

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Facebook salah satu jenis jejaring sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama rekan mahasiswanya. Pada awalnya keanggotaan hanya terbatas pada mahasiswa Harvard saja, kemudian keanggotaan diperluas hingga ke perguruan lain seperti Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford, kemudian menerima keanggotaan dari mahasiswa di universitas lain. *Facebook* diluncurkan pada Februari 2004 lalu, *Facebook* kini telah memiliki pengguna hingga mencapai 600 juta pengguna aktif (Tamburaka 2013 : 81). *Facebook* juga dapat digunakan oleh pengguna setiap saat, pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah melalui *gadget (handphone)*, komputer dan laptop. Pengguna juga bisa berteman dengan orang yang mereka kenal maupun tidak dikenal dalam *facebook*.

Jenis jejaring sosial ini merupakan salah satu jenis sosial media yang diminati oleh berbagai kalangan sebab menawarkan berbagai jenis aplikasi bagi pengguna untuk mencari teman, mengirim video, bermain *games*, berdiskusi serta *update* pesan, foto, atau yang disebut sebagai *sender* dan juga dapat memberikan komentar, *like* disimbolkan dengan jari jempol oleh pengguna lain yang disebut sebagai *receiver*. Seorang pengguna boleh menjadi *sender* dan *receiver*.

Pengguna akan secara langsung aktif apabila sedang mengakses aplikasi ini, juga dapat melihat siapa pengguna lain yang sedang aktif. Mereka dapat

tukar menukar informasi melalui *chatting* antar satu sama lain dan juga dapat melakukan interaksi dalam dunia maya ketika mereka aktif dalam sosial media ini melalui fitur yang disediakan oleh *facebook* tersebut.

Aplikasi *facebook* ini juga merupakan aplikasi yang mudah digunakan, serta mudah dan murah diakses. Aplikasi ini diminati oleh berbagai kalangan mulai dari kalangan anak-anak, remaja hingga kalangan orang tua. Jejaring sosial ini juga merupakan wadah aktivitas sosial yang dapat dilakukan dalam dunia maya (*unreal*), dalam *facebook* ini juga memungkinkan terjadinya interaksi timbale balik maupun *feedback* antar sesama pengguna *facebook*.

Fenomena ini juga merambat dikalangan remaja. Hal ini terlihat dari pengguna aplikasi ini yang lebih menonjol ialah kalangan muda, kemungkinan bagi mereka menjadi pengguna *facebook* merupakan suatu gaya hidup yang diikuti, karena itu penulis menduga pengguna *facebook* yang umum eksis ialah anak muda, begitu juga dengan mahasiswa. Mahasiswa merupakan kaum muda yang menduduki kursi perguruan tinggi juga yang paling dekat dengan teknologi khususnya dalam sosial media. Mahasiswa menggunakan *facebook* untuk mengeksplor bidang intelektual, mahasiswa juga sering terlihat menggunakan *facebook* untuk menumpang popularitas agar tidak dianggap ketinggalan zaman oleh teman-temannya. Fenomena ini terlihat pada penggunaan *facebook* oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi, fenomena yang terlihat ialah dimana sesama mahasiswa terjadi memberi dan menerima *like* apabila sedang *update* status di *facebook*. Terlihat sesama pengguna memberi *like* dan menerima kembali *like*, seperti tindakan berbalas-balasan. Selain itu juga terlihat seperti menuntut

balasan *like* dari pengguna lain, hal ini terlihat dari jika pengguna tersebut tidak memberi *like* maka pengguna tersebut juga tidak mendapat *like*, seolah-olah untuk mendapat *like* kita harus memberi *like* juga.

Hal fenomenal yang sering juga terlihat ialah mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi berusaha dari waktu ke waktu *mengupdate status* sambil juga melakukan memberi dan menerima *like* kembali, kemungkinan hal ini menjadi sebuah sifat ketergantungan bagi sesama pengguna *facebook* dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi *mengupdate status* setiap hari dan berkelanjutan secara terus menerus agar tetap bisa memberi dan menerima *like* kembali antar sesama mereka.

Beberapa hal inilah yang menarik perhatian penulis untuk mengkaji fenomena yang telah dipaparkan diatas, dengan judul **“Resiprositas dalam jejaring sosial *facebook* di kalangan mahasiswa Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan”**.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Sejarah dan perkembangan *Facebook*.
2. Interaksi pengguna dalam jejaring sosial *Facebook* dikalangan mahasiswa
3. *Resiprositas* yang terjadi antar sesama pengguna dalam jejaring sosial *facebook*.

4. Fungsi dari simbol-simbol (istilah dalam sosial media *facebook* disebut *emoticon*) yang digunakan oleh *sender* maupun *receiver* pada saat *update* dalam *facebook*.
5. Dampak yang diakibatkan oleh resiprositas dalam *facebook* dikalangan mahasiswa pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dapat lebih terarah dan fokus, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti ialah **“Resiprositas dalam jejaring sosial *facebook* dikalangan mahasiswa Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana resiprositas yang terjadi bagi pengguna *facebook* di kalangan mahasiswa pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan?
2. Apa fungsi dari simbol-simbol *facebook* yang digunakan oleh mahasiswa pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan?
3. Bagaimana dampak resiprositas dalam jejaring sosial *facebook* dikalangan mahasiswa pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan bagaimana *resiprositas* yang terjadi dalam jejaring sosial *facebook* pada kalangan mahasiswa di kota Medan. Adapun tujuan penulisan yang dapat dijelaskan dalam penulisan ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan *resiprositas* pada pengguna *facebook* dikalangan mahasiswa Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui fungsi dari simbol-simbol *facebook* yang digunakan oleh pengguna pada kalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui dampak *resiprositas facebook* dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penulisan ini diharapkan manfaat yang akan diperoleh ialah :

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan, terutama dalam ruang lingkup kajian mata kuliah Antropologi visual maupun sosiologi komunikasi.
2. Secara Praktis, penulisan ini dapat diharapkan menambah wawasan bagi masyarakat umum dan juga kepada para pembaca terutama dalam hal penggunaan *facebook* serta dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.