

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Fanpage* adalah halaman untuk penggemar yang berkepentingan antara kedua belah pihak. Tujuan diciptakan *fanpage* sangat banyak. Perihal diterima baik oleh lingkungan masyarakat umumnya dapat diketahui dari jumlah *facebooker* (pengguna *facebook*) didalamnya. Motivasi penggemar menyukai halaman tersebut pun sangat banyak. *Facebooker* yang cerdas akan menggunakan *facebook* dengan tepat terlebih untuk diri sendiri.

Pada awalan ini, peneliti menyampaikan penelitian ini bukan untuk mempromosikan *fanpage* Mario Teguh, sebelum muncul pendapat pembaca akan hal tersebut. *Fanpage* Mario Teguh sudah lama terkenal dan diterima masyarakat umum secara baik. Penelitian ini untuk mengungkapkan kebutuhan akan motivasi yang dikirimkan lewat *status* dari Mario Teguh didalam *fanpage* Mario Teguh. *Status* tersebut berbentuk motivasi dengan ulasan kata yang menyemangati dan tujuan memotivasi pembaca. Motivator Mario Teguh, sudah dikenal banyak masyarakat Indonesia, bahkan luar Indonesia.

Mario Teguh lebih dikenal lewat tayangan yang dibawakan langsung di *televisi* yang memberikan motivasi hidup. Pengalaman hidup individu yang sulit diperdengarkan dalam tayangan tersebut mampu dibangkitkan dengan cara me-motivasi individu tersebut berusaha mengatasi dan menjadi hebat. Mendengarkan motivasi itu dapat didengarkan setiap tayangan itu hanya diputar pada waktu tayang, pada waktu lainnya tidak didapatkan. Keefektifan sebuah *fanpage* Mario Teguh akan menjadi dasar

pilihan mendapatkan motivasi bila diperlukan, pada kronologinya pun *facebooker* dapat membaca motivasi yang dibutuhkan.

*Fanpage* Mario Teguh memiliki jumlah *facebooker* yang menyukai sangat banyak. Peneliti tertarik meneliti penyebab fenomena social tersebut. Secara khususnya peneliti meneliti pada *facebooker* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario Teguh. Kalangan remaja hingga saat ini masih terbanyak menggunakan *facebook*. *Facebook* bukan hal yang baru dan asing bila sebagai perbincangan atau bahan diskusi. Masa remaja adalah masa yang paling butuh sosialisasi. Sosialisasi didapatkan dengan siapapun, kapanpun, dimanapun, dan bagaimanapun. Sosialisasi yang langsung dan tidak langsung (dengan perantara). Sosialisasi langsung adalah saat terjadi komunikasi disertai kontak yang terjadi pada pihak-pihak bersangkutan sedangkan, sosialisasi tidak langsung adalah komunikasi yang menggunakan alternatif sebagai perantara hubungan sehingga tidak bias terjadi kontak. *Facebook* adalah alternatif pada sebuah sosialisasi tidak langsung.

Pengguna *facebook* disebut dengan *facebooker*. *Facebook* banyak penggunanya disebabkan karena kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yaitu berinteraksi, sebagai wadah memperbanyak teman sampai berbisnis di dunia maya. *Facebook* seolah menjadikan jarak, waktu dan ruang bukan lagi masalah untuk saling bertegur sapa menjalin hubungan pertemanan dengan siapa saja dari segala penjuru dunia tanpa harus tatap muka. Kemudahan menggunakan *facebook* yang telah hadir pada alat teknologi khususnya komunikasi *handphone* memudahkan individu mengakses *facebook*, asalkan memiliki pulsa dan sinyal yang memadai.

Kebiasaan ber-*facebook* tidak pernah habis pada kalangan remaja. Kebiasaan sekedar men-*share* kata (*status*), mengubah foto *profil*, *chattingan*, men-*share* aktifitas,

dan banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan menjadi rutinitas setiap hari. Kalangan remaja juga tidak mau untuk kurang informasi dan tidak tahu tentang kejadian yang baru terjadi. Hal tersebut menjadi pertimbangan kalangan remaja untuk menggunakan *facebook (facebooker)*, karena untuk memiliki akun *facebook* dapat mendaftar *gratis* hingga saat ini.

Pada kenyataannya *facebooker* kalangan remaja lah yang paling banyak menyukai *fanpage* Mario Teguh. Faktanya isi *fanpage* Mario Teguh adalah *status-status* Mario Teguh. Motivasi dapat diterima dari orang tua, sahabat, guru, dan orang-orang terdekat lainnya. Tetapi masalah yang terjadi jelas bahwa keadaan aktifitas seseorang yang padat menjadikan menurun kesempatan untuk berkumpul, bercerita, atau sekedar tegur-sapa. Motivasi itu tentu didapatkan setelah pihak yang membutuhkan atau sedang bermasalah sudah mengungkapkan dan menceritakan masalahnya dengan jelas. Waktu dan tempat menjadi hal yang dibutuhkan untuk berkomunikasi.

Motivasi yang tepat dan benarlah yang dapat membantu menyelesaikan masalah. Menunggu hingga ada kesempatan menceritakan masalah yang sedang dialami, akan terjadi masalah baru hingga bertumpuk. Setiap orang memiliki karakter tersendiri oleh pandangan orang lain. Alasan tingkat kepercayaan untuk menceritakan masalahnya kerap menjadi tambahan disamping waktu dan tempat untuk meminta motivasi. Efek atau dampak juga menjadi pertimbangan seseorang untuk bercerita (*curhat*). Semua orang butuh motivasi. Atas dasar kebutuhan terhadap motivasi seseorang berusaha memperoleh motivasi. Kenyataannya motivasi yang paling membutuhkan adalah kalangan remaja. Remaja adalah pihak yang sedang masa perkembangan fisik dan psikologi, serta lebih mudah terpengaruh suasana. Rasa bingung, *galau*, jenuh, bosan, sedih, marah adalah hal yang sering terjadi dalam diri remaja. Itulah yang sudah ada

dasar penelitian untuk mengungkapkan penyebab lebih banyaknya *facebooker* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario Teguh.

Cerdas ber-*facebook* harus diterapkan semua *facebooker*. *Facebooker* kalangan remaja diharapkan tidak hanya kebiasaan dan kesukaan ber-*facebook*. Memiliki manfaat dalam suatu aktifitas harus diterapkan agar tidak sia-sia usaha yang diberikan. Tampaknya hal itu ada pada *facebooker* kalangan remaja pada masa ini, menyukai *fanpage* Mario Teguh adalah pilihan cerdas remaja untuk mendapatkan motivasi. Menurut pengamatan sementara peneliti berdasarkan komentar dan yang memberikan “jempol” (*like*) di *status* motivasi yang dikirim adalah lebih banyak dari *facebooker* kalangan remaja.

Pengamatan sementara itu menguatkan pendapat peneliti bahwa kalangan remaja yang lebih membutuhkan motivasi dan lebih sering bermasalah. Arti sebuah *fanpage* Mario Teguh bagi *facebooker* kalangan remaja yang menyukainya adalah latar belakang sebuah penelitian ini, peneliti ingin mendapatkan hasil penelitian yang menjelaskan pengaruh motivasi menjadi sebuah kebutuhan bagi *facebooker* kalangan remaja, terkhusus yang menyukai *fanpage* Mario Teguh. Peneliti membatasi penelitian ini terhadap *facebooker* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario Teguh di Kota Medan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, bahwa penelitian ini mengenai Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja. Studi Kasus Kebutuhan Motivasi Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja di Kota Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan jumlah *facebooker* kalangan remaja.
2. Pemenuhan kebutuhan akan motivasi oleh *facebooker* kalangan remaja
3. Penetapan pilihan menyukai *fanpage* Mario Teguh
4. Penyebab masalah yang sering dialami kalangan remaja tidak segera terselesaikan
5. Pendapat *facebooker* kalangan remaja terhadap kiriman *status* motivasi oleh *fanpage* Mario Teguh

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yaitu : 1) Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja, dan 2) Kebutuhan Motivasi Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja Di Kota Medan.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kebutuhan dan Motivasi Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja?
2. Bagaimana Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan tentang kebutuhan dan motivasi bagi *facebook*er kalangan remaja.
2. Menjelaskan mengenai arti *fanpage* Mario Teguh bagi *facebook*er kalangan remaja.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan :

1. Dapat menambah khasanah, pengetahuan dalam hal memenuhi kebutuhan, mendapatkan motivasi berdasarkan penggunaan *facebook*.
2. Hasil penelitian dapat dipakai sebagai referensi peneliti selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi semua kalangan yang berkepentingan terutama kalangan remaja, diharapkan menjadi lebih cerdas sebagai *facebook*er. Mengatasi masalah kehidupan dengan tetap semangat dan tepat. Penelitian ini ber-sinergi dengan tindakan sosial untuk bersosialisasi yang saling menguntungkan. Penelitian ini diharapkan juga ber-sinergi terhadap mata kuliah pada pendidikan Antropologi, kebiasaan membentuk pola pikir manusia sehingga menjadi kebudayaan manusia itu sendiri. Ketika kebiasaan sudah benar membentuk pola pikir yang benar pula sehingga membudayakan diri sendiri dan lingkungannya. Praktisnya mampu mengajak orang lain karena pengalaman dari penerapan motivasi yang diperoleh dan manfaat yang diterima.