

THE USE OF FACEBOOK AND STUDENTS BEHAVIOR OF SMK PENERBANGAN PULAU BERAYAN DARAT IN MEDAN CITY

Krisna Gerda Simanjuntak

Dosen Akademi Pariwisata dan Perhotelan Darma Agung

email : krisnagerda@gmail.com

ABSTRACT

The title of this research is "The Use of Facebook and Students Behavior of SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat in Medan City. This study aims to determine the use of facebook and its effects on students behavior of SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan. This research used a qualitative descriptive method that systematically illustrates, actual and accurate about the facts, characteristic and correlations between variables but it had no any hypothesis test. Theoretical approaches used in this research is the theory of uses and effects of media communication. In collecting the data made by interview, observation, library research and private document of informant facebook. The subject / informants in this research were 9 students of SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat from class X and XI. In taking the sample done in sampling snowball method, meant to find one informant and further interview. The process go end when the researcher set the data has been bore, assumed it will find no newly things in interview. In collecting the data, done in May through June 2015, the location is SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat, Jl. Bilal Ujung No 3/145 Medan, Telp 061-6621261. The result showed that students habit of SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan used facebook some while at home, some at school and some in internet home. Some of them preferred to stay alone but some while gathering with friends. Some of them used facebook by laptop, some by hand phone while they were relax, still while learning in school-room. The result also showed were effects the use of facebook on students behavior of SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan. The positive effects were their behavior/personality become more open, more care others, more communicative, more socially flexible, more confident, then make them often discussion and worship. The negative effects were wasteful behavior, some time make quarrels, make them procrastinate other activities (such eating, sleeping late at night) and experiencing fraud. Other effect was to make them like to take photos. Whereas in the case of reading the information about fashion and see porno sites had no effect on behavior.

Key words : Mass media communication, facebook, students behaviour

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial selalu melakukan interaksi dengan sesamanya. Dalam proses interaksi itu manusia melakukan tindakan-tindakan komunikasi. Tindakan komunikasi pada dasarnya telah dilakukan sejak manusia lahir ke dunia dan terus-menerus terjadi selama proses kehidupannya. Dengan demikian, komunikasi dapat diibaratkan sebagai urat nadi kehidupan manusia. (Harun dan Ardianto, 2012:19).

Komunikasi yang diibaratkan sebagai urat nadi kehidupan manusia terus mengalami perkembangan termasuk dalam hal teknologi media komunikasi. Hal ini menandakan betapa pentingnya komunikasi sehingga dalam kenyataan sehari-hari dapat kita lihat semakin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi yang dulunya bersifat tradisional sekarang menjadi bersifat digital membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Jika sebelumnya

khalayak media massa dikendalikan oleh informasi dari lembaga media sebagai satu-satunya informasi, justru sebaliknya khalayak juga dapat menciptakan konten media itu sendiri (Tamburaka, 2013: 72-73).

Salah satu dari bentuk pergeseran teknologi komunikasi tersebut adalah adanya internet yang digunakan tidak hanya untuk kegiatan bisnis/usaha tapi juga digunakan untuk kegiatan akademis, hiburan, mencari informasi bahkan saat ini banyak digunakan untuk kegiatan interaksi atau menjalin relasi dengan berbagai kalangan. Dalam banyak hal internet dapat membantu pekerjaan manusia. Dengan adanya internet interaksi sosial tidak lagi hanya bersifat nyata tapi dapat pula terjadi di dunia maya. Dimana banyaknya muncul situs jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *wechat*, *kakao talk*, *whatsapps*, *line*, *skype*, *instagram*, *path* dan lain-lain.

Dari berbagai jenis jejaring sosial yang ada *facebook* tetap masih diminati hingga saat ini. Berdasarkan data dari HarianTI.com tahun 2014, belum lama ini, *Facebook* Indonesia melaporkan jumlah pengguna terbarunya. Menurut *Head Facebook* Indonesia, Anand Tilak, pengguna aktif *facebook* di Indonesia saat ini naik hingga mencapai 69 juta. (<http://harianti.com/tahun-2014-pengguna-facebook-di-indonesia-tembus-69-juta-pengguna/>, *didownload* 02-03-2015). Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan, situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah *facebook* dan *twitter*. Negara Indonesia menempati peringkat 4 pengguna *facebook* terbesar setelah USA, Brazil, dan India (<http://kominfo.go.id.index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+diIndonesia>, *didownload* 02-03-2015). Hal ini juga mungkin yang menyebabkan Zuckerberg mengunjungi Indonesia yaitu Jakarta dan Bali beberapa waktu yang lalu. Bahkan sempat mengupload foto-fotonya saat di

Bali ke *facebook* sehingga dapat sekaligus mempromosikan pariwisata Indonesia ke dunia internasional.

Adapun komposisi pengguna *facebook* berdasarkan usia, 18-24 tahun merupakan terbesar yakni 13,1 juta pengguna (41,3%), disusul 14-17 tahun sebanyak 8,2 juta (25,8%), dan usia 25-34 tahun sebanyak 6,8 juta pengguna (21,5%). Untuk rentang usia 35-44 tahun sebanyak 1,9 juta pengguna (6,2%), 45-54 tahun sebanyak 529.000 (1,7%) dan 55-64 tahun sebanyak 127.000 atau 0,4% (Julianita, 2012: 4).

Pemberitaan di beberapa media massa memperlihatkan bahwa ada yang mendukung penggunaan *facebook* karena bermanfaat menunjang aktivitas akademik, mendukung kegiatan bisnis dan dapat terhubung dengan teman lama. Namun ada pula yang berpendapat bahwa media sosial ini memberikan dampak negatif. Seperti yang menimpa remaja putri MNT (inisial), siswi SMP, menghilang dari rumah tantenya, kemudian ditemukan bersama seorang pria yang baru dikenalnya melalui *facebook*. MNT telah mengalami pencabulan sebanyak tiga kali. (Tamburaka, 2013: 222)

Berdasarkan komposisi pengguna *facebook* di atas usia remaja termasuk kategori yang jumlah penggunanya cukup besar. Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa pada umumnya tergolong sebagai pelajar / siswa yang rentan terhadap perubahan disekitarnya. Sehubungan dengan maraknya penggunaan *facebook* dikalangan remaja ada anggapan bila tidak menggunakan *facebook* dianggap tidak gaul, kuno, tidak modern dan ketinggalan zaman atau dianggap tidak *up date*.

Survey awal memperlihatkan bahwa siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat juga menggunakan *facebook* sebagaimana remaja lainnya di kota-kota besar. Adanya jaringan *Wifi* di sekolah yang sering digunakan untuk menambah pengetahuan, mendukung penyelesaian tugas-tugas yang diberikan

guru juga sering digunakan pada pelajaran komputer. Namun tidak jarang pada jam pelajaran tersebut siswa mengakses *facebook* bahkan hanya sekedar untuk mengupload potonya atau chatting dengan temannya. Kejadian seperti ini mengakibatkan siswa mendapat teguran dari guru.

Dari uraian-uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelusuran lebih jauh sehingga melakukan penelitian tentang Penggunaan *Facebook* dan Perilaku Siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Di Kota Medan.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *facebook* siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Di Kota Medan.
2. Untuk mengetahui efek penggunaan *facebook* terhadap perilaku siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Di Kota Medan.

URAIAN TEORETIS

Menurut Uchyana komunikasi sebagai proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dalam benaknya, Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian,

kegairahan dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati (Bungin, 2006: 31). Bila dipandang dari sifat komunikasi terdiri atas :

1. Tatap muka (*face to face*)
2. Bermedia (*Mediated*)
3. Verbal (*Verbal*) : lisan dan tulisan
4. Nonverbal (*nonverbal*) : isyarat dan bergambar. (Harun dan Ardianto, 2012: 158).

Dalam hal komunikasi menggunakan media dikenal teori *uses and effects* yang beranggapan bahwa kebutuhan hanyalah salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Asumsi dasar dari teori ini lebih menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu. Hubungan antara penggunaan dan hasilnya dapat disajikan dalam beberapa bentuk yang berbeda, yaitu:

1. Penggunaan media hanya dianggap berperan sebagai perantara, dan hasil dari prosesnya dinamakan efek.
2. Penggunaan media dapat mengecualikan, mencegah, atau mengurangi aktivitas lainnya.
3. Penggunaan media dapat melakukan dua proses secara serempak dan akan menerima efek dan konsekuensi.

Gambar 1. Teori *Uses and Effect*



(<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2011-2-01260-MC%20Bab2001.pdf>, didownload 22-05-2015)

Perkembangan teknologi komunikasi dari tradisional ke teknologi digital mempengaruhi cara kita dalam berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan media. Dennis Mc.Quail dalam Tamburaka (2013: 74-75) menunjukkan enam perbedaan antara media lama dan media baru, yaitu :

1. Media lama konsepnya satu objek berbicara pada banyak orang, sementara media baru bersifat *decentralized* yang artinya semua memiliki kesempatan berbicara kepada siapapun.
2. Media lama adalah *one way communication*, sementara media baru *two way communication* yang memungkinkan adanya *feedback* dari *audience*.
3. Media lama dibawah kontrol negara, sementara media baru di luar kontrol negara bahkan bisa dinikmati siapapun yang ada di dunia tanpa batasan negara.
4. Media lama memproduksi lapisan sosial, sementara media baru adalah memproduksi konsep demokrasi.
5. Media lama memfragmentasi *audience*, sementara media baru meletakkan *audience* pada posisi yang sama.
6. Media lama membentuk kebingungan sosial, sementara media baru berorientasi pada individu.

Dengan adanya media baru seperti jejaring sosial memberi kemudahan dalam berkomunikasi di dunia maya. Khadzi FI (2013: 10) berpendapat setiap individu bebas untuk mengekspresikan dirinya atau mengkomunikasikan apapun tanpa dikekang oleh batasan nilai dan norma-norma konvensional. Bahkan untuk isu-isu yang dahulunya mungkin tabu dibicarakan secara terbuka, yaitu isu-isu seksualitas kini telah gamblang dibicarakan.

Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg. Awalnya sebelum menjadi *facebook* Mark Zukerberg meluncurkan "*The Facebook*" saat dia berumur 20 tahun. Dan konon hanya dalam waktu 24

jam setelah diluncurkan, 1.200 mahasiswa Harvard sudah menjadi anggota. Hingga akhirnya membuka keanggotaan untuk seluruh mahasiswa di Boston. "*The Facebook*" terus berkembang hingga akhirnya dapat dinikmati oleh seluruh penjuru dunia. (Julianita, 2012: 2). "*The Facebook*" kemudian berganti nama menjadi *facebook*

Menu yang ada pada *facebook* sebagai alat bantu kita mengoperasikan *facebook* untuk berkomunikasi, yaitu : beranda, profil, pesan, pemberitahuan, obrolan, teman, cari teman, grup, acar, halaman, colekan, SMS, catatan. Menurut Wati dan Rizky (2009: 30-159) kegiatan mengakses *facebook* meliputi :

- 1) Mengelola *Facebook*.
- 2) Mengelola foto dan video
- 3) *Chatting* menggunakan *facebook*

Menurut Wijaya (2010: 77) terdapat dampak negatif dan positif mengakses *facebook* bagi pelajar.

1) Dampak negatif *facebook* bagi pelajar

- Kkasus kriminalitas meningkat baik dalam hal penipuan dan sebagainya.
- Waktu belajar jadi tersita.
- Para pelajar terobsesi selalu mengakses *facebook*.
- Kurang kepedulian dengan daerah sekitarnya
- Menghamburkan uang terlebih lagi jika mengakses *facebook* di warrnet.
- Kesehatan terganggu terutama mata karena terus duduk di depan komputer, *laptop*, *handphone*.
- Data pribadi jadi tersebar luas.
- Rasa malas timbul baik untuk mandi, makan dan lain sebagainya.

2) Dampak positif *facebook* bagi pelajar

- Mendapatkan lebih banyak teman

- Komunikasi jadi lebih mudah dengan kerabat di tempat yang jauh.
- Mudah mendapatkan informasi-informasi tertentu
- Dapat jadi sarana untuk diskusi bagi teman-teman sekolah.
- Menemukan tali persaudaraan.
- Sebagai sarana diskusi.
- Sarana untuk promosi.

Dalam hal perilaku, Notoatmodjo mendefinisikannya sebagai tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (<http://deslanikn.blogspot.com/2011/07/teori-perilaku-psikologi.html>, didownload 26-03-2015).

Faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku pada manusia, yaitu :

- a) Faktor Internal. Dimana tingkah laku manusia adalah corak kegiatan yang sangat dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam dirinya, antara lain : jenis ras/ keturunan, jenis kelamin, sifat fisik, kepribadian, intelegensia dan bakat.
- b) Faktor Eksternal yang meliputi pendidikan, agama, kebudayaan, lingkungan dan sosial ekonomi. (<http://deslanikn.blogspot.com/2011/07/teori-perilaku-psikologi.html>, didownload 26-03-2015).

Perilaku siswa sebagai remaja juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal tersebut. Menurut Ali dan Asrori (2011: 93-97), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hubungan sosial remaja, yaitu : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka

sudah tidak memasuki golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak-anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun, yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik (Ali dan Asrori, 2010: 9-10). Batasan usia remaja menurut Kartini Kartono (1995) ada tiga batasan usia remaja, yaitu : remaja awal (12-15 Tahun), remaja pertengahan (15-18 Tahun), dan remaja akhir (18-21 Tahun)

Kerangka Konsep

Dalam penelitian ini penggunaan *facebook* yang dimaksud adalah penggunaan menu/fitur apa saja yang sering digunakan sehari-hari. Sedangkan perilaku siswa dapat diartikan sebagai tanggapan atau reaksi seseorang terhadap sesuatu hal yang terwujud dalam hal tindakan atau aktivitas siswa. Tindakan tersebut dapat pula berupa kebiasaan-kebiasaaan dalam hal menggunakan *facebook*.

Penelitian ini tentang penggunaan *facebook* sebagai media untuk pemenuhan kebutuhan, keinginan ataupun untuk kepuasan yang selanjutnya juga dapat memberikan efek jangka panjang pada perilaku remaja khususnya siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Di Kota Medan. Penulis merasa penelitian ini masih relevan dengan teori komunikasi *uses and effects*. Dalam teori *uses and effects*, penggunaan media dapat menimbulkan efek di berbagai bidang. Namun dalam penelitian ini memfokuskan efek penggunaan media komunikasi *facebook* terhadap perilaku siswa. Kerangka konsep dioperasionalkan sebagai berikut:

Penggunaan *facebook* → Perilaku Siswa

Penggunaan *facebook* dalam hal ini antara lain : *update* status (menuliskan kata-kata) di *wall*, *chatting*, *upload* foto, menambah teman, mencari atau membaca berita/informasi di bidang pengetahuan, agama, mode/fashion dll, mencari atau melihat situs porno, dan bermain *game*. Sedangkan dalam hal perilaku remaja yang dapat muncul : kepribadian lebih bersifat terbuka, lebih percaya diri, lebih peduli pada orang lain, lebih luwes, lebih komunikatif, bertengkar, rajin berdiskusi, rajin beribadah/membaca kitab suci, menggunakan kata-kata yang *tren* (seperti *beb*, *bro*, *sista*, pucing pala *berby*, *wkwkw*, *xixixi* dan lain-lain.), suka berfoto / foto selfi, lebih sering bergaya/ikut *tren* mode, suka melamun, menyendiri berhalusinasi, uring-uringan/gelisah, sering melawan orang tua karena lebih peduli pada teman di *facebook* atau lebih mengutamakan menggunakan *facebook*, kurang peduli pada lingkungan sekitar, malas (menunda bahkan tidak melakukan kegiatan lain : belajar, makan, tidur), lebih boros (untuk biaya pulsa maupun ikut *tren* mode), bolos sekolah

Dalam rangka menemukan efek penggunaan *facebook* terhadap perilaku, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data metode wawancara dengan mengacu pada inti teori komunikasi *uses and effects* seperti pada gambar 1.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif .

Objek penelitian adalah penggunaan *facebook* dan perilaku siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat di kota Medan. Sedangkan yang menjadi subjek atau informan adalah siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat kelas X dan kelas XI yang yang sering menggunakan *facebook* dan bersedia

diwawancarai. Penentuan informan menggunakan teknik *sampling snowball*. Siswa kelas XII tidak lagi diikutsertakan karena telah selesai masa studinya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, *library research* (penelitian kepustakaan) dan pengumpulan data melalui dokumen pribadi akun *facebook* informan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis domain. Bungin dalam (Kriyantono, 2006: 200) mengatakan analisis domain untuk menganalisis gambaran objek riset secara umum atau menganalisis ditingkat permukaan, namun relatif utuh tentang objek riset tersebut. Teknik ini bertujuan mendapatkan gambaran seutuhnya dari objek yang diteliti tanpa membuat rincian secara detail unsur-unsur yang ada dalam keutuhan objek riset.

Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2015. Adapun lokasi penelitian SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat beralamat di Jl. Bilal Ujung No 3/145 Medan, nomor telp 061-6621261.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan *Facebook* Siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan, yaitu :

a). Dalam hal kebiasaan siswa saat menggunakan *facebook* ada yang menggunakan *facebook* di rumah atau di kost, ada yang di sekolah dan ada juga yang di warnet. Ada yang lebih suka menyendiri tapi ada juga lebih suka menggunakan *facebook* saat berkumpul dengan teman-temannya di kost. Penggunaan *facebook* ada yang melalui *laptop* tapi ada juga yang lebih suka melalui *hand phone* pada waktu senggang, sambil tidu-tiduran tetapi terkadang ada juga saat pelajaran di sekolah tapi berupaya supaya tidak ketahuan guru.

b) Saat menggunakan *facebook* perilaku berkomunikasi yang pria biasanya menyapa teman akrab

mereka dengan sebutan yang sedang tren seperti "lae", "bro" dan "bos". Sedangkan informan yang wanita biasa menyapa teman wanitanya dengan menyebut nama saja.

c) Penggunaan *facebook* lebih sering digunakan untuk kegiatan yang masih berhubungan dengan kegiatan di

sekolah seperti diskusi tentang tugas-tugas sekolah, membahas kegiatan magang di bandara Kualanamu, menambah informasi penerbangan dan lain-lain dan juga kegiatan yang masih berhubungan dengan dunia seputar remaja

Menu / fitur *facebook* yang paling sering digunakan oleh informan adalah *chatting*, *upload foto* dan *update status* seperti terlihat pada gambar 2 di bawah ini :

Gambar 2. Menu Facebook Yang Paling Sering Digunakan Oleh Masing-masing Informan

1. Yoga Chariansyah Pratama	Update status	Upload foto	
2. Jasinta Mustika Sianipar	Chatting	Update status	
3. Oktavianus Tarigan	Upload foto	Update status	
4. Marta Uli Siregar	Chatting	Upload foto	
5. Rifqi Fauzi Nasution	Chatting	Upload foto	
6. Pangeran Raihan Rangkuti	Update	Chatting	
7. M. Agung Asyari Wibowo	Chatting	Update status	
8. Citra Anggita Gurning	Chatting	Update status	Upload foto
9. Muhammad Shaifullah	Upload foto	Chatting	

Keterangan : Pada informan Citra Anggita Gurning *update status* dan *upload foto* hampir sama penggunaannya.

Sumber : Hasil Olahan Data 2015

2. **Efek Penggunaan *facebook* terhadap perilaku siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan.**

3. a). Efek Positif

Penggunaan *facebook* dengan menu *update status* memberikan efek dalam hal perilaku lebih terbuka dan peduli orang lain. Dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi jawaban informan dalam hal efek menu *update status* dan *upload foto*.

A. Pertanyaan : Apakah dengan pernah / sering *update status* merasa mempunyai kepribadian /

perilaku lebih terbuka / lebih peduli pada orang lain ?

B. Pertanyaan : Apakah dengan sering *upload foto* menjadi lebih suka lebih suka berfoto / lebih suka bergaya / suka foto selfi ?

No	Nama Informan	A. Penggunaan <i>Facebook Update Status</i> → lebih terbuka/perduli org lain	B. Penggunaan <i>Facebook Upload Foto</i> → suka berfoto/bergaya/foto selfi
1	Yoga Chariansyah Pratama	Ya	Ya
2	Jasinta Mustika Sianipar	Ya	Sesekali
3	Oktavianus Tarigan	Biasa saja	Ya
4	Marta Uli Siregar	Ya	Ya
5	Rifqi Fauzi Nasution	Ya	Ya
6	Pangeran Raihan Rangkuti	Biasa saja	Sesekali
7	M. Agung Asyari Wibowo	Ya	Kadang-kadang
8	Citra Anggita Gurning	Biasa saja	Ya
9	Muhammad Shaifullah	Ya	Ya

Sumber : Hasil Olahan Data 2015

Remaja yang telah melewati masa anak-anak yang sepenuhnya masih tergantung di bawah perlindungan dan pengawasan orang tua ingin menemukan jati dirinya dengan mengikuti tren yang ada yaitu dengan menggunakan *facebook*. Dengan *facebook* proses komunikasi menjadi lebih mudah. Dengan menu *update status* seseorang bisa lebih leluasa mengungkapkan perasaan, pendapat atau hal apa saja yang dirasa ingin disampaikan. Kemudian pengguna lain juga dengan mudah bisa menanggapi. Sehingga terjadi proses komunikasi dua arah (saling berinteraksi). *Facebook* menjadi media berlatih berkomunikasi yang lama kelamaan dapat memberikan efek positif terhadap perilaku lebih terbuka dan peduli pada orang lain. Hal ini sejalan dengan asumsi dasar teori *uses and effects* bahwa media

hanyalah sebagai perantara, penggunalah yang aktif untuk mengelola akunnya.

Penggunaan *facebook* dengan menu *upload foto* dijadikan sebagai media pemenuhan kebutuhan atau keinginan untuk mengaktualisasikan diri. Mereka berupaya agar foto yang di *upload* terlihat cantik, tampan, menarik sehingga teman-temannya akan memberikan pujian. Adanya pujian dapat memberikan rasa kebanggaan pada diri sendiri pada akhirnya pengguna *facebook* jadi lebih suka berfoto dibandingkan sebelum mereka mengenal *facebook*. Hal ini memperlihatkan pada kita bahwa media dapat memberikan efek pada perilaku.

Penggunaan *facebook* dengan menu *chatting* memberikan efek pada perilaku menjadi lebih komunikatif dan menjadi lebih rajin diskusi. Dapat

dilihat pada tabel 2 kolom A. Melalui *chatting* sebagai media perantara mereka menjadi terlatih untuk berkomunikasi, saling berbagi informasi, menyampaikan perasaan masing-masing, bersenda gurau dan saling memberikan perhatian bahkan dengan beberapa orang sekaligus dimana pada masa kanak-kanak hal ini belum atau jarang dilakukan. Melalui menu *chatting* juga bisa berdiskusi tentang kegiatan sekolah seperti dalam hal penyelesaian tugas-

tugas, persiapan menjelang ujian, kegiatan magang dan lain-lain yang mungkin saat di sekolah tidak sempat dilakukan.

Tabel 2. Rekapitulasi jawaban informan dalam hal efek menu / fitur *chatting*

- A. Pertanyaan : Apakah dengan pernah / sering *chatting* merasa mempunyai kepribadian / perilaku lebih komunikatif?
 B. Pertanyaan : Apakah dengan sering *chatting* menjadi rajin diskusi ?

No	Nama Informan	A. Penggunaan <i>Facebook</i> → <i>Chatting</i> Perilaku lebih komunikatif	B. Penggunaan <i>Facebook Chatting</i> → Rajin diskusi
1	Yoga Chariansyah Pratama	Ya	Tidak krn bisa jumpa di sekolah
2	Jasinta Mustika Sianipar	Ya	Ya, tentang tugas/kgtn sekolah
3	Oktavianus Tarigan	Biasa saja	Tidak, langsung telp.
4	Marta Uli Siregar	Ya	Ya, tentang tugas sekolah
5	Rifqi Fauzi Nasution	Ya	Tidak, bisa jumpa di sekolah
6	Pangeran Raihan Rangkuti	Biasa saja	Ya
7	M. Agung Asyari Wibowo	Ya	Pernah, tapi jarang
8	Citra Anggita Gurning	Biasa saja	Ya
9	Muhammad Shaifullah	Ya	Pernah, tapi jarang

Sumber : Hasil Olahan Data 2015

Dalam hal *chatting* menunjukkan kepada kita bahwa selain sesuai dengan asumsi dasar yang pertama dari teori *uses and effects* sebagai media perantara untuk pemenuhan kebutuhan juga sesuai dengan asumsi dasar yang ke tiga dimana pengguna dapat melakukan dua proses secara serempak, komunikasi dua arah dengan beberapa orang sekaligus dan penggunaan jenis isi media sekaligus dalam waktu bersamaan misalnya saat *chatting* bisa sambil menggunakan menu yang lain. Selanjutnya penggunaan media cepat

atau lambat akan memberi efek terhadap perilaku.

Dalam hal penggunaan *facebook* untuk menambah teman menurut semua informan dapat mempengaruhi perilaku mereka menjadi lebih luwes dalam pergaulan karena mereka bisa memiliki banyak teman. bisa terhubung dengan teman-teman yang berada di tempat auh dan bisa menambah teman baru yang belum pernah di kenal sebelumnya. Bahkan mereka dapat berteman dengan tokoh masyarakat, tokoh agama terkenal. Dapat dilihat pada tabel 3 kolom A.

Dengan menggunakan *facebook* banyak informasi didapat yang menambah pengetahuan/wawasan sehingga membantu lebih percaya diri. Informasi bisa diperoleh dari beranda *facebook* maupun yang *dishare* oleh pengguna lain dengan saling bertukar informasi. Di bidang keagamaan dapat berpengaruh positif terhadap perilaku. Dimana informasi keagamaan berisi pesan berupa kata-kata pencerahan yang memotivasi memberikan efek sehingga siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan menjadi rajin beribadah. Lihat tabel 3 kolom B.

dan membaca berita / informasi.

- A. Pertanyaan : Apakah dengan pernah/sering menambah teman merasa mempunyai perilaku dengan pergaulan lebih luwes?
- B. Pertanyaan : Apakah dengan pernah / sering membaca berita /informasi di *facebook* dapat menambah pengetahuan / wawasan sehingga lebih percaya diri ? Di bidang keagamaan bisa mendorong untuk lebih rajin beribadah/lebih religius ? Di bidang mode /*fashion* menjadi lebih *fashionable*/boros ?

Tabel 3. Rekapitulasi jawaban informan dalam hal efek menu/fitur menambah teman

No	Nama Informan	A. Penggunaan <i>Facebook</i> Menambah teman → Perilaku lebih luwes	B. Penggunaan <i>Facebook</i> Membaca berita/informasi		
			Pengetahuan Agama	Mode	
			↓ Percaya diri fashionable	↓ Rajin	↓ Ibadah
1	Yoga Chariansyah Pratama	Ya	Ya	Tidak	Tidak
2	Jasinta Mustika Sianipar	Ya	Ya	Tidak	Tidak
3	Oktavianus Tarigan	Ya	Ya	Ya	Tidak
4	Marta Uli Siregar	Ya	Ya	Tidak	Tidak
5	Rifqi Fauzi Nasution	Ya	Ya	Ya, jarang	Tidak
6	Pangeran Raihan Rangkuti	Ya	Ya	Biasa saja	Tidak
7	M. Agung Asyari Wibowo	Ya	Biasa saja	Ya,sesekali	Tidak
8	Citra Anggita Gurning	Ya	Ya	Ya	Tidak
9	Muhammad Shaifullah	Ya	Ya	Ya	Tidak

Sumber : Hasil Olahan Data 201

b).EfekNegatif

- 1). Perilaku menunda kegiatan seperti belajar, makan, dan tidur hingga larut malam. Lihat tabel 4 di bawah.

- 2). Memicu pertengkaran karena kata-kata emosi yang ditulis di *wall* bersifat menyindir sehingga memancing emosi yang membaca. Apalagi bila yang membaca tau (merasa) kata-kata itu ditujukan untuknya

Tabel 4. Rekapitulasi jawaban informan dalam hal melihat situs porno dan bermain *game*.

- A. Pertanyaan : Apakah pernah/sering melihat situs porno? Apakah menjadi suka melamun/ gelisah/menyendiri/malas/b olos sekolah
- B. Pertanyaan : Apakah dengan pernah/sering bermain *game*

menjadi kurang/tidak peduli pada orang sekitar ? Atau menjadi menunda/tidak melakukan kegiatan lain ?

No	Nama Informan	A. Penggunaan <i>Facebook</i> melihat situs porno → Perilaku suka melamun/ gelisah/menyendiri /bolos sekolah.	B. Penggunaan <i>Facebook</i> Bermain <i>Game</i> → 1. Kurang/tidak Peduli pd org sekitar. 2. Menunda/tdk melakukan kegiatan lain	
			1	2
1	Yoga Chariansyah Pratama	Tidak	Tidak senggang	Tidak, hny wkt
2	Jasinta Mustika Sianipar	Tidak	Tidak	Tidak hobi
3	Oktavianus Tarigan	Tidak	Tidak	Ya, tidur larut malam
4	Marta Uli Siregar	Tidak	Tidak saja	Tidak, supaya rileks
5	Rifqi Fauzi Nasution	Tidak	Tidak	Ya, tidur larut malam
6	Pangeran Raihan Rangkuti	Tidak	Tidak	Tidak kecanduan
7	M. Agung Asyari Wibowo	Tidak	Tidak makan	Ya, tertunda tidur dan
8	Citra Anggita Gurning	Tidak	Tidak	Tidak hobi
9	Muhammad Shaifullah	Tidak	Tidak	Tidak hobi

Sumber : Hasil Olahan Data 2015

Keasyikan bermain *game* kadang bisa memberikan efek pada perilaku. Seperti yang dialami oleh informan yaitu Oktavianus Tarigan dan Rifqi Fauzi Nasution mengatakan meski tidak sampai kecanduan dan pada awalnya mengisi waktu senggang tapi saat bermain *game* kita bisa lupa waktu ternyata sudah larut malam. Ada yang sampai terlambat makan. Hal seperti ini dibuktikan sesuai dengan isi akun *facebook* informan Oktavianus Tarigan terlihat informan

bermain *game* hingga larut malam pukul 00.29 WIB. Hal ini sesuai dengan asumsi dasar yang kedua dari teori komunikasi *uses and effects* yaitu penggunaan media dapat mengecualikan, mencegah, atau mengurangi aktivitas lainnya. Asumsi dasar yang kedua tersebut tidak hanya terjadi dalam hal bermain *game* saja. Tetapi juga pada penggunaan menu / fitur yang lain. Namun saat bermain *game* hal seperti ini bisa terlihat lebih jelas.

- 3). Mengalami penipuan dalam hal belanja *online* dimana barang tidak sesuai dengan gambar yang disajikan oleh penjual. Juga dalam hal menjalin pertemanan ada yang memiliki pengalaman tidak menyenangkan seperti yang dialami oleh Rifqi Fauzi Nasution yang pernah diajak oleh seseorang berteman di *facebook*. Seseorang tersebut mengajak berjumpa dan pura-pura ingin mengenalkan seorang cewek cantik. Tetapi dari cara-cara orang tersebut informan merasa ada yang mencurigakan. Informan menyelidiki profil orang tersebut lebih jauh. Dan hasilnya diketahui kalau orang tersebut ternyata seorang gay. Akhirnya informan menghapus pertemanan dengan orang tersebut. Efek negatif juga dialami oleh Citra Anggita Gurning yaitu ada seseorang mengajak berkenalan dan mengajak jumpa di suatu tempat. Informan tidak mau diajak berjumpa karena sebelumnya orang tersebut pernah mengirim gambar porno ke akun *facebook* informan. Sehingga informan berkesimpulan orang tersebut punya niat tidak baik.
- 4). Perilaku hidup boros dalam hal biaya penggunaan *facebook*. Dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini. Dalam hal biaya penggunaan *facebook* secara keseluruhan untuk semua menu / fitur bila diakumulasikan memberikan efek terhadap perilaku yaitu perilaku hidup boros. Hal ini seperti yang dialami dan disampaikan oleh hampir semua informan (7 dari 9 orang) yang menyatakan boros, agak boros dan kadang-kadang boros, Meskipun ada informan yang menggunakan *facebook* dari uang jajan alangkah lebih baik bila uang tersebut dipakai untuk keperluan yang lebih penting misalnya membeli buku-buku, biaya keperluan sekolah dan lain-lain. Kejadian seperti ini memberikan gambaran bahwa penggunaan *facebook* sejalan dengan asumsi dasar dari teori *uses and effects* yang mengatakan bahwa penggunaan media sebagai perantara untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk pemenuhan kepuasan / keinginan yang akan menimbulkan efek atau konsekuensi yaitu perilaku hidup boros

Tabel 5. Rekapitulasi jawaban informan tentang efek biaya penggunaan *facebook*.
Pertanyaan : Apakah biaya penggunaan *facebook* secara keseluruhan menjadi boros ?

No	Nama Informan	Penggunaan <i>Facebook</i> menjadi boros
1	Yoga Chariansyah Pratama	Boros
2	Jasinta Mustika Sianipar	Boros saat kecanduans
3	Oktavianus Tarigan	Agak boros
4	Marta Uli Siregar	Agak boros dari uang jajan
5	Rifqi Fauzi Nasution	Tidak, karena selalu beli pulsa paket murah
6	Pangeran Raihan Rangkuti	Agak boros, pakai uang jajan
7	M. Agung Asyari Wibowo	Tidak karena selalu beli pulsa paket murah
8	Citra Anggita Gurning	Boros
9	Muhammad Shaifullah	Kadang-kadang boros

Sumber : Hasil Olahan Data 2015

Dari uraian di atas memperlihatkan kepada kita relevansi teori komunikasi *uses and effects* pada penggunaan *facebook* terhadap perilaku siswa. Hasil wawancara dan pengamatan serta data akun *facebook* informan terdapat kesesuaian meski pada waktu yang berbeda juga dikuatkan dengan pendapat guru untuk *crosscheck* data.

KESIMPULAN

1. Penggunaan *Facebook* Siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan, yaitu :
 - a) Kebiasaan siswa menggunakan *facebook* ada yang di rumah atau di kost, di sekolah dan ada juga di warnet. Ada yang lebih suka menyendiri tapi ada juga saat berkumpul dengan teman di kost. Penggunaan *facebook* ada yang melalui *laptop* tapi ada yang lebih suka melalui *hand phone* pada waktu senggang terkadang ada juga saat pelajaran di sekolah tapi berupaya supaya tidak ketahuan guru.
 - b) Perilaku berkomunikasi saat menggunakan *facebook*, yang pria biasanya menyapa teman akrab mereka dengan sebutan yang sedang tren seperti "*lae*", "*bro*" dan "*bos*". Informan wanita biasa menyapa teman wanitanya menyebut nama saja.
 - c) Menu / fitur *facebook* yang paling sering digunakan adalah *chatting*, *upload foto* dan *update status*.
2. Efek Penggunaan *facebook* terhadap perilaku siswa SMK Penerbangan Pulau Berayan Darat Medan yaitu :
 - a). Efek Positif yaitu melatih diri memiliki pribadi lebih terbuka, menjadi lebih peduli pada orang lain, lebih komunikatif, lebih luwes dalam pergaulan, menambah pengetahuan/wawasan sehingga membantu lebih

percaya diri, menjadi rajin diskusi dan rajin beribadah.

- b). Efek Negatif yaitu perilaku hidup boros dalam hal biaya penggunaan *facebook*, memicu pertengkaran karena kata-kata emosi yang ditulis di *wall*. Perilaku menunda kegiatan seperti makan dan tidur hingga larut malam, mengalami penipuan dalam hal belanja *online* dan dalam hal pertemanan.

Saran

1. Penelitian tentang *facebook* masih perlu dilakukan seperti dalam hal penggunaan *facebook* sebagai media komunikasi bagi usia dewasa atau bisa juga pengaruh penggunaan *facebook* terhadap perilaku anak dalam keluarga.
2. Perlu penelitian tentang komunikasi yang bagaimana dan media komunikasi seperti apa yang diperlukan untuk masa yang akan datang.
3. Gunakan *facebook* untuk hal positif dan menghindari efek negatif.
4. Dalam hal penggunaan *facebook* agar tidak berpengaruh negatif pada perilaku siswa, guru dan orang tua/dan masyarakat bisa berperan memberikan masukan, arahan bagi anak-anak (didik)nya.
5. Pemerintah sebaiknya mengupayakan agar biaya penggunaan internet bisa lebih murah dan lebih cepat aksesnya seperti di negara-negara lain dan membuka kesempatan yang lebih luas kepada tenaga ahli di bidang teknologi komunikasi dan informasi yang berasal dari negara kita untuk berkarya di negara sendiri demi kemajuan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2011, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, Bumi Aksara.

- Bungin, Burhan. 2006, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Harun, H. Rochayat dan Ardianto, Elvinaro. 2012, *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Julianita, Winda. 2012, *Be A Smart & Good Facebookers*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Khadzi FI, Leysa. 2013, *Cara Mudah Mengenal Karakter-karakter dan Kepribadian Orang Lewat Media Sosial*, Yogyakarta, Mantra Books.
- Kriyantono, Rachmat. 2006, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, Kencana Prenada Group.
- Moleong, Ledy, 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung, Alfabeta.
- Tamburaka, Apriadi. 2013, *Literasi Media*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Wati, Mardiana dan A.R. Rizky. 2009, *5 Jam Menjadi Terkenal Lewat Facebook*, Bandung, C.V. Yrama Widya.
- Wijaya, Adrianto M. 2010, *Jurnal Sosial Media*, Bandung, Universitas Nurpatio Bandung

RUJUKAN INTERNET

- <http://harianti.com/tahun-2014-pengguna-facebook-di-indonesia-tembus-69-juta-pengguna/>, didownload 02-03-2015.
- <http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3APengguna+Internet+diIndonesia>, didownload 02-03-2015.
- <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesis/doc/Bab2/2011-2-01260-MC%20Bab2001.pdf>, didownload 22-04-2015.
- <http://deslanikn.blogspot.com/2011/07/teori-perilaku-psikologi.html>, didownload 26-03-2015.