

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Apalagi ditambah dengan munculnya internet yang menambah semarak dunia komunikasi serta memegang peranan penting dalam penyebaran informasi. Penggunaan internet adalah teknologi terbaru dalam berkomunikasi dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari dan menyebabkan komunikasi antar individu di seluruh dunia semakin lancar dan cepat. Teknologi internet ini memungkinkan setiap orang untuk saling berhubungan atau berkomunikasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu termasuk batas-batas negara. Adapun pelaksanaan kerja dari internet yaitu dihubungkan melalui ratusan bahkan ribuan jaringan diseluruh dunia, sehingga memungkinkan untuk saling berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain yang letaknya jauh, misalnya di luar negeri atau luar daerah.

Saat ini internet banyak digunakan oleh para remaja karena remaja cenderung ingin mengetahui hal-hal yang baru diluar mereka, termasuk dalam memperluas hubungannya dengan orang lain atau menjalin hubungan dengan orang-orang yang baru yang dapat menambah wawasan atau pengalaman mereka. Internet juga merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menjalin hubungan dengan orang lain

atau teman baru yang belum mereka kenal yang letaknya jauh dari mereka, misalnya luar negeri atau luar daerah. Untuk itu perkembangan dunia internet membawa cara dan peluang baru dalam dunia komunikasi yaitu dengan diperkenalkannya situs baru yang bertujuan untuk mencari, berkenalan, berhubungan dengan teman-teman baru bahkan juga dapat mencari teman yang telah lama tidak berjumpa atau yang telah menghilang. Situs tersebut bernama Friendster. Friendster adalah sebuah situs web jaringan sosial dimana seorang pengguna akan membuat identitas maya dan kemudian mengisi data dirinya untuk kemudian mendapatkan account di Friendster. Dalam Friendster, seseorang dapat melihat teman dari temannya dan teman dari teman dari temannya, selain melihat teman mereka sendiri (www.wikipedia.com). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa situs ini memungkinkan untuk dapat menjalin hubungan dengan orang lain sebanyak mungkin tanpa harus bertatap muka secara langsung bahkan menemukan teman lama atau berkenalan dengan teman-teman yang baru.

Jonathan Abrams menciptakan Friendster, sebuah jaringan komunitas online yang beralamat di <http://www.friendster.com>, pada tahun 2002, dan mulai diperkenalkan di komunitas online pada bulan Maret 2003 (www.pikiran-rakyat.com/cetak/2005/1105/24/cakrawala/penelitian.htm). Situs ini dimaksudkan secara khusus sebagai ajang untuk mendapatkan teman dari seluruh dunia yang juga bergabung pada situs Friendster yang jumlahnya terakumulasi dalam *my friends*. Selain itu juga untuk menemukan teman sekolah atau teman kerja lama, membagi foto dengan orang lain, bahkan ada icon yang menginformasikan ketika seseorang

akan berulang tahun sehingga tidak akan terlupakan, mengirim ide atau pesan agar dapat dibaca oleh semua teman atau orang lain atau yang disebut dengan *Bulletin Board*, *Bulletin Board* adalah fasilitas untuk mengirim pesan kepada semua *member* (teman) yang tergabung dalam *my friends*, mengisi Testimonial atau memberi pendapat atau kesaksian mengenai seseorang baik itu teman baru atau teman lama dan sebaliknya, mengirim pesan (*message*) serta membuat Blog (<http://www.smu-net.com/main.php?act=int&xkd=25>). Blog ini merupakan fasilitas Friendster yang baru ada pada tahun 2005 (www.sekolah2000.or.id/03/index.php?subaction=showfull&id=1084743026&archive=&start_from=&ucat=3&). Fitur Blog pada hakikatnya adalah suatu situs yang memudahkan seseorang menuliskan apa yang dipikirkannya melalui suatu jurnal bertanggal. Isi Blog umumnya adalah ungkapan pribadi penulis terhadap lingkungan disekitarnya. Bentuknya bisa sekedar curhat, membagi ilmu, komentar terhadap suatu berita, cerita sehari-hari dan lain-lain. Kunci utama Blog adalah kejujuran, transparansi, otentik, dan *passion* (keinginan) dari penulisnya (<http://media-ide.bajingloncat.com/2005/11/25/>).tjuan.

Internet menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan yang modern, media internet menjadi media informasi dan komunikasi bagi remaja begitu juga dengan hubungan yang dijalin oleh manusia dengan orang lain yang juga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena manusia adalah makhluk sosial.

Dalam penelitian ini penulis tertarik untuk membahas mengenai situs Friendster dan fasilitas yang ditawarkan Friendster yang paling sering digunakan dan

paling diminati oleh para remaja Yogyakarta. Oleh karena itu skripsi ini diberi judul "STUDI TERHADAP AKTIVITAS REMAJA YOGYAKARTA DALAM PENGGUNAAN SITUS FRIENDSTER".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana profil pengguna Friendster?
2. Apakah ada perbedaan pengguna Friendster ditinjau dari segi usia dan jenis kelamin terhadap penggunaan fasilitas Friendster?
3. Fasilitas mana yang paling sering digunakan dan paling diminati oleh para remaja dalam Friendster?

1.3. Batasan Masalah

Banyaknya fasilitas yang ditawarkan oleh Friendster, maka penulis membatasi permasalahan yang diteliti serta menjelaskan bahwa remaja yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah remaja SLTA dan mahasiswa. Adapun fasilitas Friendster meliputi:

1. *My Friends* dan *My Message*
2. *Mengirim Testimonial* dan *Buletin Board*
3. *Membuat Blog*
4. *Games*

Alasan penulis memilih tiga fasilitas tersebut karena fasilitas-fasilitas tersebut sering diakses dan digunakan pada saat mengakses situs Friendster. Salah satu fasilitas situs Friendster adalah *my friends*, yaitu fasilitas yang digunakan untuk mencari teman sebanyak-banyaknya, meliputi teman baru maupun teman lama sedang *my message* digunakan untuk mengirim pesan secara pribadi atau dari individu ke individu. Fasilitas lainnya adalah Testimonial, fasilitas ini pada dasarnya dimaksudkan untuk memberikan suatu keterangan untuk orang lain dalam pengertian yang lebih luas Testimonial digunakan untuk memberikan pendapat mengenai orang lain, sehingga orang yang bersangkutan (yang diberi komentar) dapat mengetahui bagaimana kepribadian dirinya. Adapun fasilitas Friendster yang lain adalah Bulletin Board dan Blog. Bulletin Board merupakan fasilitas yang digunakan untuk mengirim pesan secara massal, sebagai pilihan lain untuk mengirim pesan dari *my message*, untuk mengirim kisah-kisah lucu, teka-teki pada teman-temannya. Blog merupakan salah satu fasilitas situs Friendster yang biasa digunakan untuk menuliskan *ide-ide* seperti *diary*, puisi atau bahkan cerpen, beberapa orang bahkan menggunakan Blog untuk mengiklankan dirinya terutama untuk mencari pekerjaan secara *online*. Blog merupakan fasilitas Friendster terbaru sehingga penulis hanya akan menjelaskan apa itu Blog dan bagaimana cara mengaksesnya. Sedangkan fasilitas yang keempat yaitu *games*, penulis memilihnya karena ingin mengetahui seberapa banyak *user* yang menggunakannya sebagai bagian dari situs Friendster itu sendiri karena dalam *games* di Friendster dapat dimainkan oleh sesama anggota atau teman di Friendster atau dengan kata lain online dengan sesama teman atau anggota Friendster.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana profil dari pengguna Friendster
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengguna Friendster ditinjau dari segi usia dan jenis kelamin terhadap penggunaan fasilitas Friendster.
3. Untuk mengetahui fasilitas mana yang paling sering digunakan dan paling diminati oleh para remaja dalam Friendster.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, meliputi:

1. Bagi Pengusaha Friendster

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan pengusaha Friendster menjadi lebih tahu segmen mana yang paling dominan dalam mengakses fasilitas-fasilitas yang ada pada situs Friendster, sehingga pengusaha Friendster dapat menawarkan kepada pihak pengiklan untuk memasang iklannya pada situs Friendster agar pihak pengiklan dapat menempatkan produknya pada fasilitas-fasilitas tersebut sehingga menjadi tepat dan maksimal serta menguntungkan bagi kedua belah pihak.

2. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis menjadi lebih memahami Friendster dan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan serta memahami mengenai internet secara umum.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari obyek penelitian yang diperoleh dengan cara membagikan kuesioner kepada responden sedang data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh dari obyek penelitian melainkan berasal dari referensi buku-buku atau internet yang mempunyai kaitan dengan penelitian yang dilakukan.

1.7. Metode Pengambilan Sampel

1.7.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda, dan ukuran lain yang menjadi obyek perhatian atau kumpulan seluruh obyek yang menjadi perhatian (Purwanto S.K & Suharyadi, 2004:323).

Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah para remaja SLTA dan mahasiswa yang sudah menggunakan situs Friendster yang berada di Yogyakarta.

1.7.2 Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari populasi tertentu yang menjadi perhatian (Purwanto S.K & Suharyadi, 2004:323). Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel para remaja SLTA Negeri dan mahasiswa sebanyak 100 orang yang berada di daerah sekitar Kodya Yogyakarta dan Kabupaten Sleman. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel purposive, teknik ini berdasarkan ciri-ciri atau

sifat-sifat tertentu yang diperkirakan mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat yang ada dalam populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Jadi ciri-ciri atau sifat-sifat yang spesifik yang ada atau dilihat dalam populasi dijadikan sebagai kunci dalam pengambilan sampel. Ciri sample pada penelitian ini adalah yang sudah pernah menggunakan situs Friendster minimal 3 kali.

1.8. Metode Analisis Data

1.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk:

1. Mengetahui karakteristik responden yang diteliti
2. Menunjukkan persentase penggunaan fasilitas Friendster yang paling sering digunakan dan diminati oleh para remaja.

1.8.2 Analisis Chi-Square

Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan *user* Friendster berdasarkan usia dan jenis kelamin.

$$\text{Chi Square} \rightarrow \chi^2 = \sum_{i=1}^2 \sum_{j=1}^k \frac{(n_{ij} - e_{ij})^2}{e_{ij}}$$

Keterangan:

1. n_{ij} = frekuensi observasi dari baris i sampai j
2. e_{ij} = frekuensi diharapkan dari baris i sampai j

Langkah-Langkah yang dilakukan dalam menghitung Chi Square adalah sebagai berikut:

1. Menentukan H_0 dan H_a
2. Menentukan daerah penerimaan H_0 dan H_a dengan menggunakan distribusi χ^2 (Chi Square) dengan alpha (α) 5% dan *degree of freedom* (df) = $(i-1)(j-1)$, dimana i adalah jumlah baris sedang j adalah jumlah kolom. Dengan demikian bentuk distribusi Chi Square tidak dipengaruhi oleh besarnya sampel
3. Menghitung nilai statistik uji (χ^2 hitung) dengan rumus Chi Square.
4. Membandingkan nilai statistik uji dengan titik kritis, kemudian mengambil kesimpulan. Ada dua macam kesimpulan yang di dapat antara lain:
 Bila χ^2 hitung < (lebih kecil) χ^2 tabel maka H_0 diterima
 Bila χ^2 hitung > (lebih besar) χ^2 tabel maka H_0 ditolak

1.9. Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode pengambilan sampel, metode analisis data dan sistematika penulisan.

BAB 2 Landasan Teori

Berisi mengenai uraian teoritis yang berhubungan dengan masalah penelitian dan konsep-konsep yang mendasari hipotesis.

BAB 3 Gambaran Umum Perusahaan

Bab ini berisi mengenai gambaran Friendster dan cara mengakses situs Friendster serta menjelaskan fasilitas-fasilitas yang lain.

BAB 4 Analisis Data

Berisi pengolahan data dan analisisnya serta arti dari analisis data tersebut

BAB 5 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan persoalan data, serta implikasi manajerial.

