

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari interaksi antar sesama manusia maupun interaksi dengan alam. Manusia akan terus mencari cara agar dapat berinteraksi secara luas. Letak geografis, perbedaan budaya tidak membuat manusia berhenti berinovasi untuk tetap bisa berinteraksi. Semakin hari teknologi informasi semakin berkembang pesat, dimulai dengan internet, manusia menemukan cara baru untuk berkomunikasi jarak jauh dan menciptakan penyajian informasi dengan mudah. Saat awal berkembangnya teknologi internet, e-mail merupakan teknologi yang signifikan merubah cara orang-orang untuk berkorespondensi dan berinteraksi. Berikutnya, dengan gelombang internet teknologi Web 2.0 telah mendorong pengembangan komunitas berbasis web, seperti situs jejaring sosial, *wiki*, *blog* dan *folksonomy*. Istilah web 2.0 atau lebih dikenal dengan *World Wide Web* mengacu pada pengembangan *software* dan pengguna web. Situs – situs web 2.0 memungkinkan pengguna untuk melakukan lebih dari mengambil informasi, tetapi bisa juga digunakan untuk menjalankan aplikasi *software* sepenuhnya melalui sebuah *browser*.

Internet adalah salah satu teknologi informasi yang menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Dengan kata lain melalui internet dapat menciptakan kemungkinan komunikasi antar jaringan di seluruh dunia

tanpa bergantung kepada jenis komputernya. Penggunaan internet telah mengubah penggunaan teknologi informasi. Di berbagai tempat di dunia, akses terhadap informasi menjadi lebih mudah dan murah dengan adanya media Internet ini. Pada mulanya akses informasi dalam bentuk elektronik (*electronic information*) sangat sukar dan mahal. Orang harus menggunakan jaringan telekomunikasi dan komputer sendiri (*private lines, value added network*) yang harganya mahal. Tetapi saat ini internet telah menjadi sarana komunikasi yang murah, mudah dan praktis. Media internet kini menyediakan sebuah media interaksi yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang di ikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain yang disebut jejaring sosial (*social networking*). Jejaring sosial inilah yang kini tengah memiliki jumlah pengguna yang banyak.

Pada tahun 2002 situs *social network* seperti *Friendster*, dan *Myspace* adalah situs yang tepat untuk mempunyai banyak teman di dunia maya. Kita bisa melihat foto dan data-data pribadi teman, sekaligus kita dapat memberi komentar dan mengirimkan email. Situs seperti itu semakin di minati, seiring meningkatnya pengguna internet. Di Indonesia sendiri *social network* yang pertama kali adalah *Friendster*. Jaringan sosial milik Amerika ini digemari oleh remaja Indonesia. Situs komunitas *Friendster* berhasil menjaring 12 juta “*registered users*” atau sekitar 60% pengguna internet di Indonesia (www.Friendster.com).

Pada 6 Februari 2004 diluncurkan situs jejaring sosial yang bernama *Facebook*. *Facebook* ini bertujuan untuk memudahkan interaksi antar individu

tanpa harus terikat oleh jarak dan sekat-sekat geografis, *Facebook* adalah sebuah sarana sosial yang membantu masyarakat untuk berkomunikasi secara lebih efisien dengan teman-teman, keluarga dan teman sekerja. Perusahaan ini mengembangkan teknologi yang memudahkan dalam berbagi informasi melewati *social graph*, *digital mapping* kehidupan *real* hubungan sosial manusia. Siapapun boleh mendaftar di *Facebook* dan berinteraksi dengan orang-orang yang mereka kenal dalam lingkungan saling percaya. (*Facebook.com*; 2009).

Pada pertengahan 2007 *Facebook* masih belum menunjukkan jumlah pengguna yang banyak. Pada pertengahan 2008, *Facebook* menjadi situs jejaring sosial dengan pengguna yang banyak di Indonesia. Indonesia tercatat dalam sepuluh besar negara pemakai situs ini. (<http://www.tempointeraktif.com/hg/it/2009/02/09/>). Saat ini di Indonesia para pengguna *Friendster* lebih banyak beralih ke *Facebook* karena layanan yang diberikan lebih lengkap dan mengikuti selera masyarakat. *Facebook* memiliki banyak fitur yang memungkinkan penggunanya berinteraksi langsung (*real time*), seperti *chatting*, tag foto, blog, game, dan *update status* "what are you doing now" yang dinilai lebih bagus daripada *Friendster*. (<http://grelovejogja.wordpress.com/2009/03/29/>). Berdasarkan pada situs resmi *Facebook*, pada tanggal 24 Juni 2009 pukul 15.49 wib Indonesia menempati posisi ke-7 pengguna *Facebook* terbesar sedunia, dengan jumlah pengguna sebanyak 6.355.420 dengan urutan pengguna terbesar pertama adalah United States dengan jumlah pengguna 66.343.200. (<http://www.checkfacebook.com/>).

Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi yang berlangsung cepat. Dari anak SD, mahasiswa hingga orang tua kini mulai ramai mendatangi warung-warung internet. Mereka rela menghabiskan uang hanya untuk mempunyai account di *Friendster* atau *Facebook*. Semakin hari jumlah pengguna situs *Facebook* semakin menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Saat ini Indonesia disebut sebagai negara dengan pertumbuhan pengguna situs *Facebook* tertinggi di Asia Tenggara, keanggotaan tahun ini meningkat hingga 645% lebih besar jika dibandingkan tahun 2008 (BBC Indonesia). (<http://27victory.wordpress.com/2009/05/19/fenomena-social-networking/>). Pesatnya pertumbuhan teknologi ini mempunyai dampak yang baik dan buruk, dengan adanya situs-situs jejaring sosial seseorang akan lebih mudah dalam berinteraksi dengan orang lain yang berada dalam jarak yang jauh. Seseorang juga dapat mendapatkan teman-teman baru dari situs tersebut. Disisi lain ada beberapa dampak buruk lainnya, fasilitas dan kenyamanan yang disajikan dunia maya seperti situs-situs social networking juga memberikan efek lain terhadap keadaan biologis seseorang. Pendapat ini dikeluarkan oleh seorang ahli psikologi asal Inggris bernama Dr. Aric yang mempublikasikan artikelnya di jurnal *Biologist*. Hasil penelitiannya mengenai *social networking* menyatakan bahwa, situs semacam *Friendster*, *Facebook* atau *MySpace* memang di buat untuk memperkaya kehidupan sosial. Namun kenyataannya malah membuat orang terpisah satu sama lain karena keasyikan berinteraksi secara virtual. Menurutnya, fenomena tersebut dapat menimbulkan efek biologis. Kurangnya pertemuan *face to face* dikatakannya bisa

mengubah kerja gen, mengganggu respon kekebalan, level hormon, fungsi arteri dan mempengaruhi keadaan mental. Dan keadaan itu di klaim bisa menyebabkan gangguan kesehatan serius seperti kanker, stroke hingga dementia. Aric memaparkan bahwa situs jejaring berperan penting membuat orang semakin terisolasi. Hal itu ditunjukkan oleh waktu yang dihabiskan orang untuk berinteraksi langsung turun secara drastis semenjak adopsi media elektronik melonjak. Ia mengklaim, interaksi di dunia nyata dengan orang lain memberi manfaat bagi tubuh, yang tidak diperoleh dari relasi virtual. Dijelaskannya, level hormon ataupun gen yang berhubungan dengan sistem kekebalan tubuh berubah-ubah menurut jumlah waktu yang dihabiskan orang untuk berinteraksi fisik.

.(<http://27victory.wordpress.com/2009/05/19/fenomena-social-networking/>).

Peneliti dari University of Georgia memberikan kuisioner kepribadian kepada hampir 130 pengguna *Facebook* dan menganalisis isi dari profil *online* mereka. Para peneliti juga mempunyai pengamat awam yang melihat profil mereka dan memberi nilai seberapa narsis atau egoistis pemilik profil tersebut. Hasil dari studi tersebut secara detail dikeluarkan dalam jurnal *Personality and Social Psychology Bulletin*. Para peneliti menemukan bahwa jumlah teman dan posting wall yang mereka punyai dalam profilnya berhubungan dengan seberapa narsis mereka. Ketua peneliti Laura Buffardi, seorang doktor dalam bidang psikologi, mengatakan hal ini serupa dengan seberapa narsis mereka dalam dunia nyata. Mereka mempunyai jumlah teman yang banyak, namun hubungannya dangkal dengan orang lain. (<http://ulasingkat.blogspot.com/2009/02/ulas-kepribadian-Facebook-dan-narsisme.html>). Di Stanford University telah dirancang suatu mata

kuliah yang berjudul "*Psychology of Facebook*." Mata kuliah ini dipandu oleh Prof. B.J. Fogg. Disebutkan bahwa *Facebook* saat ini telah menempatkan teman pada posisi terpenting. Cara kita berteman membentuk pengalaman kita di internet. Disebutkan pula bahwa tidak ada teknologi yang lebih baik daripada pertemanan kita.

(<http://habahate.blogspot.com/2009/03/psychology-of-Facebook.html>).

Berdasarkan penelitian – penelitian sebelumnya tentang dampak internet terhadap kesehatan tubuh dan dampak situs jejaring sosial terhadap hubungan pertemanan mereka pada orang lain, maka peneliti mencoba melihat fenomena di Indonesia khususnya di lingkungan terdekat peneliti bahwa meskipun telah dilakukan penelitian tapi tetap saja *Facebook* mampu menarik perhatian individu untuk memakainya secara rutin setiap hari, dimanapun dan kapanpun individu itu berada. Sehingga bagi pengguna *Facebook* yang aktif (*Facebookers*) untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara individu yang satu dengan yang lain mereka lebih nyaman melalui media *Facebook*. Apakah pengguna *Facebook* aktif tersebut merasakan ketidaknyamanan dalam berinteraksi secara langsung melalui *face to face* dengan individu lain sehingga mereka merasa lebih nyaman melalui *Facebook* ? ataukah *Facebook* itu sendiri yang telah memberikan suatu pemenuhan kebutuhan psikologis yang tidak dapat diberikan oleh media yang lain? Berdasarkan hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimanakah profil kepribadian dari para pengguna *Facebook*, khususnya pengguna *Facebook* yang aktif dalam mengakses *Facebook* serta memperbarui status dihalaman *Facebook*. Apakah pengguna *Facebook* aktif (*Facebookers*)

tersebut adalah orang-orang dengan kepribadian introvert atau ekstrovert. Jung mengungkapkan bahwa orang-orang dengan kepribadian introvert adalah orang-orang yang mementingkan dunia internal pikiran, perasaan, fantasi dan mimpi mereka. Sementara orang-orang ekstrovert lebih mementingkan dunia eksternal yang terdiri dari segala benda, orang lain dan aktifitas-aktifitas luar. (Boeree, 2006:132). Orang-orang introvert sibuk dengan kehidupan internal mereka sendiri, mereka mengamati dunia luar, tetapi mereka melakukannya secara selektif, dan memakai pandangan subyektif mereka sendiri. Sikap ekstraversi mengarahkan pribadi ke pengalaman obyektif, memusatkan perhatiannya ke dunia luar dan cenderung berinteraksi dengan orang disekitarnya, aktif dan ramah. Orang ekstraversi sangat menaruh perhatian mengenai orang lain dan dunia sekitarnya, aktif, santai, tertarik dengan dunia luar. (Alwisol, 2004:60). *Facebook* yang memiliki fasilitas untuk penggunanya dapat mencurahkan perasaannya membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian ini.

Berdasarkan uraian diatas merupakan salah satu landasan peneliti untuk mengkaji lebih lanjut profil kepribadian dari pengguna situs jejaring social khususnya *Facebook*. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari fenomena tersebut diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang profil kepribadian pengguna *Facebook*. Akhirnya peneliti mengambil judul penelitian yaitu **“STUDI DESKRIPTIF KEPERIBADIAN PENGGUNA *FACEBOOK* AKTIF”**

B. Fokus Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini adalah profil kepribadian pengguna *Facebook* dengan subyek penelitian adalah pengguna *Facebook* aktif.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana profil kepribadian dari pengguna *Facebook* ?
2. Kebutuhan psikologis apakah yang dapat dipenuhi dalam menggunakan *Facebook* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengungkap dan mengetahui profil kepribadian dari pengguna *Facebook*
2. Untuk mengungkap dan mengetahui kebutuhan psikologis apakah yang dapat dipenuhi dalam menggunakan *Facebook*

E. Manfaat penelitian

Hasil dari Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang psikologi kepribadian dan psikologi sosial.

1. Manfaat teoritis, yaitu : Penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya psikologi kepribadian
2. Manfaat praktis, yaitu :
 - a. Bagi subyek, diharapkan dari penelitian ini subyek dapat mengembangkan kepribadian dan potensi diri secara lebih positif melalui media internet.
 - b. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang struktur kepribadian manusia khususnya struktur kepribadian pengguna *Facebook*.
 - c. Hasil penelitian ini sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat memberikan masukan yang positif tentang psikologi kepribadian.
 - d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dalam usaha memahami teknologi internet dalam hal ini adalah *Facebook*.