10 Negara Terbesar Pengguna Situs *Facebook*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Negara | Jumlah Pengguna |
| 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10. | Amerika SerikatIndonesiaInggrisTurkiPerancisFilipinaMeksikoItaliaCanadaIndia | 147.105.14031.784.08028.935.38024.211.82020.469.42018.901.90018.243.08017.812.80017.522.78016.915.900 |

Sumber: [www.lontar.**ui**.ac.id/file?file=pdf/metadata-20280978.pdf](http://www.lontar.ui.ac.id/file?file=pdf/metadata-20280978.pdf), diakses tanggal 20 Mei 2012*.* 2012.

Pernyataan tersebut didukung salah satu warta digital *kompas*.*com* (dalam Ningtyas) yang menyatakan bahwa pengguna *facebook* di Indonesia pada tahun 2009 hingga awal tahun 2010 sekitar 5 juta *user*. Akan tetapi, dalam akhir tahun 2010, pengguna *facebook* meningkat semakin banyak hingga menjadi dua kali lipat. Menurut Tekno Kompas:

“Di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 13.870.120 pengguna *facebook*, sedangkan pada 1 Januari 2010 sebesar 15.301.280 pengguna. Indonesia hanya satu peringkat di bawah Amerika Serikat yang mencatat kenaikan jumlah pengguna 4.576.220, pengguna dalam priode yang sama dari 98.105.020 menjadi 102.681.240 pengguna.”[[11]](#footnote-12)

Perkembangan *facebook* di Indonesia pun dapat dilihat berdasarkan data statistik yang diambil mengenai jumlah pengguna *facebook* di Indonesia pada tanggal 12 Desember 2010 melalui situs [www.chek*facebook*.com](http://www.chekfacebook.com).

Tabel 2.

Pengguna Layanan Jejaring Sosial *Facebook* Berdasarkan Jenis Kelamin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jenis kelamin | Jumlah pengguna | Persentase |
| laki-laki | 17.824.066 59 | 20% |
| Perempuan | 12.284.154 40 | 80% |
| Jumlah | 30.108.220 | 100% |

Sumber: <http://rynmoelya.blogspot.com/2011/11/proposal-penelitian-pengaruh-kampanye.html>, di akses 9 Februari 2012

Tabel 3.

Pengguna *Facebook* Berdasarkan Skala Usia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skala Usia | Jumlah Pengguna | Persentase |
| ≥ 13 tahun 14-17 tahun 18-24 tahun 25-34 tahun35-44 tahun45-54 tahun 55-64 tahun65 tahun | 602.1647.617.38012.494.9116.533.4841.896.818511.840120.433331.190 | 2,00%25,30%41,50%21,70%6,30%1,70%0,40%1,10% |
| Jumlah | 30.108.220 | 100,00% |

Sumber: <http://rynmoelya.blogspot.com/2011/11/proposal-penelitian-pengaruh-kampanye.html>, di akses 9 Februari 2012

1. **Pola Penggunaan *Facebook***

Djohari dikutip oleh Sarita menjelaskan bahwa pola mahasiswa dalam menggunakan internet juga dipengaruhi oleh faktor-faktor individual dan faktor lingkungan. Faktor individu terdiri dari jenis kelamin, tempat tinggal, jumlah penerimaan, dan kemampuan bahasa Inggris, sedangkan faktor lingkungan terdiri dari tahun masuk, jurusan studi mahasiswa, dan tempat mengakses internet[[12]](#footnote-13). Menurut Andina dalam Sarita, faktor lingkungan juga dapat terdiri dari keberadaan orang lain dan media massa lain. Keberadaan orang lain di sini merujuk pada seseorang yang dekat (teman, kakak, atau adik) di mana secara bersamaan mengakses internet dengan pengguna tersebut. Media massa lain di sini adalah faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang dalam memberikan informasi mengenai situs-situs internet.[[13]](#footnote-14)

Pertumbuhan jumlah kunjungan ke *facebook* *pages* seseorang tergantung pada beberapa variabel, diantaranya faktor pertumbuhan organik dan faktor pertumbuhan non organik. Pertumbuhan organik adalah pertumbuhan yang dipicu oleh sebuah mekanisme *viral marketing*. Apabila seorang pengguna *facebook* mengunjungi *facebook* anda maka menjadi *fans* atau *supporter*, informasi ini akan muncul pada *wall* pengguna tersebut dan dapat dilihat oleh teman-temannya. Sebagian dari teman-teman dari pengguna tersebut juga dapat melihat informasi ini pada halaman utama *facebook* mereka. Mereka dapat memilih untuk mengunjungi *facebook* *page* pengguna lain dan menjadi *f­ans* atau *supporter*, mengulangi siklus sebuah pertumbuhan yang “organik”.

Umumnya, menggunakan variabel pertumbuhan organik, pertumbuhan jumlah pengguna *facebook* *page* akan terjadi secara ekponensial. Semakin banyak pengguna yang bergabung, semakin banyak temannya yang mengetahui dan semakin banyak yang mengulangi siklus pertumbuhan organik. Mulai dari dua, empat, dari yang empat menjadi delapan dan seterusnya.

Pertumbuhan non organik, dengan memasang iklan atau secara aktif mengiklankan sendiri *facebook* *page* pengguna. *Facebook* memiliki batasan jumlah *message* dan *wall* yang dapat dikirimkan perhari (kalau melebihi batasan ini, *facebook* bisa di-*suspend*).[[14]](#footnote-15)

Pola penggunaan *facebook* di kalangan mahasiswa dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu: tujuan pengguna membuat akun *facebook*, frekuensi penggunaan *facebook* yaitu seberapa sering seorang mahasiswa membuka *facebook*, durasi menggunakan *facebook*, lokasi dan waktu mengaksesnya, fitur yang digunakan, konten komunikasi dalam *facebook*, dan biaya yang dikeluarkan. Pola penggunaan internet sendiri sebenarnya dipengaruhi oleh karakteristik individu dan karakteristik lingkungan. Faktor-faktor yang termasuk dalam karakteristik individu, antara lain: jenis kelamin, uang saku, motif mahasiswa dalam menggunakan internet yang terdiri atas motif mencari informasi akademik dan non-akademik. Selain karakteristik individu, pola penggunaan internet juga dipengaruhi oleh karakteristik lingkungan, yaitu program studi, dan keberadaan orang lain. Keberadaan orang lain di sini merujuk pada seseorang yang dekat (teman, kakak atau adik) di mana secara bersamaan mengakses *facebook*.

Umumnya, *facebook* dibuat sebagai situs pertemanan yang memungkinkan orang untuk dapat bertemu dengan temannya di dunia maya. Keunggulannya memang terdapat dalam fitur *update status* yang *real time* dan untuk mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk (notes, foto, video, komentar, *wall*, *groups* dan lain-lain). *Facebook* menjadi salah satu ajang unjuk eksistensi diri. Jadi kalau digunakan dengan baik dan proporsinya tepat, *facebook* dapat menjadi alat untuk melatih mengekspresikan diri namun, terkadang cara penyampaian dan waktunya tidak jelas.

Frekuensi penggunaan *facebook* mengindikasikan jumlah waktu yang dimiliki oleh mahasiswa selain digunakan untuk mengikuti kegiatan perkuliahan dan seberapa sering mengakses *facebook*. Durasi penggunaan *facebook* mengindikasikan pada berapa lama waktu yang diperlukan seorang mahasiswa dalam mengakses *facebook*, dihitung berdasarkan lama waktu yang digunakan responden untuk mengakses *facebook* pada setiap kunjungan.

Menurut Griffith dan Liyanagedikutip oleh Ningtyas menyebutkan bahwa *facebook* dikenal sebagai situs dengan berbagai fitur yang lengkap dalam menunjang komunikasi dan hiburan bagi penggunanya. Berikut adalah fitur-fitur yang ada dalam:

1. “*The Wall*” adalah ruang dimana pesan dapat diposting dalam halaman profil satu sama lain. Dalam fasilitas the *wall*, pengguna dapat menuliskan pesan dan berbagi informasi dari luar situs *facebook* kepada pengguna lainnya.
2. “*Pokes*” adalah fasilitas “*Colek*” *virtual* yang dapat diberikan kepada teman *facebook*.
3. “*Status*” adalah informasi yang diberikan teman atas apa yang dilakukan, dirasakan, dari pengguna *facebook*. Fasilitas ini dilengkapi dengan kolom *comment* atau komentar.
4. “*News* *Feed*”, *facebook* memberitahukan perubahan-perubahan status, profil, ulangtahun, acara dan lain-lain pada profil teman. *News* *feed* menampilkan setiap kegiatan terbaru yang dilakukan oleh teman kita di *facebook*.
5. Aplikasi “*Photo*” adalah fasilitas untuk menunggah foto agar teman-teman dapat melihatnya. Aplikasi foto ini dilengkapi oleh penanda (*tag*), komentar, dan edit foto. Album foto dapat diatur *privat* atau siapapun dapat bebas melihatnya, sesuai dengan pengaturan penggunanya.[[15]](#footnote-16)

Selain itu, fitur lain yang juga disediakan yaitu:

1. *Real screen name*. Saat pendaftaran, *Facebook* mewajibkan nama minimal terdiri dari dua kata, dan harus merupakan nama asli.
2. *Neat design*. Design *Facebook* tergolong sangat rapi. Penggunanya tidak diberikan hak yang berlebihan untuk mengganti design *profile-page*-nya (seperti mengganti *background* *picture*, *font* tulisan, dan sebagainya yang bisa membuat tulisan menjadi sulit terbaca, dan lain-lain).
3. *Ajax Technology*, yang memungkinkan bagian tertentu dari sebuah halaman dapat di-update tanpa harus me-refresh/membuka kembali halaman itu.
4. *Games*. Ada banyak games yang terintegrasi dengan *Facebook*. Sebagian besar games tersebut memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka di *Facebook* di dalam games tersebut. Banyaknya games juga didukung oleh diperbolehkannya setiap orang untuk membuat aplikasi *Facebook* sendiri.
5. Privacy Control, yang memungkinkan mahasiwa untuk mengatur content-content apa saja yang dapat diakses secara publik, atau hanya orang-orang tertentu saja yang dapat mengaksesnya.
6. “Like” Feature, sebuah fitur untuk mengapresiasi teman-teman mereka.[[16]](#footnote-17)

Teknologi *wireless* di lingkungan STAIN Sultan Qaimuddin Kendari membuat *civitas* akademika perguruan tinggi tersebut dapat dengan mudah mengakses *facebook*. *Civitas* akademika dapat menikmati akses *facebook* melalui *Hp* dan peralatan *mobile*, seperti *laptop*/*notebook*, PDA (*Personal* *Digital Assistant*), dan PC (*Personal Computer*) sekalipun, yang dilengkapi dengan teknologi *Wi*-*Fi* (*Wireless*-*Fidelity*).

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan pola penggunaan *facebook* di kalangan mahasiswa dikaitkan dengan tujuan menggunakan *facebook*, frekuensi dan durasi penggunaan *facebook*, tempat mengakses *facebook*, fitur-fitur *facebook* yang digunakan dan dorongan menggunakan *facebook* yang merujuk pada keberadaan orang lain yang memberi informasi kepada mahasiswa untuk mengakses *facebook* saat berkuliah di STAIN Kendari.

1. **Deskripsi Prilaku Sosial**

Di dalam diri manusia terdapat dua dorongan pokok, yang mendorong serta melatarbelakangi segala tingkah lakunya, yaitu: dorongan kemasyarakatan yang mendorong manusia bertindak yang mengabdi kepada masyarakat, dan dorongan keakuan, yang mendorong manusia bertindak yang mengabdi kepada aku sendiri.

Al Qur’an mengajarkan manusia untuk mengenali orang atau kelompok sosial lainnya. Masyarakat tersusun dengan susunan yang majemuk. Setiap anggota masyarakat memiliki fungsi masing-masing yang harus dijalankan demi tercapainya dinamika sosial yang harmonis. Dalam Al Qur’an dinyatakan:



Terjemahan:

*Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.* (QS Al Hujuraat [49]: 13)[[17]](#footnote-18)

Dalam Tafsir Al-Qur’anul Majid An-Nur dijelaskan “*wa ja’alnaakum syu’uuban waqabaa’ili lita’aarofuu*” bermakna Allah menjadikan manusia bersuku-suku dan bergolongan supaya saling mengenal, bukan bermusuh-musuhan. Jelasnya, Allah menjadikan bersuku-suku dan berbangsa-bangsa supaya manusia lebih tertarik untuk saling mengenal. Dikatakan juga bahwa kalimat tersebut merupakan dasar demokrasi yang benar dalam Islam yang menghilangkan kasta-kasta dan perbedaan-perbedaan bangsa. Masih adanya perbedaan rasial sangat ditentang oleh Islam.[[18]](#footnote-19)

Secara Sosiologi membuktikan bahwa, Manusia tidak akan mampu hidup sendiri tanpa adanya hubungan terhadap sesamanya. Secara Psikologi pun, perkembangan hidup manusia tidak akan berjalan dengan stabil jika tidak ada interaksi antara sesamanya dan juga lingkungan.

Sebagai makhluk sosial, manusia harus berinteraksi dengan berbagai pihak. Interaksi sosial ini menjadi lebih harmonis jika saling mengenal karakteristik pihak lain. Dengan pemahaman ini manusia dapat meramalkan bagaimana orang berpikir, merasakan dan berprilaku.

Prilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan dengan keberadaan manusia lainnya yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi, ditunjukan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan atau rasa hormat pada orang lain. Prilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda.

Baron dan Byrne menjelaskan bahwa prilaku dalam hubungan sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi yaitu: dapat diterima atau ditolak orang lain, suka bergaul dan tidak suka bergaul, sifat ramah dan tidak ramah, simpatik atau tidak simpatik.[[19]](#footnote-20)

Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya disebut keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.

Menurut Riggio, dkk. yang dijelaskan kembali oleh Kusumadewi bahwa ada 3 model keterampilan sosial dan keterampilan emosi. Kerangka tersebut dibuat berdasarkan penelitian mengenai komunikasi interpersonal, yang mengajukan bahwa komunikasi emosional dan komunikasi sosial dapat dikonseptualisasikan menjadi tiga keterampilan dasar: keterampilan dalam ekspresi atau biasa dikenal sebagai *encoding skills*, keterampilan dalam mengenali dan melakukan *decoding* pesan dari orang lain, dan keterampilan dalam mengatur dan mengendalikan prilaku komunikasi.[[20]](#footnote-21) Dari ketiga keterampilan tersebut, masing-masing terdapat dalam domain emosional (keterampilan emosional) dan dalam domain verbal/sosial (keterampilan sosial).

Tabel 4.

Kerangka Kerja Keterampilan Emosional dan Sosial

|  |  |
| --- | --- |
| Kerampilan | Definisi |
| *Emotional ekspressivity* | Keterampilan dalam berkomunikasi secara non-verbal, khususnya dalam mengirimkan pesan-pesan emosional, ekspresi sikap yang non verbal, dominasi dan orientasi interpersonal. |
| *Emotional**Sensitivity* | Keterampilan dalam menerima dan menginterperetasikan komunikasi emosional dan non-verbal dari orang lain. |
| *Emotional**control* | Keterampilan dalam mengendalikan dan mengatur ekspresi emosi dan ekspresi non-verbal diri, khususnya saat menyampaikan atau menyembunyikan emosi dengan isyarat. |
| *Sosial ekspressivity* | Keterampialn ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam wacana sosial. |
| *Sosial sensitivity* | Keterampilan dalm menginterpretasikan komunikasi verbal orang lain, kemampuan untuk memahami situasi sosial, norma sosial, dan juga peran.  |
| *Sosial control* | Keterampilan dalam bermain peran dan presentasi sosial-diri. |

### Sumber: (<http://alumni.unair.ac.id/detail.php?id=33800&faktas=Psikologi>, diakses tanggal 20 Mei 2012.

Keterampilan sosial pada mahasiswa terkait dengan prilaku interpersonal mahasiwa, manajemen diri, prilaku yang berhubungan dengan kemampuan akademis, keterampilan berkomunikasi, prilaku *assertive* (kemampuan yang membuat seorang mahasiswa dapat menampilakan prilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan), kepatuhan yaitu menunjukan seorang mahasiswa dapat mengikuti peraturan dan menggunakan waktu dengan baik. Dimensi umum ketetampilan sosial dapat diperhatikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.

Dimensi Umum Keterampilan Sosial

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dimensi | Bentuk | Pola prilaku |
| Hubungan dengan teman sebaya (*Peer Relation*) | Ditunjukan melalui prilaku positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan pada orang lain, dan bermain bersama orang lain. | Interaksi sosial, prososial, empati, partisipasi sosial, *sociability-leadership*, kemampuan sosial pada teman sebaya. |
| Manajement diri(*Self-Management*) | Merefleksikan diri yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik. | Kontrol diri, kompetensi sosial, tanggung jawab sosial, peraturan, toleransi terhadap frustasi. |
| Kemampuan akademik (*Academic*) | Ditunjukan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan dosen dengan baik. | Penyesuaian perkuliahan, kepedulian pada peraturan kampus, orientasi tugas, tanggung jawab akademis, kepatuhan di ruang perkuliahan, mahasiswa yang baik.  |
| Kepatuhan (*Compliance*) | Menunjukan mahasiswa yang dapat mengikuti peraturan, dan menggunakan waktu dengan baik. | Kerjasama secara sosial, kompetensi, *cooperation-compliance* |
| Prilaku assertif (*assertion*) | Didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan prilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan. | Keterampilan sosial asertif, *social initiation*, *social activator*, *gutsy*. |

### Sumber: (<http://alumni.unair.ac.id/detail.php?id=33800&faktas=Psikologi>, diakses tanggal 20 Mei 2012.

### Jadi, prilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini terkait kemampuan berinteraksi, manajemen diri, prilaku akademis, prilaku *assiertive*, dan kepatuhan.

1. **Karakteristik Mahasiswa**

Mahasiswa semester III umumnya berada pada rentang masa remaja akhir dan masa dewasa awal. Remaja dalam arti *adolescence* berasal dari kata latin *adolescere* yang artinya tumbuh ke arah kematangan. Kematangan dalam hal ini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi terutama kematangan sosial-psikologis. Di Indonesia, batasan remaja yang mendekati batasan PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) tentang pemuda adalah kurun usia 14-24 tahun.[[21]](#footnote-22) Berdasarkan usia tersebut mahasiswa masih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya.

Setiap tahap perkembangan akan terdapat tantangan dan kesulitan yang membutuhkan suatu keterampilan untuk mengatasinya. Pada priode ini, mereka dihadapkan pada dua tugas utama, yaitu:

1. Mencapai ukuran kebebasan atau kemandirian dari orang tua. Dalam perkembangannya menuju kedewasaan, mahasiswa berangsur-angsur mengalami perubahan yang membutuhkan kedua kemampuan, yaitu kebebasan dan ketergantungan secara bersama-sama. Kebebasan adalah suatu kemampuan untuk membuat keputusan dan mengatur prilakunya sendiri. Melalui proses tersebut mahasiswa akan belajar untuk melakukan sesuatu secara tepat, mereka akan mengevaluasi kembali aturan, nilai dan batasan-batasan yang telah diperoleh dari keluarga maupun sekolah. Hubungan sosial merupakan suatu hubungan yang saling tergantung. Ketergantungan melibatkan komitmen-komitmen dan ikatan antar pribadi yang mencirikan kondisi kehidupan manusia. Mahasiswa terus-menerus mengembangkan kemampuan dalam menggabungkan komitmen terhadap orang lain yang merupakan dasar dari ketergantungan dan konsep darinya merupakan dasar dari kebebasan dan kemandiriannya.
2. Membentuk identitas untuk tercapainya intregrasi diri dan kematangan pribadi. Proses pembentukan identitas diri merupakan proses yang panjang dan kompleks, yang membutuhkan kontinuitas dari masa lalu, sekarang dan yang akan datang dari kehidupan individu, dan hal ini akan membentuk kerangka berpikir untuk mengorganisasikan dan mengintegrasikan prilaku ke dalam berbagai kehidupan. Individu dapat menerima dan menyatukan kecendrungan pribadi, bakat dan peran-peran yang diberikan baik oleh orang tua, teman sebaya maupun masyarakat dan pada akhirnya dapat memberikan arah tujuan dan arti dalam kehidupan mendatang.[[22]](#footnote-23)

Kecerdasan emosional mahasiswa terkait dengan tugas-tugas perkembangannya. Tugas perkembangan tersebut difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan prilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berprilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja, menurut Hurlock diantaranya: mampu menerima keadaan fisiknya, mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa, mampu menerima hubungan baik dengan anggota kelompok berlainan jenis, mencapai kemandirian emosional, mencapai kemandirian ekonomi, mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat dan memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua.[[23]](#footnote-24)

Hasil penelitian Hurlock menunjukan bahwa perkembangan emosi anak tergantung pada faktor belajar. Reaksi emosional yang tidak muncul pada awal kehidupan tidak berarti tidak ada reaksi tersebut, mungkin akan muncul dikemudian hari. Jadi kematangan terjalin erat satu sama lain dalam mempengaruhi kecerdasan emosi. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional diantaranya: kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, emphati dan keterampilan sosial. Hurlock mengemukakan 3 faktor yang dapat mempengaruhi emosi yaitu:

1. Kondisi fisik; apabila keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan. Kesehatan yang buruk dan perubahan yang berskala dari perkembangan, maka remaja akan mengalami emosional yang meninggi.
2. Kondisi psikologi; pengaruh psikologi yang penting antara lain intelegensi, tingkat aspirasi dan kecemasan. Tingkat intelegensi seorang remaja berhubungan dengan kemampuannya mengendalikan emosi. Kegagalan mencapai tingkat aspirasi yang timbul berulang dapat membuat keadaan cemas dan tidak berdaya. Kecemasan setelah pengalaman emosional tertentu yang sangat kuat akan membuat mereka takut kepada situasi yang dirasakan mirip dan mengancam.
3. Kondisi lingkungan; ketegangan yang terus-menerus, jadwal yang terlalu ketat dan terlalu banyak pengalaman menggelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan.[[24]](#footnote-25)

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat. Adenbagoes dalam *blog*nya menyebutkan bahwa **pengertian mahasiswa** dalam peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Selanjutnya menurut Sarwono mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun.[[25]](#footnote-26)

Mahasiswa sebagai pelaku utama dan *agent of echange* dalam gerakan-gerakan pembaharuan memiliki makna sekumpulan manusia intelektual, memandang segala sesuatu dengan pikiran jernih, positif, kritis yang bertanggung jawab, dan dewasa. Secara moril mahasiswa akan dituntut tanggung jawab akademisnya dalam menghasilkan “buah karya” yang berguna bagi kehidupan lingkungan.

Mahasiswa memiliki banyak aktivitas selain belajar sebagai tujuan utama menjadi mahasiswa. Mahasiswa sebagai subjek dapat memilih apa yang terbaik untuk dirinya. Aktivitas mahasiswa ada yang positif dan ada yang negatif, kembali kepada mahasiswa itu sendiri apakah ia menginginkan jalan yang baik atau tidak. Aktivitas positif mahasiswa selain belajar adalah mengikuti atau menyelami dunia organisasi di kampus, disiplin waktu, dan mematuhi segala peraturan yang tidak bertentangan dengan norma-norma yang ada. Sedangkan aktivitas negatif mahasiswa adalah bersikap anarkis dalam berdemonstrasi, tidak mematuhi peraturan yang berlaku, berbuat keonaran antar sesama mahasiswa atau mahasiswi, bergaul secara bebas tanpa mengindahkan peraturan yang ada dan melakukan tindakan curang yaitu menyontek disaat ujian.

STAIN Sultan Qaimuddin Kendari sebagai salah satu perguruan tinggi di Sulawesi Tenggara memandang mahasiswa sebagai:

1. Figur yang memiliki kedalaman nalar, memandang ilmu pengetahuan sebagai kebutuhan, memperlihatkan kekayaan ide, ketekunan dalam melakukan studi, memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta mampu mengubah hidup dan merancang masa depan secara baik;
2. Sosok yang senantiasa terpatri dalam dirinya kesadaran berteologi, memiliki kemantapan akidah, ketekunan zikir, dan ketajaman qalbu serta kontinyuitas dalam beribadah;
3. Performa yang menghiasi personalitasnya dengan keluhuran budi, keteguhan pendirian, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi kesulitan hidup, tampil sederhana dan bersahaja, kesantunan dalam tutur kata dan perbuatan, kelembutan dalam berkomunikasi, jujur, dan rendah hati;
4. Prototipe calon pemimpin masa depan, menjadi teladan publik, percaya diri, kritis terhadap inkonsistensi, inovatif, disiplin, empati dan simpati, patuh terhadap tata tertib kemahasiswaan, serta berada pada garda terdepan dalam membela kepentingan masyarakat dan agama.[[26]](#footnote-27)

Sebagaimana yang dikutip oleh Fitrani dalam hubungannya dengan mahasiswa yang menggunakan *facebook*, penelitian yang dilakukan oleh Aryn Karpinsky peneliti dari Ohio State University menunjukan bahwa para mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial seperti *facebook*, ternyata mempunyai nilai yang lebih rendah daripada para mahasiswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial *facebook*. Dari 219 mahasiswa yang diriset oleh Karpinski, 148 mahasiswa pengguna situs *facebook* ternyata memiliki nilai lebih rendah daripada mahasiswa non pengguna. Menurut Karpinsky, memang tidak ada korelasi secara langsung antara jejaring sosial seperti *facebook* yang menyebabkan nilai para mahasiswa atau pelajar menjadi jeblok. Namun diduga jejaring sosial telah menyebabkan waktu belajar para mahasiswa tersita oleh keasyikan menggunakan situs jejaring sosial tersebut.

Para pengguna jejaring sosial mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para mahasiswa pengguna jejaring sosial kehilangan waktu antara1-5 sampai 11-15 jam waktu belajarnya perminggu untuk bermain jejaring sosial di internet.[[27]](#footnote-28)

1. **Hubungan antara *Facebook* dengan Prilaku Sosial**

Perkembangan teknologi informasi khususnya internet telah memberikan perubahan yang berarti pada hampir setiap aspek kehidupan. Begitu juga dengan perkembangan komunikasi dan cara berinteraksi menggunakan jaringan internet. Satu kemungkinan efek negatif penggunaan internet adalah kecanduan internet. Banyak orang yang kecanduan dengan situs ini, beberapa gejala misalnya dengan mengubah status minimal 5 kali sehari, menghabiskan waktu lebih dari 30 menit untuk ber*facebook*, dan lain-lain. Menurut Young, Kecanduan internet didefinisikan sebagai pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikkan dengan objek candu, tidak memedulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian, dan sebagainya.[[28]](#footnote-29)

Scherer (dalam Werner dan James) menemukan bahwa individu yang tergantung pada internet lebih banyak menggunakan layanan-layanan internet seperti *newsgroups* (kelompok berita), permainan, chatting, dan bulletin dibandingkan individu yang tidak tergantung pada internet. Kelompok yang tergantung dengan internet rupanya menggunakan internet untuk bertemu dengan orang-orang baru, untuk bereksperimen secara sosial, untuk mencari materi berbau seksual, dan untuk mencari hal-hal yang ilegal dan amoral. Kebanyakan dari mereka adalah pria (29%). Mayoritas mahasiswa yang tergantung-internet memandang diri mereka sendiri gaul (mampu bersosialisasi), tidak *introvert* atau menutup diri.[[29]](#footnote-30)

Tim peneliti dari Carnege Mellon University (dalam Werner dan James) menemukan bahwa pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan anggota keluarga, menurunnya hubungan sosial di luar keluarga, dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Mereka mengatakan bahwa terdapat dua penjelasan berbeda tentang dampak negatif pemakaian internet yang diamati. *Pertama*, Internet dapat menyingkirkan hubungan sosial dengan bertatap muka langsung. *Kedua*, internet dapat menyebabkan orang mengubah hubungan sosial yang kuat yang dikembangkan dalam komunitas langsung dengan hubungan sosial yang lemah yang dibangun melalui *web*.[[30]](#footnote-31)

*Facebook* sebagai salah satu jejaring sosial memberikan variasi baru dalam berinteraksi sosial, setiap orang yang melakukan interaksi tidak bertemu secara langsung, namun melalui jaringan dunia maya. Pengguna *facebook* salah satunya adalah mahasiswa. Mahasiswa menggunakan *facebook* untuk berinteraksi dengan teman-temannya atau mencari teman baru, dan menikmati berbagai layanan yang disediakan *facebook*.

Mahasiswa biasanya mengakses *facebook* melalui *handphone* yang mendukung adanya aplikasi *facebook*. Selain itu, biasanya mereka mengakses melalui internet langsung. Seringnya mahasiswa mengakses *facebook*, membuat perilaku mereka biasanya berubah, mereka terkadang suka lupa waktu dan lebih sering meluangkan waktu untuk membuka *facebook* pada saat mereka sedang melakukan aktivitas sekolah atau kegiatan lainnya.

Adanya *facebook* memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap perilaku remaja. Pengaruh positif dapat di antaranya: *Pertama*, Untuk Silaturahmi dan menghimpun keluarga famili, saudara, kerabat yang tersebar. *Kedua,* Sebagai media diskusi, media dakwah, tukar informasi dan mengajak kebaikan. *Faebook* juga dapat menjadi media iklan, baik ikan gratis dengan cara *posting* maupun iklan berbayar yang telah disediakan. *Ketiga*, Membangun komunitas kelompok tertentu, sekolah tertentu, suku tertentu, agama tertentu, hobi tertentu. *Keempat*, Melatih berkomunikasi, melatih menulis, mengeluarkan pendapat, melatih berkomentar. *Kelima*, Untuk media menyimpan foto keluarga, foto kenangan dan video yang sekaligus bisa di *share*.

Dalam penggunaannya, *facebook* tidak akan menimbulkan dampak yang buruk, namun jika terlalu sering menggunakan fasilitas ini dikhawatirkan akan terjadi ketegantungan yang tidak sehat serta menyalahgunakan fasilitas yang tidak benar. Dampak negatif dari *facebook* sebagai berikut :

1. Berkurangnya perhatian terhadap keluarga dan tergantikanya kehidupan sosial. Sebagian orang merasa cukup dengan berinteraksi lewat *facebook* sehingga mengurangi frekuensi ketemu muka. Diakui atau tidak ini terjadi jika kita membuka *facebook* saat sedang bersama keluarga. Sebuah riset di Inggris menunjukan bahwa orang tua semakin sedikit waktunya dengan anak-anak mereka karena berbagai alasan. Salah satunya karena *Facebook*. Bisa terjadi sang suami sedang menulis *wall*, si istri sedang membuat komentar di foto sementara anaknya diurusi pembantu.
2. Batasan ranah pribadi dan sosial yang menjadi kabur, dalam *facebook* kita bebas menuliskan apa saja, sering kali tanpa sadar kita menuliskan hal yang seharusnya tidak disampaikan ke lingkup sosial. Hal ini menyebabkan tersebarnya data penting yang tidak semestinya, seringkali pengguna *facebook* tidak menyadari beberapa data penting yang tidak semestinya ditampilkan secara terbuka.
3. Pemanfaatan untuk kegiatan negatif, walaupun telah diatur dalam peraturan penggunaan *Facebook*, tetap saja ada pihak yang memanfaatkan *facebook* untuk kegiatan negatif melalui group ataupun *pages*. Contohya, pornografi dan penipuan. *Facebook* mengurangi kinerja, banyak karyawan perusahaan, dosen, mahasiswa yang bermain *facebook* pada saat sedang bekerja.
4. Mempengaruhi kesehatan, Beresiko terjadinya beberapa penyakit fisik karena terlalu lama duduk dan memegang *mouse*. Seperti sakit punggung dan nyeri sendi. Bahkan bisa menjadi faktor resiko penyakit degeneratif, seperti jantung, kanker, stroke. Karena kurang geraknya anggota tubuh. Pengguna juga kekurangan waktu tidur. Kehilangan waktu tidur dalam waktu lama dapat menyebabkan kantuk berkepanjangan, sulit berkonsentrasi, dan depresi dari sistem kekebalan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa seni dalam membina hubungan dengan orang lain merupakan keterampilan sosial yang mendukung keberhasilan dalam pergaulan dengan orang lain. Tanpa memiliki keterampilan seseorang akan mengalami kesulitan dalam pergaulan sosial. Keterampilan sosial ini terlihat dalam hal-hal seperti bagaimana mahasiswa mampu untuk memberi kesan yang baik tentang dirinya, mampu mengungkapkan dengan baik emosinya sendiri, berusaha menyetarakan diri dengan lingkungan, dapat mengendalikan perasaan dan mampu mengungkapkan reaksi emosi sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada sehingga interaksi dengan orang lain dapat terjalin dengan lancar dan efektif.

Secara keseluruhan *Facebook* dan situs jejaring sosial lain bisa dianggap hal yang baik. Situs-situs ini memungkinkan orang terhubung, baik mereka kenal satu sama lain atau tidak.

Interaksi di dunia maya perlahan tetapi pasti telah menggeser **interaksi sosial**, dengan menjauhkan jarak diantara orang-orang. Kurangnya komunikasi *face-to-face* (tatap muka) secara tidak langsung telah mengikis keterampilan sosial seperti kemampuan membaca bahasa tubuh dan fasilitas-fasilitas komunikasi tidak langsung lainnya. Setiap orang, dengan sedikit pengecualian, memerlukan kontak tatap-muka untuk dapat mempertahankan keterampilan sosial yang dimiliki dan untuk memenuhi kodratnya sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan *facebook* memiliki hubungan yang signifikan dengan prilaku sosial seseorang. Dalam hubungannya dengan penelitian ini, maka dapat diasumsikan bahwa pola penggunaan *facebook* memiliki hubungan yang signifikan dengan prilaku sosial mahasiswa STAIN Kendari.

1. **Penelitian Relevan**

Penelitian tentang *facebook* sudah pernah diteliti sebelumnya oleh peneliti lain, di antaranya:

Pengaruh kebiasaan penggunaan situs pertemanan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa kelas IX MAN 1 Kendari yang dilakukan oleh Fitriani menunjukan bahwa terbukti ada pengaruh negatif namun tidak signifikan dan dari interpretasi koefesien korelasi maka tingkat pengaruh rendah variabel kebiasaan penggunaan situs pertemanan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa.[[31]](#footnote-32)

Penelitian yang dilakukan oleh Aryn Karpinsky peneliti dari Ohio State University (Dalam Fitriani) menunjukan bahwa para mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial seperti *facebook*, ternyata mempunyai nilai yang lebih rendah daripada para mahasiswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial *facebook*.

Penelitian tentang pola penggunaan dan dampak internet di kalangan mahasiswa Institut Pertanian Bogor (kasus mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekologi Manusia) yang dilakukan oleh Sushane Sarita menunjukan bahwa terdapat kecenderungan ketimpangan ekonomi di kalangan mahasiswa dalam mengakses internet, karena hasil uji statistik menyatakan uang saku dan penghasilan ibu dapat membatasi penggunaan internet, khususnya saat libur. Internet tidak serta merta dapat merubah prestasi akademik mahasiswa. Pola penggunaan internet, baik frekuensi maupun durasi penggunaan internet tidak mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Diketahui mahasiswa Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor menggunakan internet dengan frekuensi yang rendah pada awal semester dan saat libur, sedangkan saat ujian mayoritas mahasiswa tidak menggunakan internet. Mahasiswa Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor juga menggunakan internet dengan durasi sedang pada awal semester dan saat libur, sedangkan saat ujian sebagian besar mahasiswa tidak menggunakan internet. Dengan demikian, internet memang tidak mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa.[[32]](#footnote-33)

Sarita menemukan bahwa internet pun ternyata tidak mempengaruhi waktu luang mahasiswa. Mahasiswa menganggap menggunakan internet adalah kegiatan yang menyenangkan dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak menganggu waktu luang.

Penelitian Karina Ayu Ningtyas tentang “*Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Social Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment Pada Anak*” menunjukan bahwa:

1. Ada hubungan positif dan signifikan yang cukup tinggi antara gaya hidup *online* dan pengalaman viktiminasi *cyber harassment* pada anak. Maka dapat diartikan bahwa semakin tinggi gaya hidup *online*, semakin besar resiko anak mendapatkan vitiminasi
2. Ada hubungan negatif dan signifikan yang cukup tinggi antara perlindungan *online* anak dan pengalaman *viktiminasi cyber* *harassment* meskipun melemah. Semakin rendah tingkat perlindungan *online* yang didapatkan anak, maka semakin tinggi resiko anak untuk terviktiminasi.
3. Ada hubungan yang positif dan signifikan kendatipun cukup lemah hal ini menandakan bahwa ada hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial *facebook* dengan kerentanan viktiminasi *cyber harassment* pada anak. Hal tersebut memperlihatkan jika gaya hidup *online* anak tinggi namun tidak diiringi dengan penjagaan dan perlindungan *online* maka nak semakin rentan untuk mendapatkan berbagai viktiminasi *cyber*.
4. Tidak ada hubungan antara penggunaan *facebook* pada anak dengan kerentanan mengalami viktiminsi *cyber* ditinjau daarai jenis kelamin. Dengan kata lain, pola penggunaan *facebook* pada anak perempuan dan laki-laki pada penelitian ini cenderung homogen atau sama dan resiko mereka menjadi korban *cyber harassment* juga ada pada tingkatan yang sama[[33]](#footnote-34)

Penelitian-penelitian di atas memfokuskan tentang hubungan dan pengaruh internet khususnya *facebook* terhadap prilaku belajar siswa, prilaku akademis mahasiswa, pemanfaatan waktu luang, dan kerentanan *viktiminasi*. Sedangkan penelitian terkait pola penggunaan *facebook* dan prilaku sosial mahasiswa, khususnya penelitian yang dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sultan Qaimuddin Kendari, tergolong baru karena sepanjang pengamatan melalui referensi-referensi yang penulis temukan, belum ada penelitian terkait pola penggunaan *facebook* dan prilaku sosial. Hal inilah, yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

1. Wahana Komputer, *Tips Dan Trik Mencari Pekerjaan Lewat Internet* (Semarang: Penerbit Andi, 2004), h. 2. [↑](#footnote-ref-2)
2. Werner J. Severin dan James W. Tankard, Jr, *Teori Komunikasi; Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 443. [↑](#footnote-ref-3)
3. *Ibid*., h. 444 [↑](#footnote-ref-4)
4. Randy Reddick dan Elliot King, *Internet Untuk Wartawan, Internet Untuk Semua Orang* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996), h.104. [↑](#footnote-ref-5)
5. Budi Agus Riswandi, *Hukum Dan Internet Di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), h. 15-21. [↑](#footnote-ref-6)
6. # [Dokotheo's Blog](http://dokotheo.wordpress.com/), *Konsep Social Networking Site (SNS)*, (*Online*) (<http://dokotheo.wordpress.com/2010/11/03/konsep-social-networking-site-sns/>, diakses tanggal 26 Mei 2012) 2010.

 [↑](#footnote-ref-7)
7. ### Khakul, *Pengaruh Positif dan Negatif Facebook terhadap Perilaku Remaja*, (Online) ([http://khakulblogs.blogspot.com/2009/12/pengaruh-positif-dan-negatif-*facebook*.html](http://khakulblogs.blogspot.com/2009/12/pengaruh-positif-dan-negatif-facebook.html), diakses 3 Februari 2012). 2009.

 [↑](#footnote-ref-8)
8. Bahri, *Perilaku Pengguna Jejaring Social Facebook Terhadap Stimulus Photo Fulgar (Study Kasus Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*, (Online) (<http://bambangsubahri.blogspot.com/2012/03/perilaku-pengguna-jejaring-social.html> diakses tanggal 26 Mei 2012) 2012. [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid*., [↑](#footnote-ref-10)
10. Rizal Akbar, *Sejarah Facebook*, (Online) ([http://publishedmind.blogspot.com/ 2008/03/sejarah-*facebook*.html](http://publishedmind.blogspot.com/%202008/03/sejarah-facebook.html), diakses tanggal 22 Maret 2012) 2008. [↑](#footnote-ref-11)
11. Karina Ayu Ningtyas, *Skripsi Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Social Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment Pada Anak*, (Online) ([www.lontar.**ui**.ac.id/file?file=pdf/metadata-20280978.pdf](http://www.lontar.ui.ac.id/file?file=pdf/metadata-20280978.pdf), diakses tanggal 20 Mei 2012), 2012, h. 4. [↑](#footnote-ref-12)
12. Sushane Surita*, Pola Penggunaan Dan Dampak Internet Di Kalangan Mahasiswa Institut Pertanian Bogor (Kasus Mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekologi Manusia)*, (Online) (<http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/2885/A08ssa.pdf?sequence=4>, diakses tanggal 22 Mei 2012) 2008, h. 67. [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid*., h. 72. [↑](#footnote-ref-14)
14. Dirgayuza Setiawan, *Panduan Praktis Mengoptimalkan Facebook*, (Jakarta: Mediakita, 2009), h. 130. [↑](#footnote-ref-15)
15. Karina Ayu Ningtyas, *Op. Cit*., h 18. [↑](#footnote-ref-16)
16. Anekakulit, *Sembilan Fitur Facebook Yang Paling Disukai*, (Online) (<http://www.facebook.com/note.php?note_id=122448401127072>, 25 mei 2012), 2010. [↑](#footnote-ref-17)
17. Departemen Agama RI, *Al Qur’an Dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), h. 412. [↑](#footnote-ref-18)
18. Teungku Muhammad Hasbi Ash-shiddieqy, *Tafsir Al-Qur’anul Majid An-Nur Jilid 5*, (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2003), h. 2926. [↑](#footnote-ref-19)
19. Roberta. A Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Social Jilid 1 Edisi Kesepuluh*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2004). [↑](#footnote-ref-20)
20. ### Thedora Natalia Kusumadewi, *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dengan Keterampilan Social Pada Remaja*, (Online) (<http://alumni.unair.ac.id/detail.php?id=33800&faktas=Psikologi>, diakses tanggal 20 Mei 2012), 2009, h. 14.

 [↑](#footnote-ref-21)
21. ###  Khakul, *Op. cit.*

 [↑](#footnote-ref-22)
22. Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*. (Jakarta: CV. Sagung Seto, 2007), h. 50. [↑](#footnote-ref-23)
23. Nurnaningsih, *Efektivitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa: Studi Kusus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Cicalengka-Bandung Tahun Ajaran 2010/2011* (Online) (<http://repository.upi.edu/operator/upload/t_bp_0907922_cahpter2.pdf>, diakses tanggal 25 mei 2012 ), 2012, h 69 [↑](#footnote-ref-24)
24. Amelia Atika, *Program Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa. (Penelitian Tindakan Kolaboratif dalam mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Pontianak),* (Online)(<http://repository.upi.edu/operator/upload/t_bk_0807923_chapter2.pdf>, diakses tanggal 25 mei 2012). 2010, h 33 [↑](#footnote-ref-25)
25. Adenbagoes, Pengertian *Facebook*, (Online) (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2090806-pengertian-mahasiswa/>, diakses 2 Maret 2012) 2010. [↑](#footnote-ref-26)
26. Administrator STAIN Kendari, *Profil Mahasiswa*, (Online) (<http://stainkendari.com> diakses tanggal 7 bulan Februari 2012) 2011 [↑](#footnote-ref-27)
27. Fitriani, *Skripsi* *Pengaruh Kebiasaan Penggunaan Situs Pertemanan Facebook Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas* IX *MAN 1 Kendari Kota Kendari*, (STAIN Sultan Qaimuddin Kendari, 2011), h. 24. [↑](#footnote-ref-28)
28. Werner dan James, *Op. cit*., h.462 [↑](#footnote-ref-29)
29. *Ibid*., h. 463 [↑](#footnote-ref-30)
30. *Ibid*., h. 464 [↑](#footnote-ref-31)
31. Fitriani, *Op. cit.* [↑](#footnote-ref-32)
32. Sushane Surita, *Op. Cit*. [↑](#footnote-ref-33)
33. Karina Ayu Ningtyas, *Op*. *Cit*. [↑](#footnote-ref-34)