FRIENDSTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTAR MAHASISWA
(Studi Kasus Pada Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya)

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS K D-2009 042 KOM
No REG D-2009/KOM/042
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh :

ANITA DEWI RAHMAWATI
NIM : B06205020

DEPARTEMEN AGAMA PERPUSTAKAAN SURABAYA IAIN SUNAN AMPEL

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
AGUSTUS 2009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh **Anita Dewi Rahmawati** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 13 Juli 2009

Pembimbing,

Lilik Hamidah, S.Ag. M.Si.
NIP.197312171998032 02

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Anita Dewi Rahmawati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 4 Agustus 2009

Mengesahkan
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah

Dekan,

Prof. Dr. H. Shonhadji, Dip.IS
NIP. 194907281967121001

Ketua,

Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si
NIP.197312171998032 02

Sekretaris,

Lukman Fahmi, S.Ag, M.Pd
NIP. 197311212005110 02

Penguji I,

Drs. Yoyon Mujiono, M.Si
NIP. 195409071982031003

Penguji II,

M. Hamdun Sulhan, M.Si
NIP.195403121982031002

ABSTRAK

Anita Dewi Rahmawati, NIM. BO6205020, 2009. ***Friendster* Sebagai Media Komunikasi Antar Mahasiswa** (Studi Kasus Pada Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya). Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: *Friendster*, komunikasi, media komunikasi

Friendster merupakan situs wahana pergaulan pertama di dunia. Di IAIN *friendster* sangat populer sehingga mahasiswanya menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi dengan sesama teman mahasiswanya.

Ada dua persoalan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu: (1) Bagaimana proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa, (2) Bagaimana pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses dan penggunaan pesan melalui media komunikasi *friendster*.

Untuk mengungkap persoalan tersebut secara menyeluruh dan mendalam, dalam penelitian ini digunakanlah metode deskriptif kualitatif yang berguna untuk memberikan fakta dan data mengenai penggunaan media komunikasi *friendster* pada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa (1) Proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa yakni meliputi, mengaktifkan internet pada komputer, laptop, hp, proses selanjutnya yakni membuka situs *friendster*, Setelah tersambungkan ke situs *friendster*, pengguna disediakan kolom untuk alamat *email* dan *password* anggota agar tersambungkan ke halaman *friendster* pengguna. (2) pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster* lebih banyak menggunakan pesan sapaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

JUDUL ..... Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING i
PENGESAHAN TIM PENGUJI ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii
PENGANTAR iv
ABSTRAK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR x
..... xi

BAB I : **PENDAHULUAN**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Definisi Konsep 7
F. Sistematika Pembahasan 8

BAB II: **KERANGKA TEORETIK**
A. Kajian Pustaka .....
1. *Friendster* .....
a. Pengertian *Friendste* 10
b. Elemen *Friendster* 11
c. Dampak *Friendster* 14
2. Komunikasi .....
a. Pengertian Komunikasi 16
b. Pengertian Media Komunikasi 16
c. Media Komunikasi Internet 16
d. Media Komunikasi Antar Mahasiswa 19
e. Jenis Media Komunikasi 20
f. Pesan 22
B. Kajian Teoritik 24
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan 29

BAB III : **METODE PENELITIAN**
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 31
B. Subyek Penelitian 32
C. Jenis dan Sumber Data 32
D. Tahap-Tahap Penelitian 35
E. Teknik Pengumpulan Data 38
F. Teknik Analisis Data 40
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : **PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**
A. Setting Penelitian
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
a. Sejarah IAIN Sunan Ampel Surabaya 44
b. Lambang IAIN Sunan Ampel Surabaya 47
c. Visi IAIN Sunan Ampel Surabaya 47
d. Misi IAIN Sunan Ampel Surabaya 47
e. Jurusan / Program Studi IAIN Sunan Ampel Surabaya 48
2. Gambaran Umum Obyek Penelitian
a. Sejarah *friendster* 50
b. Logo friendster 56
c. Fasilitas *friendste* 56
B. Penyajian Data 61
C. Analisis Data 76
D. Pembahasan 77

BAB V : **PENUTUP**
A. Kesimpulan 80
B. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN-LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

3.1. Daftar nama informan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya 34
4.1. Daftar nama informan awal menggunakan *friendster* 62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

4.1. Lambang IAIN Sunan Ampel Surabaya 47
4.2. Logo *Friendster* 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini dunia komunikasi telah maju dengan sangat cepat. Telah banyak media dan sarana untuk berkomunikasi yang telah ditemukan. Salah satunya adalah media internet. Sejak awal internet hadir dalam realitas kehidupan manusia, salah satunya yang dirasakan sangat menggairahkan adalah aktivitas *chatting* mulai dari zamannya mIRC (*Internet Relay Chat*), ICQ (*I Seek You*), hingga kini *Yahoo!Messenger*. Seiring berjalannya waktu, wahana-wahana pergaulan melalui internet terus berkembang, dan yang terbilang cukup fenomenal beberapa tahun terakhir adalah munculnya situs wahana pergaulan yang memungkinkan orang memetakan jaringan pertemanan mereka yang dimulai oleh situs *friendster*.[2]

Meskipun masih merupakan hal yang relatif baru, tidak diragukan lagi bahwa kehadiran dan pertumbuhan teknologi internet telah menjadi salah satu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Diseluruh dunia, termasuk Indonesia, kini semakin banyak orang yang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam kebutuhan. Selain telah secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi,

---

[2]Kompas,*FriendsterOnline*,http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0505/09/053558.htm) diakses pada tanggal 5 Desember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangkauan massal yang paling fleksibel.[3]

Menurut DanahBoyd, dalam penelitiannya *Reflections on Friendster, Trust and Intimacy, friendster* adalah suatu *website* yang mengijinkan seseorang secara tegas mengartikulasikan jaringan sosial mereka, menghadirkan diri mereka lewat sebuah profil, saling membuat testimonial dan melihat-lihat jaringan yang ada untuk mencari teman maupun pacar.[4]

Fenomena *friendster* sendiri memang luar biasa. Sejak meluncur mulai Maret 2002, hingga November 2003 sudah memiliki dua juta pengguna. Dalam perjalanan waktunya *friendster* makin membesar hingga 2004, penggunanya diseluruh dunia sudah mencapai angka lima juta. Keberadaannya menarik perhatian media hingga pernah menyabet gelar *"Time Magazine Coolest Inventions of 2003"*.[5]

Berdasarkan hasil poling yang dilakukan oleh Deteksi Jawa Pos, sebanyak 47,9% responden Deteksi yang terdiri dari murid SMP hingga mahasiswa mengaku pernah mengunjungi situs *friendster* dan menjadi anggotanya. Alasan bergabung dengan *friendster* yang diberikan oleh salah

---

3 Kompas, *Friendster Online*, (http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0505/09/053558.htm, diakses pada tanggal 15 Desember 2008)

4 Danah, *Friendster Online* (http://www.danah.org/papers/ , diakses 15 Maret 2009)

5 Khairul Nasty, *Fenomena Friendster Artikel Online*, (http://members.lycos.co.uk/khairulnasty/modules.php?name=news&file-article&sid=21,diakses 15 Maret 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu respondennya adalah karena dia ingin mencari teman baru dan agar bisa mendapat informasi dari teman-temannya di *friendster*.[6]

Menurut Carleen LeVasseur, *Friendster Public Relations*, saat ini setiap bulan ada tujuh juta orang mengunjungi *friendster*. "Baru satu tahun sejak *online*, keanggotaan *friendster* telah mencapai satu juta orang. Mereka berusia 18 sampai 34 tahun, tetapi rata-rata mereka berusia 25 tahun. Mereka adalah orang-orang yang berpendidikan dari kota besar," jelas LeVasseur.

Di dalam *friendster*, seseorang tidak hanya bisa berkomunikasi dengan sahabatnya, tetapi juga dengan teman dari sahabat itu., dan bahkan teman dari temannya sahabat. Bukan tidak mungkin di *friendster* bisa bertemu dengan teman lama yang sudah lama tidak ada kontak. Berteman, berkomunikasi, atau ngobrol memang menjadi kebutuhan dasar manusia. Teknologi masa kini kemudian memanjakan itu. Mereka tidak perlu lagi pergi jauh atau bertatap muka untuk bisa ngobrol.[7]

Latar belakang diciptakannya *friendster* adalah ingin membuat anggotanya tetap berhubungan dengan teman-temannya atau segala sesuatu yang menjadi minatnya. "Tuj an kami adalah mengubah dunia menjadi sebuah tempat yang kecil, dengan membawa kekuatan jaringan sosial ke

---

[6] Deteksi Jawa pos, *Friendster Online*, (http://search.jawapos.com/index.php?act=detail_s&4_search=friendster&id=134331, diakses 15 Maret 2009)

[7] Kompas, *Friendster Online*, (http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0505/09/053558.htm, diakses pada tanggal 15 Desember 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah tempat yang kecil, dengan membawa kekuatan jaringan sosial ke seluruh aspek kehidupan. Seseorang teman di setiap saat,"kata LeVasseur.[8]

Jaringan sosial di dunia nyata adalah berhubungan dengan orang atau kolega dan menggunakan mereka untuk bertemu orang baru. Di dunia maya, prinsipnya sama saja, namun kekuatan teknologi memberikan keuntungan lain. Yakni, kita tidak lagi terhalang oleh tempat dan ruang. Kita bisa melihat profil orang dan mengirim *email* kapan saja dan dari komputer mana saja.

Bahkan, kadang berkomunikasi lewat dunia maya ini terasa lebih nyaman dan lengkap daripada berkomunikasi secara langsung dengan bertatap muka. Di *friendster*, misalnya selain menyajikan tampilan profil (dan tentu saja foto) dari orang-orang yang sudah berada di jaringan perkawanan penggunanya, juga disediakan fasilitas untuk mencari teman-teman baru atau lama melalui persamaan yang dimiliki. Selain itu, disediakan fasilitas untuk saling berkirim pesan antar anggota; memuat *bulletin board* yang bisa diisi kuis-kuis ringan (bahkan konyol), pengumuman lowongan, tips-tips, sampai surat berantai.

Friendster di Indonesia sangat digemari karena para siswa dan mahasiswa yang pertama menggunakannya. Kemudian mahasiswa setelah tamat akan terus membawa kebiasaan *friendster*nya ke kantor maka sekarang komunitas kantoran pun banyak yang pakai *friendster* sampai-sampai banyak

---

[8] Kompas, *Friendster Online*, (http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0505/09/053558.htm, diakses pada tanggal 15 Desember 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pihak kantor memblok situs *friendster* ini karena karyawannya sibuk ber *friendster* pada jam kerja.[9]

Dipilihnya *friendster* sebagai objek penelitian dikarenakan kepopuleran *friendster* yang telah meluas hingga ke Indonesia dimana rata-rata pengguna *friendster* adalah mereka yang berusia 18-25 tahun. Biasanya, seseorang pada masa usia tersebut sedang berada pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang dekat dalam hidupnya. Pada tahap ini, mereka telah mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosional.

Friendster cukup fenomenal di IAIN Sunan Ampel Surabaya. Meskipun saat ini kedudukannya di Indonesia hampir tergeser dengan situs pertemanan lainnya, penggunaan *friendster* di IAIN tetap paling diminati. *Friendster* merupakan situs pertemanan pertama yang hadir pada tahun 2002 oleh Jonathan Abrams. Salah satu fasilitas yang disediakan adalah sebagai media komunikasi. Karena jangkauannya cukup luas, pengguna *friendster* khususnya mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya mengunakannya sebagai media komunikasi antar mahasiswa, baik itu bertukar pesan antar mahasiswa IAIN itu sendiri maupun mahasiswa dari kampus lain.

Institut Agama Islam Negeri sunan Ampel Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian karena IAIN Sunan Ampel merupakan salah satu Perguruan

---

[9] Pratekkom, *Perkembangan dan kesenjangan Friendster Online*, (http://www.praktekkom.blogdetik.com/2008/04/18/perkembangan-atau-kesenjangan/-29-, diakses 15 Desember 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tinggi Negeri yang ada di Surabaya. IAIN Sunan Ampel mempunyai sebuah perpustakaan yang menyediakan fasilitas internet dan tersedia *wifi* gratis untuk mengakses internet, dimana setiap mahasiswa dapat mempergunakan dan memanfaatkan fasilitas ini untuk membuka situs *friendster* yang mana digunakan sebagai media komunikasi antar mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini , masalah yang akan penulis bahas adalah :

1. Bagaimana proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunaan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa?
2. Bagaimana pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Ingin mendeskripsikan proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunaan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa.
2. Ingin mendeskripsikan pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya komunikasi bermedia *online*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat Praktis

a. Diharapkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai *friendster* sebagai media komunikasi.

b. Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi penelitian berikutnya dalam bidang komunikasi bermedia.

E. Definisi Konsep

1. Friendster

Friendster adalah suatu komunitas *online* yang menghubungkan orang melalui jaringan antar teman melalui internet.[10]

2. Media Komunikasi Antar Mahasiswa

Media komunikasi adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.[11]

Media komunikasi antar mahasiswa merupakan alat yang digunakan mahasiswa untuk bertukar pesan antar mahasiswa.

Disini penggunaan *friendster* termasuk media massa karena penyampaian pesannya mengunakan media komunikasi yang dikategorikan sebagai media massa yakni internet. Namun dengan perkembangan teknologi, internet bisa menjadi media antar pribadi. Salah satu fasilitas di *friendster* juga menyediakan media antar pribadi tersebut.

---

[10] Friendster, *About Friendster Online*, (http://www.friendster.com/info/index.php, diakses 15 Maret 2009)

[11] Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2004), hal. 119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Friendster sebagai media komunikasi antar mahasiswa dalam hal ini dapat didefinisikan oleh peneliti merupakan suatu media komunikasi yang memberikan fasilitas untuk membentuk komunitas *online* yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya sebagai media komunikasi antar teman.

F. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep dan sistematika pembahasan.

BAB II : KERANGKA TEORITIK

Bab ini terdiri dari pengertian *friendster*, elemen *friendster*, dampak *friendster*, pengertian komunikasi, pengertian media komunikasi, media komunikasi internet, media komunikasi antar mahasiswa, jenis media komunikasi, pesan, kajian teoritik, penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian meliputi; pendekatan dan jenis penelitian, subyek penelitian, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan tentang setting penelitian, penyajian data, analisa data dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KERANGKA TEORITIK

A. Kajian Pustaka

1. *Friendster*

a. Pengertian *Friendster*

Friendster adalah *website* jaringan sosial yang biasa digunakan untuk mencari teman dan berkomunikasi dengan teman melalui internet. Dengan *friendster* kita dapat mempublikasikan profil pribadi dan melengkapinya dengan foto. Selain itu dengan menu *search* kita dapat mencari anggota *friendster* lain, baik menurut nama, alamat atau bahkan menurut hobinya. Setelah kita melihat profil dari seseorang yang tergabung di *friendster*, kita dapat menambahkannya ke dalam daftar teman yang mengklik *Add As Friend.* Tetapi untuk ini kita harus mengetahui alamat *email* atau nama lengkapnya, setelah itu tinggal menunggu persetujuan darinya. Di dalam *friendster* kita bisa saling mengirimkan pesan kepada anggota *friendster* lain melalui fitur *send message* atau kita dapat menambahkan testimonial kepada teman, yaitu dapat berupa komentar , ucapan selamat, atau dalam bentuk gambar.[12]

---

[12] Duwi Priyatno, *Belajar Mudah Internet* (Yogyakarta: Mediakom, 2009), hal.118-119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Friendster adalah layanan jaringan pertemanan yang menggunakan media internet sebagai sarana komunikasi.[13]

Menurut Boyd[14], *friendster* adalah sebuah situs yang mengijinkan orang-orang untuk menyambung jaringan sosial mereka secara jelas, menyajikan diri mereka melalui ketertarikan dan demografi, menuliskan testimonial kepada satu sama lain dan melihat-lihat jaringan milik orang lain untuk mencari teman-teman, pasangan atau *partner* kerja yang potensial.

Friendster adalah suatu perusahaan milik pribadi yang berpusat di *Silicon Valley, California. Friendster* ditemukan pada tahun 2002 oleh pengusaha Jonathan Abrams, dan dibantu oleh Kleiner Perkins Caufield&Byers, Benchmark Capital, Battery Wentures dan investor perorangan.

b.* Elemen *Friendster

Menurut Boyd[15] profil *friendster* terdiri atas lima elemen, antara lain:

---

[13] Bagus Pratama, *Internet Untuk Orang Awam* (Maxikom, Palembang,2004) hal.101

[14] Danah Boyd Stanford, *Friendster and Publicly Articulated Social Networks Online*, 2004 (http://www.dana.org/papers/CHI2004Friendster.pdf) diakses 15 Desember 2008

[15] Danah Boyd Stanford, *Friendster and Publicly Articulated Social Networks Online*, 2004 (http://www.dana.org/papers/CHI2004Friendster.pdf) diakses 15 Desember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Informasi Demografi

Informasi demografi berisi status, tanggal kelahiran, kota asal, pekerjaan, perusahaan, sekolah dan kegemaran-kegemaran seseorang.[16]

2) Hobby dan Cerita Tentang Diri Sendiri

Menggambarkan seperti apakah karakter seseorang. Hal ini menjadi semacam promosi dan pengakuan individu tentang diri sendiriyang akan membantu orang lain untuk memutuskan apakah akan berteman dengan kita atau tidak.[17]

3) Foto

"Sebuah gambar setara dengan seribu kata", kata Fred Rernard. jadi, kenapa tidak kita ceritakan tentang diri kita dengan foto-foto. *Friendster* mempunyai fasilitas untuk membuat album foto, dimana kita bisa mengumpulkan foto-foto yang mau diperlihatkan ke teman-teman kita.[18]

Foto adalah komponen yang paling diperhatikan di *friendster* dan pengguna yang aktif terus meng*update* fotonya secara teratur untuk menjelaskan berbagai macam hal tentang diri mereka sendiri.

---

[16] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* (Jakarta: Media Kita, 2005),hal.26

[17] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.27

[18] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Daftar teman

Daftar teman berisi orang-orang yang telah menjadi teman kita di *friendster*. Daftar teman dapat terisi dengan mengundang teman kita lewat *email* atau bergabung dengan *friendster* atau dengan mencari teman lama maupun teman baru yang sudah menjadi anggota *friendster*. Ini akan membantu kita menemukan orang yang mungkin bisa kita ajak berteman.[19]

5) Testimonial, pesan dan *bulletin board*

Disetiap halaman profil, kita bisa menemukan bagian testimonial, pengakuan dari orang lain. Lewat testimonial itu kita bisa lebih diyakinkan tentang sosok seseorang yang baru dikenal di internet.[20]

Seseorang dapat lebih bergaul lewat *friendster*. Mereka dapat saling memberi, saling bertukar dan saling berbagi melalui pesan di *friendster*. Menyapa teman di *friendster* akan menjaga persahabatan tetapi terjaga kesehatannya. Sebuah pesan pribadi bisa memulai dan mempertahankan kedekatan antara individu dengan teman-teman.[21]

Jika ingin mengirimkan pesan untuk semua orang yang tergolong teman di *friendster*, dapat memanfaatkan fasilitas *bulletin board*. Ini bisa dipakai untuk missal, mengirim

---

[19] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.25
[20] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.109
[21] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemberitahuan, undangan atau pengumuman, bahkan dapat juga dipakai untuk mengedarkan kuis.[22]

c) **Dampak *Friendster***

1) Dampak Negatif *Friendster*[23]

Friendster sudah menjadi favorit para pengguna internet sejak pertengahan 2003 lalu. Hampir semua pelajar di Indonesia yang tinggal di kota besar memiliki *account friendster*. Padahal, ditinjau dari banyak hal, *friendster* juga memiliki banyak dampak negatif.

a) *Friendster* Rawan Terhadap *Hacking*

Sudah ribuan *account* di *friendster* yang menjadi korban *hacking*. Hal ini disebabkan karena perlindungan dari *friendster* terhadap *account* penggunanya sangat minim. Bayangkan, sekali kena *hack*, jutaan orang bisa memanfaatkan *account friendster* anda.

b) *Friendster* Rawan Terhadap Pelecehan

Terutama buat kaum wanita, harap hati-hati memasang foto di *friendster*. Jangankan foto seksi, foto biasa yang menunjukkan wajah yang cantik/ imut/ *cute* rawan jadi bahan

---

[22] Budi Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula* hal.68

[23] Wikupedia, *Bahaya Dalam Friendster Online*, (http://wikupedia.blogspot.com/2008/07/bahaya-dalam-friendster.html , diakses 20 Desember 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelecehan. Biasanya foto-foto yang cukup menarik di para mata hidung belang tersebut di*save*, lalu di-*upload* lagi ke situs-situs mesum dan dikomentari dengan komentar-komentar yang bisa bikin sang pemilik foto pingsan . *Friendster* bahkan sudah menjadi media transaksi seks bagi sebagian kalangan.

c) *Friendster* Bikin Kecanduan

Kecanduan tingkat berat pada *friendster* dapat mengakibatkan krisis percaya diri dan tidak mau menatap realita. Kehidupan dalam *friendster* juga seolah-olah menjadi kehidupan nyata. Kecanduan tingkat ringan, indikasinya menghabiskan banyak uang untuk internet cuma buat *friendster*.

d) *Friendster* Mengeksploitasi kita

Yang jelas, untuk saat ini, *friendster* memang masih yang paling unggul di antara program *social networking* lainnya. Aksesnya cepat, iklannya minim, *user friendly*, dan banyak komunitas orang Indonesianya.

2) *Friendster* pun mempunyai dampak yang positif [24]:

a) Dapat memperluas jalinan persahabatan

b) Dapat memperluas pengetahuan tentang jaringan internet

c) Dapat lebih kreatif

d) Dapat mengisi waktu senggangnya

---

[24] Stefanie, *Dampak Friendster Online* (http://stefaniehm.wordpress.com/, diakses 21 Januari 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Carl I. Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*). Sedangkan Harold Lasswell mengatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.25

b. Pengertian Media Komunikasi

Media komunikasi adalah alat ataupun sarana yang digunakan di dalam proses komunikasi yang dikenal sebagai channel (saluran). [26]

c. Media Komunikasi Internet

Internet adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan saling hubungan antara jaringan-jaringan komputer yang sedemikian rupa, sehingga memungkinkan komputer-komputer itu berkomunikasi satu sama lain.[27]

Dalam internet informasi menjadi murah dan bebas, siapa saja tanpa memandang golongan, usia, pangkat, gender, status dapat

---

[25] Onong Uchyana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2005),hal.10

[26] Pareno.H.Sam Abede,*Kuliah Komunikasi*, (Surabaya: Papyrus,2002), hal.32

[27] Randy Reddick, *Internet untuk Wartawan*,(Jakarta :Yayasan Obor Indonesia, 1996),hal.100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakses informasi tanpa ada batasan. Segala jenis informasi ada di sana, baik itupositif maupun negative. Dalam internet tidak ada hukum yang mengatur, kecuali Negara di mana pengguna tersebut berdomisili. Internet adalah sebuah belantara informasi, tidak ada seseorang pun yang dapat menguasai seluruh informasi yang ada di dalamnya. Internet sebagai media pertukara informasi dan komunikasi. Internet dapat digunakan sebagai sarana telepon gratis keseluruh penjuru dunia. Internet dapat digunakan sebagai sarana berkirim surat elektronik dan sms gratis keseluruh penjuru dunia. Internet dapat digunakan sebagai sarana ekspresi diri (blog). Internet dapat digunakan sebagai ajang diskusi topik tertentu.[28]

Memahami komunikasi di internet menempatkan orang-orang pada posisi untuk tampil pada dunia "nyata" dan untuk memaksimumkan penampilannya. Dan yang lebih penting adalah bahwa memahami komunikasi di internet menambah kesadaran kita terhadap dunia.[29]

Manusia tidak berbahagia manakala ia mendapat hambatan untuk menyampaikan pesan dalam jarak luas dan waktu terbatas. Didorong naluri kebahagiaan, naluri ingin tahu, serta naluri

---

[28] Bagus Pratama, *Internet Untuk Orang Awam* hal.1

[29] Leonard Shedletsky, *Human Communication on the internet* (USA: Pearson),hal.24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi terus bertumbuh hingga bentuknya terkini. Dengan kentongan dan asap, manusia mengirim pesan menaklukkan jarak. Ketika alat tulis belum ditemukan, seorang raja mengirim kurir (manusia) untuk menyampaikan pesan secara lisan pada raja di benua lain. Ketika alat tulis ditemukan, kertas yang berisi pesan dikirim melalui burung merpati. Buku pun lahir, berlanjut dengan teknologi komunikasi lainnya: telegraf, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film. Namun, buku tidak digantikan oleh surat kabar, surat kabar tidak digantikan oleh radio, radio tidak digantikan oleh film. Medium baru berada di lapisan lebih atas dari media yang lebih dulu ada, merubah dan memodifikasi cara berkomunikasi sebelumnya Proses komunikasi yang semula bersifat tatap muka antar pribadi menjadi bermedia dengan cakupan publik yang luas.Hasrat atau naluri berkomunikasi serta berbagi informasi dan pengetahuan secara bebas mendorong manusia menciptakan teknologi komunikasi hingga bentuknya yang terkini: internet. Sebagian buku mengelompokkan internet yang multimedia sebagai media massa, sebagian lagi mengkategorisasikan sebagai media antar pribadi. Kedua pendapat itu sama benarnya, tapi juga sama kelirunya. Karena, kedua pendapat yang bertentangan itu pada dasarnya mengingkari hakikat internet yang multimedia. Artinya, pada tataran tertentu ia adalah media massa, misalnyaketika anda berkunjung ke majalah elektronik tempo online.. Pada tataran lain ia adalah media antar pribadi, ketika anda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengirim surat elektronik ke pacar, misalnya. Jadi, karena sifatnya yang multimedia, ia bersifat massa tapi juga antarpribadi, tergantung dalam konteks apa kita menggunakan atau mengkajinya.[30]

Media komunikasi internet terdiri dari 2 faktor, yaitu [31]:

1) Bahasa

Bahasa membantu manusia dalam bentuk kemampuan untuk merepresentasikan ide-ide, baik secara pikiran maupun ekspresi.

2) Tulisan

Tulisan membantu manusia untuk merekam, menjaga dan mengirimkan ide-ide lalu menyebarkannya pada orang banyak.

d. Media Komunikasi Antar Mahasiswa

Berbagai macam media komunikasi yang digunakan orang agar pesan yang ingin disampaikan terkirim. Begitu pula dengan mahasiswa, salah satu media yang mereka gunakan adalah internet. Dengan internet seorang mahasiswa dapat berkomunikasi dengan mahasiswa lainnya dengan mudah, baik itu mahasiswa satu kampus mereka maupun beda kampus. *Email*lah yang membantu seseorang pertama kali berkomunikasi melalui internet. Dan dengan perkembangan teknologi internet, muncullah pertama kali situs pertemanan yakni *friendster*. Media komunikasi melalui *friendster*

---

[30] Dani Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), hal. 106-108

[31] Leonard Shedletsky, *Human Communication on the internet* (USA: Pearson),hal.25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memoermudah mahasiswa berkomunikasi dengan mahasiswa lainnya. Bahkan mereka bisa menambah kenalan baru dengan mahasiswa lainnya.

e. Jenis Media Komunikasi

Media komunikasi dapat dibagi menjadi beberapa kategori[32]. Berdasarkan fungsinya, media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Fungsi produksi, ialah media komunikasi yang berguna untuk menghasilkan informasi, contohnya adalah komputer pengolah kata *word processor*.

2) Fungsi reproduksi, ialah media komunikasi yang kegunaannya untuk memproduksi ulang dan menggandakan informasi, misalnya *audio*, *tapes recorder* dan *video tapes*.

3) Fungsi penyampaian informasi, ialah media komunikasi yang dipergunakan untuk menyebar luaskan dan menyampaikan pesan kepada komunikan yang menjadi sasaran. Contoh: telepon, bulletin, *facsimile* dan sebagainya.

Apabila dilihat dari fungsinya, maka *friendster* termasuk dalam kelompok media komunikasi yang berfungsi sebagai

---

[32] Suranto, *Komunikasi Perkantoran* (Yogyakarta:Media Wacana,2005), hal122

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyampai informasi mahasiswa kepada mahasiswa sebagai komunikannya.

Kategori media komunikasi yang kedua adalah berdasarkan bentuknya, berdasarkan hal ini, maka media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Media cetak, ialah segala barang cetak yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Contohnya seperti surat kabar, brosur, bulletin, dan sebagainya

2) Media visual atau media pandang, artinya untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera penglihatan. Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dan lain sebagainya

3) Media audio, untuk menerima pesan yang disampaikan dengan menggunakan indera pendengaran, seperti radio,telepon, *tape recorder*, dan sebagainya.

4) Media audio visual, ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar. Jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi dan film.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, maka peneliti menggolongkan *friendster* sebagai media visual, karena *friendster* berisikan tulisan maupun gambar yang dapat dilihat oleh publik melalui internet di monitor komputer. Jadi, pesan yang terdapat dalam *friendster* ini bersifat visual.

f) Pesan

Pesan adalah suruhan (perintah, nasihat, permintaan, amanat) yang harus dilakukan atau disampaikan kepada orang lain.[33]

Pesan adalah rangkaian kalimat verbal (kalimat yang diucapkan secara lisan) yang akan masuk ke penerima melalui telinga dan kemudian akan memasuki "hati" selanjutnya "hati" ini lah yang akan tergerak untuk melakukan sesuatu.[34]

Pesan yaitu tanda atau kombinasi tanda yang berfungsi sebagai stimulus (pemicu) bagi penerima tanda. Pesan dapat berupa tanda atau symbol. Sebagian dari tanda dapat bersifat universal, yakni dipahami oleh sebagian besar manusia di seluruh dunia, seperti senyum sebagai tanda senang, atau asap sebagai tanda adanya api. Tanda lebih bersifat universal daripada symbol. Ini dikarenakan symbol terbentuk melalui kesepakatan, seperti symbol Negara. Karena

---

[33] Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, 1984), hal.745

[34] Pertamina EP, *Hipnotis*, (http://www.pertamina-epjawa.com/www/?q=node/90, diakses 27 maret 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbentuk melalui kesepakatan, maka symbol tidak bersifat alami dan tidak pula universal.[35]

Pesan merupakan sekumpulan lambang. Lambang-lambang itu bersifat non verbal. Ada beberapa jenis pesan, antara lain *informational message* (pesan yang mengandung informasi),*instructional message* (pesan yang mengandung perintah), dan *motivational message* (pesan yang berusaha mendorong).[36]

Agar pesan mengena, pesan yang disampaikan harus tepat, ibarat kita membidik dan menembak, maka perlu yang keluar haruslah tepat kena sasaran. Pesan yang mengenaa harus memenuhi syarat-syarat[37]:

1) Pesan harus direncanakan (dipersiapkan) secara baik, serta sesuai dengan kebutuhan kita.

2) Pesan itu dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti kedua belah pihak.

3) Pesan itu harus menarik minat dan kebutuhan pribadi penerima serta menimbulkan kepuasan.

---

[35] Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran* (Jakarta: Prenada Media,2005), hal.4

[36] Alo Liliweri, *Komunikasi Antarpribadi* (Bandung:Citra Aditya Bakti, 1997) hal. 20

[37] Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2002) hal.15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pesan sebagai pengaruh sosial, baik secara langsung dan tidak langsung, merupakan suatu fenomena yang telah diterima secara luas di kalangan para anggota masyarakat ilmiah komunikasi manusia.[38]

B. Kajian Teoritik

Dalam penelitian ini menggunakan teori *Uses And Gratification* (kegunaan dan kepuasan). Teori ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch, *Uses And Gratifications* meneliti konsep dasar model ini adalah (1) sumber social dan psikologis dari (2) kebutuhan, yang melahirkan (3) harapan-harapan dari (4) media massa atau sumber-sumber yang lain, yang menyebabkan (5) perbedaan pola terpaan media (atau keterlibatan dalam kegiatan lain), dan menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) akibat-akibat lain, bahkan sering kali akibat-akibat yang tidak dikehendaki.[39]

Model ini melibatkan variable anteseden, yakni latar belakang social dan psikologis individu khalayak. Kemudian ada variabel harapan yang tidak lain adalah motif-motif yang mendasari khalayak dalam menggunakan media. Harapan ini timbul karena interaksi antara latar belakang sosiologis

---

[38] Aubrey Fisher, *Teori-Teori Komunikasi* (Bandung: Remadja Karya, 1986), hal.369

[39] Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya,2007), hal.205

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan psikologis. Harapan atau motif inilah yang sering diidentifikasi sebagai kepuasan yang diharapkan. Harapan ini mempengaruhi pola-pola penggunaan media dan sumber lain, yang dapat diamati melalui pola-pola perilaku individu khalayak dalam mengkonsumsi media. Pola penggunaan media ini pada akhirnya diikuti oleh jenis dan tingkat kepuasan tertentu yang dirasakan khalayak atau barangkali hal-hal lain yang tidak terduga sebelumnya.[40]

Perkembangan teori *Uses And Gratification* media dibedakan dalam tiga fase, yaitu:

Fase pertama ditandai oleh Elihu Katz dan Blumler (1974) memberikan deskripsi tentang orientasi subgroup *audiens* untuk memilih dari ragam isi media.

Fase kedua, Elihu Katz dan Blumler menawarkan operasionalisasi variabel-veriabel sosial dan psikologis yang diperkirakan memberi pengaruh terhadap perbedaan pola-pola konsumsi media.

Fase ketiga, ditandai adanya usaha menggunakan data gratifikasi untuk menjelaskan cara lain dalam proses komunikasi, dimana harapan dan motif *audiens* mungkin berhubungan.

Elihu Katz; Jay G. Blumler; dan Michael Gurevitch menguraikan lima elemen atau asumsi-asumsi dasar dari *Uses And Gratification* media sebagai berikut[41]:

---

[40] Pawito, *Komunikasi Politik* (Yogyakarta: Jalasutra,2009), hal.42

[41] Adi Prakosa, *Uses and Gratification Online Artikel, 2007* (http://adiprakosa.blogspot.com/2007/11/uses-gratification.html, diakses 22 Mei 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Audiens* adalah aktif, dan penggunaan media berorientasi pada tujuan.
2. Inisiatif yang menghubungkan antara kebutuhan kepuasan dan pilihan media spesifik terletak di tangan *audiens*
3. Media bersaing dengan sumber-sumber lain dalam upaya memuaskan kebutuhan *audiens*
4. Orang-orang mempunyai kesadaran diri yang memadai berkenaan penggunaan media, kepentingan dan motivasinya yang menjadi bukti bagi peneliti tentang gambaran keakuratan penggunaan itu.
5. Nilai pertimbangan seputar keperluan *audiens* tentang media spesifik atau isi harus dibentuk.

Model ini memulai dengan lingkungan sosial yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan sosial tersebut memiliki ciri-ciri kepribadian. Kebutuhan individual dikategorisasikan sebagai berikut:

1. Kebutuhan kognitif

   Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan; juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita.

2. Kebutuhan afektif

   Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kebutuhan sosial integratif

   Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

4. Kebutuhan sosial secara integratif

   Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.

5. Kebutuhan pelepasan

   Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman.

Sebagai bandingannya adalah modifikasi model *Uses And Gratifications* hasil aplikasi di Jepang yang ditampilkan oleh professor Ikuo Takeuchi, guru besar pada Universitas Tokyo yang juga menjadi Direktur *Institute of Journelism and Communication Studies.*

Ditegaskan oleh Prof. Tekeuchi bahwa unsur-unsur yang hendaknya dihayati secara perspektif, adalah ciri-ciri pribadi (*personal characteristics*) khalayak, kondisi sosial (*social conditions*) khalayak, kebutuhan (*needs*) khalayak, motivasi dan perilaku nyata menanggapi terpaan komunikasi massa beserta pola kebutuhan (*gratifications pattern*), tetapi ternyata semua faktor pada akhirnya harus dipandang sebagai faktor yang menerangkan pola kebutuhan.

Selain hubungan kelompok (*group relations*) dan ketegangan kelompok (*group tensions*), peristiwa-peristiwa politik dan sosial tercakup

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam kondisi sosial (*social condition*). Tekanan-tekanan yang bersifat kondisional itu menimbulkan kebutuhan pada khalayak yang antara satu sama lainnya memiliki ciri-ciri pribadi (*personal characteristics*) yang berbeda, dan citra media (*media images*) berdasarkan pengalaman dalam hal kebutuhan. Dan kondisi-kondisi yang timbulnya kadang-kadang (*occaptional conditions*) memerlukan kegiatan yang mengarah kepada peningkatan motivasi bagi kebutuhan yang tertuju kepada terpaan komunikasi massa.[42]

Riset yang dilakukan oleh Dennis McQuail dan kawan-kawan dan mereka menemukan empat tipologi motivasi khalayak yang terangkum dalam skema *media-person interactions* sebagai berikut[43]:

1. *Diversion*, yaitu melepaskan diri dari rutinitas dan masalah; sarana pelepasan emosi
2. *Personal relationships*, yaitu persahabatan; kegunaan sosial
3. *Personal identy*, yaitu referensi diri; eksplorasi realitas; penguatan nilai
4. *Surveillance*, yaitu bentuk-bentuk pencarian informasi

Pendekatan *Uses And Gratification* merupakan salah satu landasan teoritis yang tepat untuk meneliti tentang motif para pengguna medi . Dikarenakan asumsi dari teori tersebut adala pengguna yang secara aktif memilih media yang dipakai dan yang kedua adalah media yang digunakannya dapat memberikan servis/gratifikasi terhadap tujuan yang akan dicapai, dan

---

[42] Idem, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung:Citra Aditya Bakti,2003), hal.294-296

[43] Nadia Sabrina, *Teori Komunikasi Massa Online* (http://blogs.Unpad.ac.id/nadiasabrina/?p=50, diakses 22 Mei 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jika kedua asumsi tersebut dapat terpenuhi maka sudah tentu pendekatan *Uses And Gratification* cocok untuk digunakan.

Penelitian tentang pengguna internet dengan menggunakan dasar teori *Uses And Gratification* telah terjadi di Eropa maupun Amerika. Teori *Uses And Gratification* sendiri telah diuji sebagai dasar pemikiran oleh Perse dan Dunn pada tahun 1995 yang secara khusu mengamati penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui layanan informasi dan internet. Dimana penelitian tersebut akhirnya menarik kesimpulan bahwa orang menggunakan komputer sebagai sarana komunikasi elektronik untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan berikut: pembelajaran, hiburan, interaksi sosial, pelarian. melewatkan waktu, dan lepas dari kebiasaan.

Teori *Uses And Gratification* ini cocok dalam penelitian *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa pada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya karena peneliti meneliti proses penggunaan *friendster* sebagai media komunikasi sehingga mencapai kepuasan dalam menggunakan media komunikasi ini dan dengan pesan-pesan yang digunakannya.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti mengankat judul *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa karena peneliti adalah pengguna aktif *friendster*, selain itu peneliti menemukan referensi judul yang sama-sama menggunakan tema *friendster* sebagai obyek penelitiannya, yakni:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skripsi mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2007 atas nama Livia Siantar jurusan Ilmu Komunikasi dengan judul "Efektivitas Komunikasi Interpersonal Melalui Media *Friendster* Pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya". Walaupun ada persamaan dalam hal obyek penelitian yaitu tentang *friendster*, tetapi ada perbedaan dalam pembahasannya dan juga dalam penentuan pendekatan dan jenis penelitian. Skripsi tersebut menjelaskan bagaimana efektivitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya melalui media friendster. Sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin menjelaskan bagaimana proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunaan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa dan bagaimana pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster*. Perbedaan lain juga tampak pada pendekatan dan jenis penelitiannya. Penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif deskriptif sedangkan pada penelitian ini menngunakan kualitatif deskriptif. Meskipun berbeda, skripsi terdahulu akan dijadikan pijakan dasar bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini bertujuan melukiskan secara sistematik fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat.[44]

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (statistik). Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, catatan atau memo atau teks tertentu, serta dokumen-dokumen resmi lainnya.[45]

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana dalam penelitian ini seorang peneliti mengarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari seluruh keutuhan.

Dengan deskriptif data yang dikumpulkan dianggap sangat bermanfaat dalam membantu kita untuk menyesuaikan diri, atau dapatmemecahkan masalah-masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

---

[44] Idem , *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya,1993), hal.24

[45] Idem; *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Depok:PT.Indeks,2005), hal 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Deskriptif juga membantu kita mengetahui bagaimana caranya mencapaitujuan yang diinginkan. Lagipula, penelitian deskriptif telah banyak digunakan dalam berbagai bidang penyelidikan dengan alas an dapat diterapkannya pada berbagai macam masalah.[46]

Alasan digunakan penelitian deskriptif kualitatif karena:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskriptifkan secara holistik *friendster* digunakan sebagai media komunikasi antar mahasiswa, termasuk yang melatarbelakangi mahasiswa menggunakan media *friendster* ini sebagai media komunikasi. Oleh sebab itu, sangat tepat jika peneliti memilih pendekatan deskriptif kualitatif.
2. Penelitian kualitatif diharapkan untuk menampilkan data-data dari obyek penelitian secara mendalam yang membutuhkan kecermatan dan pemaparan, sehingga hasil penelitian bisa dipahami secara menyeluruh.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah sepuluh mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang telah menjadi anggota *friendster* dan aktif berkomunikasi melalui media tersebut.

---

[46] Consuelo, *Pengantar Metode Penelitian* (Jakarta: UI-Press,1993), hal.73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.[47]

Jenis dan sumber data utama adalah :

1. Kata-kata dan tindakan

   Perkataan dan tindakan orang-orang yang kita amati atau wawancarai merupakan sumber data utama, dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekam, video atau audio tape, pengambilan foto atau film.

   Dalam penelitian ini yang dimaksud kata dan tindakan adalah kata yang disampaikan oleh mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya baik kalimat verbal yakni perkataan langsung mahasiswa pengguna *friendster* maupun nonverbal yakni melalui tulisan melalui media *friendster* maupun pada saat mereka di kampus.

2. Sumber data tertulis

   Sumber data tertu is dibagi atas dua sumber yaitu buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, atau data berupa buku dan majalah.

   Dalam penelitian ini yang dimaksud sumber data tertulis adalah data dari buku-buku dan arsip dari beberapa situs internet yang mendukung penelitian ini.

---

[47] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Remaja Rosda Karya,2001), hal.112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Informan

Informan adalah orang yang memberikan informasi terkait dengan penelitian. Untuk dapat mengetahui informan yang potensial dan bersedia diwawancara, disini peneliti lebih memilih masyarakat tertentu berdasarkan penilaian tertentu yang bisa dianggap mewakili masyarakat lainnya. Cara ini disebut dengan *purposive sampling.*[48]

Penelitian ini menggunakan purposive sampling karena peneliti lebih memilih orang-orang tertentu yang bisa dianggap mewakili yang lainnya. Informan yang dipilih adalah sembilan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang telah menjadi anggota *friendster* dan aktif berkomunikasi melalui media tersebut. Berikut ini adalah nama-nama Sembilan informan yakni perwakilan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya:

Tabel. 3.1

Daftar nama-nama informan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Fakultas
1	Abie	Laki-laki	21 tahun	Dakwah
2	Pipit	Perempuan	22 tahun	Dakwah
3	Arif	Laki-laki	22 tahun	Syariah
4	Putri	Perempuan	23 tahun	Syariah
5	Yasin	Laki-laki	24 tahun	Ushuludin
6	Andin	Perempuan	21 tahun	Ushuludin

[48] Idem , *MetAnaode Penelitian Komunikasi* hal.81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7	Edy	Laki-laki	22 tahun	Tarbiyah
8	Ana	Perempuan	20 tahun	Tarbiyah
9	Hamam	Laki-laki	24 tahun	Adab

D. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian kualitatif ini yaitu tahap pra lapangan, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, tahap pekerjaan lapangan, memasuki lapangan serta tahap-tahap analisis data.

1. Tahap Pra Lapangan

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan judul penelitian kepada ketua prodi komunikasi. Setelah judul disetujui kemudian peneliti membuat proposal dan kemudian proposal tersebut diseminarkan.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Pemilihan lapangan penelitian didasarkan pada kondisi lapangan itu sendiri untuk dapat dilakukan penelitian sesuai dengan tema penelitian. Pertimbangan lain adalah kondisi geografis, keterbatasan waktu, biaya dan tenaga.[49]

---

[49] Massofa, *Kupas Tuntas Metode Penelitian Kualitatif Online* (Http://massofa.wordpress.com/feed, diakses 22 Mei 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini peneliti memilih IAIN Sunan Ampel Surabaya sebagai lapangan penelitian. IAIN adalah tempat peneliti sedang menjalani kuliah saat ini sehingga peneliti sudah mengenal tentang keadaan lapangan tersebut. Di IAIN Sunan Ampel juga menyediakan fasilitas internet yaitu *wifi* yang telah tersedia di perpustakaan dan disekitar wilayah IAIN. Dengan begitu peneliti tidak mengeluarkan banyak biaya dan tenaga pada saat penelitian ini.

2. Menjajaki Dan Menilai Keadaan Lapangan

Maksud dan tujuan penjajakan lapangan adalah berusaha mengenal segala unsur lingkungan sosial, fisik dan keadaan alam. Hal ini dimaksudkan untuk menilai keadaan, situasi, latar dan konteksnya sehingga dapat ditemukan kesesuaian dengan masalah, teori substantive seperti yang digambarkan dan dipikirkan sebelumnya oleh peneliti.

Tahap ini merupakan tahap orientasi penelitian, sebagaimana peneliti mengenal unsur lingkungan sosial, fisik dan keadaan dalam wilayah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Hal ini dimaksudkan untuk menilai keadan, situasi latar dan konteksnya sehingga dapat ditemukan kecocokan dengan apa yang dipikirkan oleh peneliti.

3. Tahap Pekerjaan Lapangan

Tahap pekerjaan lapangan dibagi atas tiga bagian, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Disamping mempersiapkan diri, peneliti harus memahami latar penelitiannya agar dapat menentukan model pengumpulan datanya melalui observasi atau wawancara atau dengan cara yang lainnya. Dalam penelitian peneliti menggunakan cara observasi dan wawancara serta dokumentasi sebagai alat pengumpul data.

b. Untuk memasuki pekerjaan di lapangan peneliti perlu memahami latar penelitian terlebih dahulu. Disamping itu ia perlu mempersiapkan dirinya, baik secara fisik maupun secara mental disamping ia harus mengingat persoalan etika.

c. Dalam mengumpulkan data di lapangan, peneliti mencatat data yang diperolehnya ke dalam *filenotes*. Baik data yang diperoleh dari wawancara, pengamatan atau menyaksikan sendiri kejadian –kejadian tertentu.

4. Memasuki Lapangan

Ketika memasuki lapangan, penelitian dilakukan dengan menjalin hubungan yang akrab dengan subyek penelitian dengan menggunakan tutur bahasa yang baik, akrab serta bergaul dengan mereka dengan tetap menjaga etika pergaulan dan norma-norma yang berlaku dalam penelitian tersebut.

Penelitian lapangan dilakukan dua kali seminggu di IAIN Sunan Ampel Surabaya. Peneliti melakukan wawancara dengan subyek penelitian yaitu pada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang aktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan situs *friendster* dengan menggunakan tutur bahasa yang baik, akrab serta bergaul dengan tetap menjaga etika pergaulan dan norma-norma yang berlaku.

Blumer berpendapat, hanya melalui hubungan yang akrab dengan mereka yang sedang diteliti, peneliti dapat memasuki dunia dalam (*inner world*) mereka.[50]

5. Tahap-Tahap Analisis Data

Peneliti mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Dalam tahap ini data diperoleh dari berbagai sumber, dikumpulkan, memilah-milah data sehingga terlihat kesamaan tertentu yang dikelompokkan dalam kategori/ jenis tertentu, dari hasil pemilahan data tersebut, dicari konsep-konsep induk dan kategori-kategori simbolik sesuai dengan metode analisa data yang telah dikategorikan yakni analisa model domain, dimana teknik yang dipakai dalam penelitian bertujuan eksplorasi. Artinya, analisis hasil penelitian ini hanya ditargetkan untuk memperoleh gambaran seutuhnya dari objek yang diteliti, tanpa harus diperincikan secara detail unsur-unsur yang ada dalam keutuhan obyek penelitian tersebut.

---

[50] Dedi Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT. Remaja Rosda Karya:Bandung,2003),hal.154

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam upaya untuk mengumpulkan data-data penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan Berperan Serta

Menurut Denzin, pengamatan berperan serta adalah strategi lapangan yang secara simuitan memadukan analisis dokumen , wawancara dengan responden dan informan, partisipasi dan obsevasi langsung dan intropeksi.[51]

Dalam teknik ini peneliti mengikuti dan melihat secara langsung mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya pada saat menggunakan *friendster*, baik di warnet, perpustakaan maupun mengakses sendiri dilaptop.

2. Wawancara mendalam

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.[52]

Wawancara mendalam yaitu wawancara secara mendalam mengenai suatu kejadian atau peristiwa yang berkaitan dengan tema yang diteliti, dengan menggunakan wawancara yang tidak bersetruktur dimana pada saat wawancara peneliti tidak menyusun pertanyaan serta jawaban

---

[51] Dedi Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.....hal.162
[52] Dedi Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*..... hal.180

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara tertulis, tetapi peneliti hanya membuat wawancara saja, sehingga informasi lebih leluasa dan terbuka dalam memberikan jawaban.[53]

Wawancara mendalam pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang proses penggunaan *friendster* sebagai media komunikasi pada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dan pesan yang digunakannya. Dalam penelitian ini, informan yang diwawancarai adalah sembilan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang sudah dipilih oleh peneliti dan mendapatkan persetujuan dari informan tersebut. Wawancara dilakukan pada saat mahasiswa IAIN bebas jam mata kuliah dan sedang berada dikampus, diwarnet maupun peneliti mewawancarai melalui telepon.

3. Dokumentasi

Selain menggunakan teknik diatas, peneliti juga menggunakan teknik atau metode dokumentasi sebagai penunjangnya. Adapun data-data untuk keperluan dokumentasi adalah:

a. Arsip-arsip tentang *friendster* di media dan buku
b. Data dan foto informan untuk pelengkap data
c. Data IAIN Sunan Ampel Surabaya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan

---

[53] Nasution, *Metodelogi Research*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1999) hal.193

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.[54]

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis domain. Teknik analisis domain digunakan untuk menganalisis gambaran objek penelitian secara umum atau ditingkat permukaan, namun relatif utuh tentang obyek penelitian tersebut. Teknik analisis domain ini amat terkenal sebagai teknik yang dipakai dalam penelitian yang bertujuan eksplorasi. Artinya, analisis hasil penelitian ini hanya ditargetkan untuk memperoleh gambaran seutuhnya dari objek yang diteliti, tanpa harus diperincikan secara detail unsur-unsur yang ada dalam keutuhan obyek penelitian tersebut.[55]

Peneliti memulai menganalisis dengan memilih pola hubungan semantik tertentu. Kemudian menyiapkan lembaran kerja teknik analisis domain, memilah-milah data sehingga terlihat kesamaan tertentu yang dikelompokkan dalam kategori/ jenis tertentu. Dari hasil pemilahan data tersebut, dicari konsep-konsep induk dan kategori-kategori simbolik dari suatu domain yang sesuai dengan hubungan-hubungan semantik Sebelum membuat daftar seluruh domain yang final, maka peneliti harus menjawab pertanyaan–pertanyan yang struktural yang diformulasikan untuk masing-masing domain tersebut. Dalam hal ini peneliti dapat membuat draf daftar domain sementara yang nantinya akan diuji dengan pertanyaan struktural.

---

[54] Lexy J. Moleong, *Metode penelitian Kualitatif*..... hal.103
[55] Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2003), hal.85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik keabsahan data digunakan untuk menyanggah balik apa yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagian unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif dengan kata lain sebagai upaya agar penelitiannya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan dari segala segi. Dalam penelitian yang menggunakan jenis penelitian kualitatif terhadap kajian *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa menggunakan beberapa teknik dalam mengevaluasi keabsahan data sebagai berikut:

1. Ketekunan Pengamatan

   Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Hal itu berarti bahwa peniliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol. Kemudian ia menelaahnya secara rinci sampai pada suatu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara yang biasa.[56]

   Penelitian ini diperoleh dari melihat account mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya pengguna *friendster*. Setelah itu peneliti mencatat data-data yang telah diperolehnya tadi.

---

[56] Lexy J.Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* hal.177

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.[57]

Peneliti menggunakan teknik atau metode triangulasi dengan pendekatan sumber ke sumber informan. Penelitian memeriksa data-data yang diperoleh dari subyek penelitian baik melalui wawancara maupun pengamatan yang kemudian data tersebut peneliti membandingkan dengan data dari luar, sehingga keabsahan data bisa dipertanggung jawabkan.

---

[57] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hal.83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Setting Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

   a. Sejarah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

IAIN Sunan Ampel adalah Perguruan Tinggi Islam Negeri yang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 20/1965, dan berlokasi di Jalan Jendral Ahmad Yani No.117 Surabaya, Jawa Timur. Sebagai lembaga pendidikan tinggi, IAIN Suanan Ampel menyelenggarakan pendidikan dan pengawasan, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat dengan berbasis pada nilai-nilai keislaman dan keindonesiaan.

Berbagai fakta, mulai yang bersifat politis, keagamaan hingga geografis, menegaskan nilai strategis IAIN Sunan Ampel di tengah beragamnya lembaga pendidikan tinggi yang ada di Indonesia. Fakta sejarah atas berdirinya IAIN Sunan Ampel menjelaskan posisi strategis yang dimilikinya menyangkut dimensi politik keagamaan di Jawa Timur khususnya. Besarnya jumlah masyarakat muslim Jawa Timur beserta lembaga pendidikan Islam di bawah level Perguruan Tinggi, termasuk pesantren, mengilhami munculnya gagasan pendirian IAIN Sunan Ampel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada akhir decade 1950, beberapa tokoh masyarakat muslim Jawa Timur mengajukan gagasan untuk mendirikan Perguruan Tinggi Agama Islam yang bernaung di bawah Departemen Agama. Untuk mewujudkan gagasan tersebut, mereka menyelenggarakan pertemuan di Jombang pada tahun 1961. Dalam pertemuan itu, Profesor Soenarjo, Rektor IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, hadir sebagai narasumber untuk menyampaikan pokok-pokok pikiran yang diperlukan sebagai landasan berdirinya Perguruan Tinggi Agama Islam dimaksud. Dalam sesi akhir pertemuan bersejarah tersebut, forum mengesahkan beberapa keputusan penting yaitu:

1) Membentuk panitia pendirian IAIN
2) Mendirikan fakultas Syariah di Surabaya
3) Mendirikan fakultas Tarbiyah di Malang

Selanjutnya, pada tanggal 9 Oktober 1961, dibentuk Yayasan Badan Wakaf Kesejahteraan Fakultas Syariah dan Fakultas Tarbiyah yang menyusun rencana kerja sebagai berikut:

1) Mengadakan persiapan pendirian IAIN Sunan Ampel yang terdiri dari Fakultas Tarbiyah di Malang.
2) Menyediakan tanah untuk pembangunan kampus IAIN seluas delapan hektar yang terletak di Jalan Ahmad Yani No. 117 Surabaya.
3) Menyediakan rumah dinas bagi para Guru Besar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tanggal 28 Oktober 1961, Menteri Agama menerbitkan Surat Keputusan Nomor 17/1961, untuk mengesahkan pendirian Fakultas Syariah di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah di Malang. Kemudian pada tanggal 1 Oktober 1964, Fakultas Ushuluddin di Kediri diresmikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 66/1964.

Berawal dari tiga fakultas tersebut, Menteri Agama memandang perlu untuk menerbitkan Surat keputusan Nomor 20/1965 tentang pendirian IAIN Sunan Ampel yang berkedudukan di Surabaya, seperti dijelaskan di atas. Sejarah mencatat bahwa tanpa membutuhkan waktu vang panjang, IAIN Sunan Ampel ternyata mampu berkembang dengan pesat. Dalam rentang waktu antara 1966-1970, IAIN Sunan Ampel telah memiliki 18 Fakultas yang tersebar di tiga propinsi : Jawa Timur, Kalimantan Timur dan NTB.

Namun demikian, ketika akreditasi fakultas di lingkungan IAIN diterapkan, 5 dari 18 Fakultas tersebut ditutup untuk digabungkan ke Fakultas lain yang terakreditasi dan berdekatan lokasinya. Selanjutnya dengan adanya peraturan pemerintah nomor 33 tahun1985, Fakultas Tarbiyah Samarinda dilepas dan diserahkan pengelolaannya ke IAIN Antasari Banjarmasin. Disamping itu, Fakultas Tarbiyah Bojonegoro dipindahan ke Surabaya dan statusnya berubah menjadi Fakultas Tarbiyah IAIN Suan Ampel Surabaya. Dalam pertumbuhan selanjutnya, IAIN Sunan Ampel memiliki 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fakultas yang tersebar di seluruh Jawa Timur dan satu Fakultas di Mataram, Lombok, NTB. Kini, IAIN Sunan Ampelterkonsentrasi hanya pada 5 fakultas induk yang semuanya berlokasi di kampus Surabaya.[58]

b. Lambang IAIN Sunan Ampel Surabaya

Gambar 4.1.

Lambang IAIN Sunan Ampel Surabaya

c. Visi IAIN Sunan Ampel Surabaya

Menjadi pusat pengembangan ilmu-ilmu keislaman multidisipliner yang unggul dan kompetitif.

d. Misi IAIN Sunan Ampel Surabaya

1) Menyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman, sosial dan humaniora yang memiliki keunggulan dan daya saing.
2) Mengembangkan riset ilmu-ilmu keislaman, sosial dan humaniora yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

---

[58] IAIN Sunan Ampel, *Sejarah IAIN Sunan Ampel Online*, (http://www.sunan-ampel.ac.id/profile/index.php#sejarah, diakses 18 Januari 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Mengembangkan pola pemberdayaan masyarakat berbasis religiusitas.

4) Menghasilkan lulusan yang memiliki standar kompetensi akademik dan professional.

e. Jurusan / Program Studi IAIN Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Adab yang didirikan pada tahun 1966 dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 57/1966 tanggal 6 September 1960 tentang organisasi IAIN Sunan Ampel memiliki 2 (dua) jurusan yaitu:

1) Jurusan Sejarah dan Peradaban Islam

2) Jurusan Bahasa dan Sastra Arab

Fakultas Dakwah didirikan pada tahun 1970 dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 256/1970 tanggal 30 September 1970 tentang organisasi IAIN Sunan Ampel. Pada saa+ ini, Fakultas Dakwah telah memiliki 4 (empat) jurusan dan 3 (tiga) program studi,yakni:

1) Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam

2) Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam

3) Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam

4) Jurusan Management Dakwah

5) Program Studi Sosiologi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Program Studi Ilmu Psikologi

7) Program Studi Komunikasi

Fakultas Syari'ah merupakan salah satu fakultas pertama di lingkungan IAIN Sunan Ampel. Sampai tahun 2006, fakultas yang didirikan sejak tahun 1961 berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor. 17/1961 tanggal 28 Oktober 1961 memiliki 3 (tiga) jurusan sebagai berikut:

1) Jurusan Anwal Al-Syakhsiyah

2) Jurusan Muamalah

3) Jurusan Siyasah Jinayah

Sejak didirikan pada tahun 1970 dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 59/1970 tanggal 8 Mei 1970 tentang organisasi IAIN Sunan Ampel. Saat ini, Fakultas Tarbiyah telah memiliki 3 (tiga) jurusan dan 2 (dua) program studi,yakni:

1) Jurusan Pendidikan Agama Islam

2) Jurusan Kependidikan Islam

3) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

4) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

5) Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ushuluddin didirikan pada tahun 1966 dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor.36/1966 tanggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6 Juni 1966 tentang organisasi IAIN Sunan Ampel. Sampai dengan tahun 2006, Fakultas Ushuluddin telah memiliki 3 (tiga) jurusan dan 1 (satu) program studi,yaitu:

1) Jurusan Tafsir Hadist
2) Jurusan Aqidah Filsafat
3) Jurusan Perbandingan Agama
4) Program Studi Politik Islam

2. Gambaran Umum Obyek Penelitian

a. Sejarah *Friendster*

Sebuah situs yang menyajikan layanan-layanan menarik yang banyak dikunjungi oleh berbagai kalangan masyarakat menjadikan *friendster* sebagai candu *networking* dalam dunia maya. Pada tahun 2002, melalui sebuah konsep lapisan- interaksi terciptalah satu ruang maya revolusioner bernama *friendster*.

Friendster adalah sebuah situs yang mengimplementasikan *social networking* Setiap orang dapat mendaftarkan dirinya secara gratis dan mendefinisikan daftar temannya. Setiap anggota *friendster* kemudian dapat melihat daftar teman dari temannya, teman dari teman dari temannya, dan seterusnya. Intinya adalah dengan cara demikian, seseorang dapat bertemu dengan orang lain yang berhubungan, dan bukan orang yang sepenuhnya tak dikenal. Tahun 2002, *Jonathan Abrams* menciptakan *friendster*. Ia adalah seorang *old former software*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

engineering di Netscape. Nama *friendster* sendiri berasal dari *friend* dan *Napster*. Pada saat itu *Napster* memang sudah menolong orang-orang untuk bertukar informasi melalui jaringan maya, dan *friendster* melakukan hal yang sama dalam dimensi yang berbeda.[59]

Friendster.com merupakan jaringan *social online* pertama yang menerapkan pendekatan satu-situs untuk mendukung dan mempermudah pertukaran dan komunikasi multi-budaya di antara pengguna di seluruh dunia.

Di samping itu, pengguna friendster dapat mengisi konten dalam bahasa apapun di seluruh situs ketika mereka menggunakan fitur lengkap *friendster*. *Friendster* berkantor pusat di San Fransisco, didukung oleh *Kleiner Perkins Caufield & Byers, Bencmark Capital, DAG Ventures* dan sejumlah investor perorangan.[60]

Friendster disebut sebagai *web of friends*, merupakan hasil gabungan dari *circle of friends* dikombinasi dengan *web of contacts*. Friendster mampu menggabungkan deskripsi data dari pengguna-penggunanya dan mengintegrasikannya dengan *relationship* data. Ia

---

[59] HMI STAIN, *Sejarah Friendster Online*, (http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah- friendster.html, diakses 5 April 2009)

[60] Gorontalo, *Friendster Online*, (http://www.gorontalo-online.com/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=21 , diakses 3 Februari 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga memberikan kalkulasi *relationship* dan menampilkannya dengan menarik dan informatif.[61]

Berawal dari situs-situs *chating* yang tersebar, Jonathan Abrams melihat orang-orang yang terhubung tidak dapat melihat satu sama lain. *Friendster* ia buat dengan tujuan agar masing-masing individu dapat menampilkan profil sehingga interaksi tersebut berjalan lebih terbuka. Dengan konsep *four degrees separation*, tiap individu akan berkaitan dengan individu lainnya. Dengan begitu jaringan pertemanan akan semakin meluas.[62]

Dalam sebuah sesi *chatting*, para *chatter* dapat saling berkomunikasi secara berkelompok dalam suatu *chatt room* dengan membicarakan topik tertentu atau berpindah ke *modus private* untuk mengobrol berdua saja dengan *chatter* lain.[63]

Anda dapat menemukan teman-teman baru yang sesuai dengan kriteria yang anda inginkan misalnya seseorang dengan hobi dan minat yang sama, latar belakang budaya yang sama, profesi yang sama dan sebagainya.Anda jug dapat melacak anggota-anggota yang

---

[61] Blogcategory, *Fast on Facebook*, (http://fast.or.id/content/blogcategory/35/122/ , diakses 5 April 2009)

[62] HMI STAIN, *Sejarah Friendster Online*, (http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah- friendster.html, diakses 5 April 2009)

[63] Janner Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi* (Yogyakarta: CV. Andi Offset,2006), hal.308

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pernah mengunjungi dan melihat profil anda serta menyapa dan berkenalan dengan mereka.[64]

Bayangkan saja, anda yang memiliki hanya 18 teman saja di *friendster*, bisa terhubung ke jaringan teman dari 18 teman anda, dan tanpa sadar kita telah terhubung ke leihdari 15 ribu orang dalam sebuah jaringan teman dalam sekejap. Itupun masih dilengkapi dengan berbagai fitur menarik lainnya untuk berkomunikasi. Ada pesan personal yang hanya bisa dikirim oleh teman dalam jaringan, ada *bulletin board* yang berisi pesan-pesan yang dapat dibaca oleh teman dalam jaringan, ada *bulletin board* yang berisi pesan-pesan yang dapat dibaca oleh teman dalam jaringan, ada pula testimonial, dimana teman-teman anda dapat mengisi kesan-kesan mengenai anda. *Friendster* benar-benar merupakan perpaduan luar biasa antara *email*, *bulletin board*, *personal web*, serta jaringan sosial. Pesona baru dunia maya inilah yang menyihir sebagian besar pengguna awal *friendster* terhenyak didepan komputer, menghabiskan banyak waktu di dunia maya tersebut. Mereka keasyikan menelusuri jaringan teman, menemukan kejutan-kejutan baru dari teman-teman baru, memeriksa testimonial dari teman, mengecek pesan, dan seterusnya. Tak

---

[64] Jubilee Enterprise, *Mencari Kenalan Online* (Yogyakarta: Elex Media Komputindo,2008) hal.99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengherankan jika *friendster* yang semula dirancang untuk ajang kencan *online,* kini berkembang jauh lebih luas dan hebat.[65]

Dengan *friendster* ini seseorang dapat membuat identitas maya dan kemudian mengisi data dirinya untuk kemudian mendapatkan *account* di *friendster*. Di *friendster*, anda juga dapat melihat teman dari teman anda dan melihat profil orang lain, selain melihat teman anda sendiri. *Friendster* biasa digunakan orang untuk mencari teman, mempublikasikan data diri pribadi, serta anda juga dapat melengkapinya dengan foto.[66]

Begitu *trend*nya komunitas *friendster* di Indonesia sehingga begitu banyak *web-web* sejenis yang mulai bermunculan. Sebut saja *temanster.com* yang merupakan plesetan komunitas *friendster* dari Indonesia, ataukah *sohib.com* yang merupakan jalinan pertemanan khusus teman-teman yang berasal dari Indonesia.

Meskipun *web-web* sejenis memiliki fasilitas yang lebih baik dan kestabilan yang tinggi. Namun populeritas friendster tetap tak tersaingin. Mungkin ini disebab, an karena *friendster* adalah *web* komunitas *online* pertemanan pertama yang muncul di Internet sehingga telah dikenal dan memiliki paling banyak jaringan pertemanan dari segala penjuru dunia. Ini membuktikan bahwa dunia

---

[65] HMI STAIN, *Sejarah Friendster Online*, (http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah- friendster.html, diakses 5 April 2009)

[66] Rulianto Kurniawan, *Internet Gaul untuk Orang Awam* (Palembang: Maxikom,2008), hal 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semakin sempit saja dan tidak ada lagi waktu dan tempat yang mampu membatasi pertemanan dan persahabatan.

Pada situs *friendster* ini, ada tiga bagan utama yang menjadi fokus yakni foto, profil, dan *testimony*. Ketiga bagan ini membangun identitas si individu dalam tampilan *friendster*. Tiga bagan itulah yang menjadi alat negoisasi dalam jaringan *friendster*.

Selain memiliki fitur-fitur yang lengkap dan menarik ternyata *friendster* juga mempunyai kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah munculnya *Fekester*, istilah bagi mereka yang membuat profil palsu di *friendster* dan membuat jaringan teman palsu.tapi kelemahan itu tidak mengurangi daya tarik *friendster*.. bagi anggota, *friendster* adalah sebuah wahana yang menarik.

Friendster bukanlah produk lokal seperti halnya www.gree.jp atau www.mixi.jp yang begitu digandrungi penduduk Matahari Terbit. *Friendster* adalah buatan Jonathan Abrams asal California pada 2002. Portal yang kelamaan menambahkan fitur *blog* ini mulai dikenal di Indonesia sejak sejumlah stasiun radio swasta mempopulerkannya. Radio *Prambors* misalnya secara *on air* mengumumkan akun *friendsternya* pada kisaran awal tahun 2004. Ditambah tokoh Dedi Mahendra Desta, penyiarnya yang juga drummer *Club 80s*, *Prambors* berhasil mendongkrak popularitas *friendster*. [67]

---

[67] Blogspot, *Fakester Online*, (http://mermagdal-feature.blogspot.com/2005_11_27_archive.html , diakses 5 April 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Logo Friendster

Gambar 4.2.

Logo Friendster

c. Fasilitas *Friendster*

Friendster memiliki beberapa fasilitas, antara lain:

1) Profil

Profil terdiri dari nama, *gender, interested in meeting for*, status, tanggal kelahiran, kota asal, pekerjaan, perusahaan, sekolah, afiliasi, hobby dan ketertarikan, buku favorit, acara TV favorit, about me (cerita tentang diri sendiri), *who want to meet*, RSS (*Really Simple Syndication*).

Dalam keanggotaan anda di dalam *friendster* berguna untuk menyatakan identitas diri agar orang orang lain dapat mengenali anda. Namun anda pun dapat menyembunyikan identitas-identitas tertentu dari diri anda agar tidak diketahui oleh orang lain.[68]

2) Daftar teman

Daftar teman berisi orang-orang yang telah menjadi teman kita di *friendster*. Daftar teman dapat terisi dengan mengundang

---

[68] Jubilee Enterprise, *Mencari Kenalan Online*..... hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman kita lewat *email* untuk bergabung dengan *friendster* atau dengan mencari teman lama maupun teman baru yang sudah menjadi anggota *friendster*.

3) Testimonial

Di setiap halaman profil, kita bisa menemukan bagian testimonial. Testimonial adalah pengakuan dari orang lain. Lewat testimonial seseorang bisa lebih diyakinkan tentang sosok seseorang bisa lebih diyakinkan tentang sosok seseorang yang baru dikenal di internet. Testimonial hanya dapat diberikan kepada seseorang yang ada pada daftar teman kita.

Testimonial dapat berupa komentar, ucapan selamat ulang tahun, atau bahkan sebuah gambar. Testimonial yang telah diterima akan ditampilkan pada bagian bawah profil yang bersangkutan.[69]

4) Messages

Seseorang dapat lebih bergaul lewat *friendster*. Mereka dapat saling memberi, saling bertukar dan saling berbagi melalui pesan di *friendster*. Menyapa teman di *friendster* akan menjaga persahabatan tetap terjaga kehatannya. Sebuah pesan pribadi bisa memulai dan mempertahankan kedekatan antara individu dengan teman-teman. Jadi, melalui messages seseorang dapat saling

---

[69] Praktekkom, *Perkembangan dan Kesenjangan Friendster Online*, (http://www.pratekkom.blogdetik.com/2008/04/18/perkembangan-atau-kesenjangan/-29k- , diakses 15 Maret 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

member, saling bertukar, dan saling berbagi informasi di *friendster*.

5) *Bulletin Board*

Jika ingin mengirimkan pesan untuk semua orang yang tergolong teman di *friendster*, dapat memanfaatkan fasilitas *Bulletin Board*. Ini bisa dipakai untuk, missal, mengirim pemberitahuan, undangan atau pengumuman. Bahkan dapat juga dipakai untuk mengedarkan kuis. Jadi, *Bulletin Board* dapat digunakan untuk mengirimkan pesan untuk semua orang yang tergolong teman *friendster*.

6) *Who's View Me*

Who's view me adalah *feature* baru yang dikembangkan oleh *friendster*. Melalui *feature* ini, seseorang dapat mengatahui siapa saja yang telah melihat profil mereka. Sebagai anggota, kita dapat memilih untuk mengaktifkan *feature* ini atau tidak. Jika kita memilih untuk tidak mengaktifkannya, maka kita tidak dapat mengetahui siapa saja yang telah melihat profil kita.

7) Groups

Dalam *friendster* kita dapat membuat kelompok-kelompok. Kelompok-kelompok dapat berdiri dari kesamaan hobby, minat ataupun lokasi. Dalam groups, anggotanya dapat saling berbagi cerita, video, music, foto dan lainnya pada sesama anggota *groups* (kelompok).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan utama anda menjadi anggota *friendster* pastilah karena anda ingin menjalin komunikasi dan interaksi dengan orang-orang lain, baik dengan teman yang sudah anda kenal sebelumnya di dalam dunia nyata, maupun orang-orang baru di dalam dunia maya yang memiliki kesamaan minat, hobi, maupun kepentingan. Anda dapat menggabungkan diri ke dalam komunitas yang telah ada sebelumnya ataupun komunitas yang anda bentuk sendiri.[70]

8) Blog

Blog adalah buku harian *online*, dimana anggota dapat menuliskan kegiatan sehari-harinya untuk dipublikasikan kepada anggota *friendster*. Pemilik blog dapat menuliskan apapun yang dia inginkan, bahkan dia mendapatkan domain sendiri yan dapat diakses langsung pada blognya.

Anda bisa menuangkan gagasan anda tentang segala hal yang ingin anda ungkapkan tanpa perlu keluar dari *friendster* dengan cara memposting tulisan tersebut ke dalam sebuah blog yang bisa anda buat di dalam *friendster*.[71]

9) *Search Engine*

Search Engine di friendster sama dengan *search engine-search engine* lain yang ditawarkan oleh situs-situs seperti *Yahoo!*,

---

[70] Jubilee Enterprise, *Mencari Kenalan Online*..... hal.43
[71] Jubilee Enterprise, *Mencari Kenalan Online* hal.13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Google atau MSN. Dengan menggunakan fasilitas ini untuk mencari anggota lain atau situs yang diinginkan.

10) Pencarian Pengguna

Pencarian Pengguna dapat mencari anggota *friendster* lain, baik menurut nama, alamat, atau bahkan menurut hobinya.[72]

11) Foto

Pada halaman akun *friendster* anda terdapat kotak berisi *buddy icon default. Icon* tersebut mencerminkan bahwa belum ada gambar atau foto yang berfungsi sebagai identitas anda. Untuk menampilkan identitas anda secara visual, anda bisa memasukkan foto anda ke dalam kotak *buddy icon* tersebut.[73]

Dikatakan Fred R. Barnard, "sebuah gambar setara dengan seribu kata" sehingga fasilitas album foto *friendster* tetap menjadi favorit penggunanya. Momen-momen menyenangkan, dengan mudah kita bagi ke teman. Kita pun bisa dengan mudah melihat-lihat album foto dan bertukar foto dengannya. Selain desain album foto maupun tata letaknya bisa diatur sendiri, kita juga bisa menambahkan *caption* pada masing-masing foto. Supaya kita

---

[72] Wikipedia, *Friendster Online*, (http://id.wikipedia.org/wiki/friendster, diakses 15 februari 2009)

[73] Lasamana media, *Gaul Via Internet* (Yogyakarta: mediakom, 2008), hal.10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selalu ingat apa cerita yang ingin disampaikan dalam foto itu dan momennya apa.[74]

B. Penyajian Data

1. Proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa

Situs *friendster* hadir melalui internet. Internet merupakan suatu alat komunikasi yang mempunyai jangkauan yang sangat luas bahkan hingga sampai kepenjuru dunia. Penggunaan internet cukup mudah. Bahkan anak SD (sekolah Dasar) saat ini sudah banyak yang mahir menggunakan internet. Pengenalan internet tidak mengenal usia. Kaum muda hingga tua bisa menggunakannya. Keadaan ini sesuai yang dialami oleh Andin sewaktu pengenalan terhadap internet pertama kali:

Menurut Andin, "Saya mengenal internet itu ketika saya duduk dibangku SMA (Sekolah Menengah Atas). Kira-kira sewaktu saya kelas 2. Pada waktu itu teman-teman sayalah yang mengenalkan saya pada internet."[75]

Berbeda lagi dengan penuturan Abie ketika mengenal internet.

---

[74] Media kita, *Friendster Online*, (http://mediakita.com/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=17, diakses 3 februari 2009)

[75] Wawancara langsung dengan Andin tanggal 27 Juni 2009 Jam 15.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Abie, "Saya mengenal internet sejak SMP (Sekolah Menengah Pertama). Teman sayalah yang memperkenalkan internet pada saya."[76]

Pengenalan internet mengajak mereka menelusuri internet lebih dalam lagi. Setiap kali menggunakan, ada saja keinginan mereka untuk menemukan sesuatu yang baru dan menarik yang ingin mereka temukan. Rasa penasaran seringkali muncul ketika sudah berhadapan dengan internet. Merupakan suatu kepuasan tersendiri jika mereka sudah berhasil menemukan yang mereka cari selama ini. Begitu juga ketika mereka mengenal *friendster*, seperti yang disampaikan oleh Edy:

> Saya mengenal *Friendster* sejak 2006. Saya mengenal *friendster* ketika teman-teman saya menanyakan tentang kepemilikan *friendster*. Biar nggak dikatakan gagap teknologi, langsung saja saya mencari tahu untuk mendaftar menjadi anggota *friendster*. Setelah saya sering menggunakan *friendster*, berbagai macam cara saya lakukan untuk membuat tampilan *friendster* saya lebih menarik dari teman-teman.[77]

Berikut ini adalah daftar informan ketika mereka memulai mendaftar *friendster*.

Tabel. 4.1

Daftar nama informan awal menggunakan *friendster*

No	Nama	Awal mendaftar *Friendster*
1	Abie	Oktober 2007

[76] Wawancara langsung dengan Abie tanggal 27 Juni 2009 Jam 8.00 WIB
[77] Wawancara langsung dengan Edy tanggal 26 Juni 2009 Jam 9.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	Pipit	April 2007
3	Arif	Agustus 2006
4	Putri	November 2006
5	Yasin	Mei 2007
6	Andin	Mei 2007
7	Edy	Juni 2006
8	Ana	November 2006
9	Hamam	Oktober 2008

Banyak kegunaan yang ada dengan bergabung di *website* pertemanan ini. Selain bisa banyak kenalan, menyambung komunikasi dengan teman lama, mengembangkan kreasi, serta menyalurkan hobi dan masih banyak manfaat yang didapat *friendster* mania.

Seperti yang dikatakan oleh Andin. Dia mengaku dengan adanya *friendster*, komunikasi dengan teman-teman sekolahnya dulu bisa terjaga dan bisa mengetahui perkembangan teman-temannya tersebut.

Menurut Andin, "Aku tetep bisa liat teman-teman lama aku yang kuliah di luar, gimana *style* dia sekarang dan banyak perkembangan lain lha."

Di samping itu, Abie yang masih tercatat sebagai mahasiswa jurusan ilmu komunikasi ini juga merasakan manfaat keberadaan *friendster*. Tiada hari tanpa *friendster* baginya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Abie, "Nyalurkan hobi aku yang seneng mendesain, dari *friendster* aku bisa banyak belajar gimana mendesain *layout* dan juga bebas nulis apa aja disitu."

Dominan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya mengenal *friendster* dari pergaulannya dengan teman-teman mereka. Dari yang awalnya mereka tidak tahu apa sih *friendster*, kini kata *friendster* sudah tidak awam lagi ditelinga mereka. Berbagai cara mereka lakukan untuk lebih mendalami *friendster*. Mulai cari tahu dari artikel-artikel di internet sampai cari tahu dari teman mereka sendiri yang mereka anggap sudah ahli seperti yang disampaikan oleh Arif tentang seberapa jauh mengenal *friendster*:

Menurut Arif, "Pertamanya saya bisa menggunakan *friendster* dari ajaran teman-teman saya. Setelah saya cukup menguasai saya mencoba mengotak-ngatik sendiri, hingga sampai saat ini saya bisa mengubah *wallpaper friendster* saya dengan *background* sesuai dengan keinginan saya."[78]

Berbeda lagi dengan pendapat Ana tentang pendapatnya seberapa jauh mengenal *friendster*.

> Saya bisa menggunakan *friendster* dari hasil coba-coba sendiri. Karena saya malu meminta bantuan pada teman-teman. Jadi selain coba-coba, saya juga mencari artikel penggunaan *friendster* dari internet. Saat ini kurang lebih saya sudah bisa menampilkan aplikasi-aplikasi *friendster* yang menarik.[79]

---

[78] Wawancara langsung dengan Arif tanggal 26 Juni 2009. Jam 13.00 WIB
[79] Wawancara langsung dengan Ana tanggal 26 Juni 2009. Jam 14.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mereka tidak ingin dikatakan ketinggalan zaman tentang *friendster*. Jadi ketika mereka mendengar kata *friendster* sudah *booming*, mereka yang tidak ingin dikatakan gaptek (gagap teknologi), segera melakukan pendaftaran menjadi anggota baru *friendster*. Seperti yang dialami oleh putri:

Menurut putri "Ketika saya mendengar kata *friendster* meledak di IAIN Sunan Ampel, saya diam-diam melakukan pendaftaran menjadi anggota. Kalau nggak bisa ya diotak-atik sampai bisa."[80]

Syarat utama agar mereka bisa mendaftar menjadi anggota baru *friendster* adalah mempunyai alamat *email*. *Email* (*Elektronik Mail*) adalah surat elektronik. Dengan *email* kita bisa berkirim surat melalui media internet. Pesan yang ingin disampaikan dapat cepat terkirim meskipun diujung dunia manapun. *Email* dari *friendster* berfungsi sebagai alamat pengguna *friendster* agar mudah dicari oleh pengguna-pengguna *friendster* lainnya. Beberapa informan mahasiswa IAIN Sunan Ampel awalnya tidak mempunyai alamat *email*. Bahkan ada beberapa dari mereka sulit melakukan pendaftaran *email* tersebut. Tidak banyak dari mereka meminta bantuan pada teman atau orang yang sudah mempunyai alamat *email*. Seperti yang dikatakan oleh Yasin:

Menurut Yasin, "Membuat alamat *email* susah-susah rumit. Sering gagalnya kalau mencoba sendiri. Oleh karena itu agar

---

[80] Wawancara langsung dengan Putri tanggal 26 Juni 2009 jam 15.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempermudahkan, saya meminta bantuan pada teman saya yang sudah berpengalaman sebelumnya."[81]

Tetapi ada pula informan yang mudah melakukan pendaftaran *email* tanpa bantuan siapapun seperti yang disampaikan oleh Abie:

Menurut Abie, "Pertamanya memang bingung sih membuat alamat *email*, tapi saya coba terus akhirnya bisa-bisa sendiri. Jadi saya nggak perlu bantuan seseorang."[82]

Setelah mempunyai alamat *email* mereka langsung melakukan pendaftaran anggota *friendster*. Dengan mengisi formulir pendaftaran yang lengkap dan melakukan *verifikasi email*. Kita sudah menjadi anggota *friendster*. Ketika *friendster* sudah terbuka. Pengguna bisa mengotak ngatik *friendster*nya sesuai keinginannya. Seperti meng*uplode* foto, memperbaharui profil, mengirim dan menjawab pesan dan *comment*, menambah teman baru, menambah aplikasi baru, dan masih banyak lagi, seperti yang diutarakan oleh Andin:

Menurut Andin, "Ketika membuka *friendster* hampir semua fasilitas saya jelajahi. Biar bisa dikuasai gitu lho." [83]

Dari penelitian, peneliti menemukan beberapa proses yang menyebabkan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya menggunakan *friendster* sebagai media komunikasinya. Proses pertamaadalah

---

81 Wawancara langsung dengan Yasin tanggal 25 Juni 2009. Jam 9.00 WIB
82 Wawancara melalui telepon dengan Abie tanggal 27 Juni 2009. Jam 16.00 WIB
83 Wawancara langsung dengan Andin tanggal 27 Juni 2009 Jam 15.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengaktifkan internet pada komputer, laptop, hp yang akan digunakan. Bagi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya, internet sudah tidak asing lagi. Karena referensi untuk tugas kuliah mereka tidak pernah lepas dari internet. Berbagai macam ilmu pengetahuan telah tersedia disana. Seperti yang dikatakan oleh Pipit tentang pengetahuannya mengenai internet:

Menurut Pipit, "Kata orang dengan internet kita dapat mengetahui segala macam hal, oleh karena itu saya tertarik untuk belajar menggunakannya."[84]

Berbeda lagi yang dikatakan oleh Hamam tentang penggunaan internet:

"Awal menggunakannya sih cukup susah tetapi karena sudah terbiasa sekarang saya sudah cukup muda mengoperasikannya."[85]

Proses selanjutnya adalah membuka situs *friendster*. Cara membuka *friendster* adalah dengan mengetik alamat situs secara lengkap yakni www.friendster.com dikolom situs yang telah disediakan. Dengan me· getik situs ini pengguna dapat tersambungkan ke kolom *friendster*. Seperti yang dikatakan Ana:

Menurut Ana " Jika kita mau tersambungkan kekolom friendster kita harus mengetik www.friendster.com terlebih dahulu."[86]

---

[84] Wawancara langsung dengan Pipit tanggal 24 Juni 2009 Jam 10.00 WIB
[85] Wawancara langsung dengan Hamam tanggal 30 Juni 2009 Jam 12.00 WIB
[86] Wawancara langsung dengan Ana tanggal 26 Juni 2009 Jam 14.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah tersambungkan ke situs *friendster*, pengguna disediakan kolom untuk alamat *email* dan *password* anggota agar tersambungkan ke halaman *friendster* pengguna. Jadi pengguna harus memiliki alamat *email* terlebih dahulu.

Menurut Edy " Sebelum masuk ke halaman friendster ya harus nulis alamat email dan password dulu dong."[87]

Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dapat menambah jaringan pertemanan mereka. Teman lama yang sudah lama tidak bertemu dapat ditemukan dengan situs ini.

Friendster adalah salah satu media komunikasi yang menyediakan layanan tersebut. Jangkauannya juga cukup luas sehingga memudahkan informan untuk berkomunikasi. *Friendster* merupakan situs jaringan pertemanan pertama. Informan memilih menggunakan *friendster* karena *friendster* merupakan situs jaringan pertemanan pertama di Indonesia bahkan di dunia. Meskipun sebelumnya telah muncul media *chatting* dan *email*, *friendster* mampu menyaingi kedua media tersebut. Ada beberapa mahasiswa IAIN yang sudah terbiasa melakukan *chatting* dan *email*, mereka merasa tertantang menggunakan *friendster* ketika mereka mendengar pertama kali bahwa ada situs jaringan pertemanan yang bisa dijadikan media komunikasi yang lebih lengkap dibanding menggunakan *chatting* dan *email*.

---

[87] Wawancara langsung dengan Edy tanggal 26 Juni 2009 Jam 9.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tampilan yang disediakan *friendster* lebih menarik. Mereka bisa memasukkan berbagai foto-foto mereka, lebih menarik lagi mereka bisa menjaring teman-teman baru bahkan di *friendster*, mereka bisa menemukan teman-teman lama mereka asalkan teman-teman mereka sudah terdaftar di *friendster*.

2. Pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster*

Ketika peneliti membuka *account friendster* informan, ternyata berbagai macam pesan yang tertulis disana. Informan yakni mahasiswa IAIN Sunan Ampel menjadikan *friendster* sebagai media komunikasinya. Mereka melakukan komunikasi dengan sesama teman mahasiswanya baik dari mahasiswa Sunan Ampel ataupun dengan mahasiswa dari kampus lain. Biasanya mereka melakukannya luar jam kuliah agar tidak mengganggu aktifitas kuliah mereka. Seperti yang dikatakan oleh Hamam:

Menurut Hamam, "Aku biasanya buka *friendster* setelah jam kuliah selesai, untuk buang waktu penat sih."[88]

Friendster menyajikan menu kirim pesan, kasih komentar dan kirim *bulletin*. Pada saat peneliti menanyakan kepada Informan, diantara pesan, *comment* dan *bulletin*, apa yang sering anda lakukan

---

[88] Wawancara langsung dengan Hamam tanggal 30 Juni 2009 Jam 12.00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketika menggunakan *friendster*? mereka menjawab lebih sering melihat dan berkirim pesan lewat *comment* pada teman-temannya Edy: Menurut Edy, "Aku lebih sering lihat *comment* duluan. Soalnya banyak yang kirim *comment*. Selain itu *comment* mudah dibuka."[89]

Tidak luput pesan-pesan bergambar yang menghiasi kolom *comment* mereka. Mereka senang mendapatkan dan berkirim pesan bergambar karena mereka anggap lebih menarik dari pada hanya tulisan biasa. Biasanya mereka juga menyertai tulisan biasa ketika berkirim pesan dengan pesan bergambar. Tapi, tidak sedikit dari mereka lebih memilih mengirimkan pesan dengan teks tulis biasa saja karena mereka anggap lebih mudah menggunakannya. Seperti yang dikatakan oleh Ana:

Menurut Ana, "Aku suka banget dapat pesan bergambar, menarik sih, kadang juga lucu-lucu, aku kan jadi tak jemu-jemu melihatnya."[90]

Para informan juga melihat dan menggunakan kolom pesan. Kolom pesan berbeda dengan kolom *comment* dan *bulletin* yang bersifat publikasi karena pada kolom pesan bersifat pribadi. Pengguna *friendster* yang tidak ingin pesannya dipublikasikan, bisa menggunakan kolom pesan ini. Meskipun *friendster* sifatnya media komunikasi massa, tetapi *friendster* menyediakan satu kolom pribadi untuk fasilitasnya yakni, kolom pesan. Akan tetapi sewaktu peneliti

---

89 Wawancara langsung dengan Edy tanggal 26 Juni 2009 Jam 9.00 WIB
90 Wawancara langsung dengan Ana tanggal 26 Juni 2009. Jam 14.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengadakan penelitian lapangan, para informan lebih menggunakan kolom *comment* dari pada kolom pesan dan *bulletin*.

Pesan beragam jenisnya. Dari hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa macam pesan yang digunakan informan pada *account friendster*nya.

Ada pesan yang jenisnya *diversion* yaitu melepaskan diri dari rutinitas dan masalah atau sarana pelepasan emosi. Seperti pesan sindiran, ucapan maaf, komentar, gossip, dan curhat.

Sindiran ditujukan untuk menyentuh hati pengguna lain dengan kata-kata tidak langsung sebenarnya. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Abie:

"Kalau pelit kuburannya sempit loh."[91]

Ucapan maaf biasanya digunakan informan ketika informan merasa bersalah atau telah berbuat kesalahan. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Yasin:

"Maaf baru balas, *coz* aku lagi sibuk kerja."[92]

Komentar digunakan dan didapat informan sewaktu mereka memprotes atau tidak sependapat pada sesuatu permasalahan. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Andin:

"Kok jarang *online*."[93]

---

[91] Pesan yang terdapat di *account friendster* Abie tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[92] Pesan yang terdapat di *account friendster* Yasin tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gossip digunakan dan didapat ketika para informan mendapatkan informasi menarik seseorang untuk diceritakan kepada teman-temannya. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Ana:

> Oooooo,Purwori ta, geh kulo tahu. Aku bukan orang Kediri tulen, melainkan orang banyuwangi. Tapi aku punya nenek di Kediri, daerah Sambi. Aku sekarang lagi di Surabaya *coz* ada urusan. Punya kenalan Arifatul Khoiriyah ta? Itu lho anak dakwah, dia anak Kediri juga, tepatnya daerah Wates. Dulu dia juga lulusan MAN 3 Kediri.[94]

Dengan jenis pesan curhat ini informan dapat berbagi cerita, keluh kesah, uneg-uneg, berbagi pengalaman dan informasi. Para informan lebih senang ketika curhatnya mendapatkan tanggapan dari teman curhatnya. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Abie:

"Semua sudah berlalu tapi itu adalah kebodohanku yang sangat dalam hidup *guwe* (aku). Semoga dia bahagia dech ma suaminya. *Guwe* cuma bisa doain dia aja."[95]

Jenis pesan selanjutnya adalah *personal relationship*, yakni persahabatan; kegunaan sosial. Seperti pesan ucapan selamat, ucapan terima kasih, pujian, sapaan.

Ucapan selamat biasanya digunakan informan ketika terjadi momen-momen tertentu. Misalnya: ucapan selamat ulang tahun,

---

[93] Pesan yang terdapat di *account friendster* Andin tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[94] Pesan yang terdapat di *account friendster* Ana tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[95] Pesan yang terdapat di *account friendster* Abie tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selamat menempuh hidup baru, dan lain sebagainya. Tetapi lebih banyak yang tercantum di kolom *comment* informan adalah ucapan selamat ulang tahun. Seperti contoh pesan yang terdapat pada kolom *friendster* putri:

"Hal yang paling membuat kita bisa lebih dewasa adalah apabila kita mengingat usia kita yang telah bertambah dan umur kita yang berkurang seiring dengan waktu. *Happy birthday to you.*"[96]

Ucapan terima kasih biasanya sering digunakan dan didapat informan ketika permintaan menjadi teman sudah disetujui temannya. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Edy:

"Hai, *thanks* ya dah di *add*. Siapa disana? Mari berkawan denganku."[97]

Pujian dilakukan dan diterima informan untuk memberikan penghargaan lewat kata-kata. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Pipit:

"Walah tambah ayu wae arek iki."[98]

Pesan selanjutnya berjenis personal *relationships*, yaitu pesan persahabatan, seperti pesan jenis sapaan dan kenal a n.

Pesan jenis sapaan ini sering digunakan informan menyapa temannya yang sudah lama tidak berkomunikasi dan yang sudah lama tidak berjumpa. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Putri:

---

[96] Pesan yang terdapat di *account friendster* Putri tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[97] Pesan yang terdapat di *account friendster* Edy tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[98] Pesan yang terdapat di account *friendster* Pipit tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Hallo.... Tetap semangat ya... *and enjoy your live.*"[99]

Begitu juga pesan yang didapat Yasin dalam kolom *friendster*nya:

"Halo mas yasin, oya mas doai aku supa jadi cewek yang berprestasi. Oce. Oya gimana kabar mas Alif kok gak kedengaran kabarnya, mank mas Alif sudah nikah ta?"[100]

Pesan selanjutnya adalah *personal identy*, yaitu referensi diri, eksplorasi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai.seperti promosi diri yang ada pada profil *friendster* informan.

Jenis pesan selanjutnya yaitu *surveillance*, yaitu bentuk-bentuk pencarian informasi. seperti Seperti kenalan.

Pesan jenis kenalan ini sering didapat dan dikirim informan untuk menambah teman baru. Dengan pesan ini mereka ingin lebih mengenal teman baru mereka. Seperti yang terdapat pada kolom *friendster* Pipit:

"Hai cuy leh kenal gak ma kamu?"[101]

Di dalam pesan ini pemilik *account* berusaha mengenalkan dirinya dengan memberikan kalimat perkenalan kepada seseorang melalui situs *friendster*

---

[99] Pesan yang terdapat di account *friendster* Putri tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[100] Pesan yang terdapat di account *friendster* Yasin tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

[101] Pesan yang terdapat di account *friendster* Pipit tanggal 27 Juni 2009 jam 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Analisis Data

Berdasarkan hasil paparan bab sebelumnya, tentang *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa di IAIN Sunan Ampel Surabaya diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Mengaktifkan internet pada komputer, laptop, hp yang akan digunakan merupakan awal proses mahasiswa menggunakan *friendster* sebagai media komunikasinya. Bagi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya, internet sudah tidak asing lagi. Karena referensi untuk tugas kuliah mereka tidak pernah lepas dari internet. Berbagai macam ilmu pengetahuan telah tersedia disana.
2. Proses selanjutnya adalah membuka situs *friendster*. Cara membuka *friendster* adalah dengan mengetik alamat situs secara lengkap yakni www.friendster.com dikolom situs yang telah disediakan. Dengan mengetik situs ini pengguna dapat tersambungkan ke kolom *friendster*.
3. Setelah tersambungkan ke situs *friendster*, pengguna disediakan kolom untuk alamat *email* dan *password* anggota agar tersambungkan ke halaman *friendster* pengguna. Jadi pengguna harus memiliki alamat *email* terlebih dahulu.
4. Pesan berjenis *diversion* yaitu melepaskan diri dari rutinitas dan masalah atau sarana pelepasan emosi. Seperti pesan sindiran, ucapan maaf, komentar, gossip, dan curhat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Jenis pesan selanjutnya adalah *personal relationship*, yakni ucapan selamat, ucapan terima kasih, pujian, sapaan.
6. Pesan *personal identy* yaitu pesan mengenai referensi diri, eksplorasi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai.seperti promosi diri yang ada pada profil *friendster* informan.
7. Jenis pesan selanjutnya yaitu *surveillance*, yaitu bentuk-bentuk pencarian informasi. Seperti pesan kenalan.

D. PEMBAHASAN

Proses penggunaan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa mengikuti konsep dasar Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitc adalah (1) sumber sosial dan psikologis dari (2) kebutuhan, yang melahirkan (3) harapan-harapan dari (4) media massa atau sumber-sumber yang lain, yang menyebabkan (5) perbedaan pola terpaan media (atau keterlibatan dalam kegiatan lain), dan menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) akibat-akibat lain, bahkan sering kali akibat-akil at yang tidak dikehendaki.

Ketertarikan informan mengetahui *friendster* melalui sumber sosial mereka yang telah menggunakan media komunikasi yakni *friendster* terlebih dahulu. Berawal ketika informan berkomunikasi dengan teman-temannya. Teman-teman mereka sering berbicara tentang *friendster*. Pada saat itu *friendster* cukup populer sehingga menimbulkan tekanan psikologis pada mereka untuk mengetahui lebih lanjut tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

friendster. Meskipun terkesan latah mereka tetap melakukan itu. Selain itu *friendster* merupakan situs pertemanan / jaringan sosial pertama di seluruh dunia. Dengan *friendster* mereka dapat menambah teman dan menemukan teman baru. *Friendster* merupakan alat komunikasi yang menyediakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan komunikasi para penggunanya. Dari kebutuhan itu para pengguna berharap dari media yang digunakannya tersebut tercapai. Informan menggunakan *friendster* yakni untuk menyalurkan bakat kreasinya melalui pesan. Ada yang menyampaikan pesannya melalui foto, gambar dan tulisan. Meskipun penyampaian pesannya tidak langsung ditanggapi komunikannya mereka hanya membutuhkan media komunikasi yang menarik. Mereka ingin membunuh kejenuhan mereka saat berkomunikasi dengan fasilitas yang lebih canggih dan tampilan yang membangkitkan gairah mereka untuk tampil beda dengan pengguna lainnya yang tidak lain dengan mahasiswa lainnya. Kebutuhan berkomunikasi dengan tampilan yang berbeda inilah yang membuat mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya ingin terus mencoba menggunakannya. Lagi pula media komunikasi yang mereka gunakan mempunyai jangkauan yang cukup luas dan fasilitas yang canggih dari media komunikasi sebelumnya. Munculnya *friendster* membuat para penggunanya memanfaatkan berbagai kegiatan mereka. Bahkan seringkali pengguna *friendster* disalahgunakan pengguna yang tidak bertanggung jawab untuk memuaskan kebutuhannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Riset yang dilakukan oleh Dennis McQuail dan kawan-kawan dan mereka menemukan empat tipologi motivasi khalayak yang terangkum dalam skema *media-person interactions* sebagai berikut[102]:

1. Diversion, yaitu melepaskan diri dari rutinitas dan masalah; sarana pelepasan emosi

2. Personal relationships, yaitu persahabatan; kegunaan sosial

3. Personal identy, yaitu referensi diri; eksplorasi realitas; penguatan nilai

4. Surveillance, yaitu bentuk-bentuk pencarian informasi

Penggunaan pesan ini menggunakan empat tipologi motivasi khalayak diatas. *Diversion* yaitu melepaskan diri dari rutinitas dan masalah atau sarana pelepasan emosi. Seperti pesan sindiran, ucapan maaf, komentar, gossip, dan curhat. Jenis pesan selanjutnya adalah *personal relationship*, yakni ucapan selamat, ucapan terima kasih, pujian, sapaan. Pesan selanjutnya adalah *personal identy*, yaitu referensi diri, eksplorasi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai.seperti promosi diri yang ada pada profil *friendster* informan. Jenis pesan selanjutnya yaitu *surveillance*, y. itu bentuk-bentuk pencarian informasi. Seperti pesan kenalan.

---

[102] Nadia Sabrina, *Teori Komunikasi Massa Online* (http://blogs.Unpad.ac.id/nadiasabrina/?p=50, diakses 22 Mei 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Proses mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi antar mahasiswa yakni meliputi, mengaktifkan internet pada komputer, laptop, hp, proses selanjutnya yakni membuka situs *friendster*, Setelah tersambungkan ke situs *friendster*, pengguna disediakan kolom untuk alamat *email* dan *password* anggota agar tersambungkan ke halaman *friendster* pengguna.
2. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan pesan yang digunakan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya saat berkomunikasi melalui media *online friendster* yakni pesan yang bersifat *diversion* (pelepasan emosi), *personal relationship* (kegunaan sosial), *personal identy* (eksplorasi diri) dan *surveillance* (pencarian informasi) sesuai dengan tipologi motivas*i* yang terdapat pada teori *uses and gratification* (kegunaan dan kepuasan)..

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. SARAN-SARAN

1. Diharap mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dapat menggunakan media *friendster* dengan tujuan yang baik dan bermanfaat bagi pihak lain.
2. Diharapkan mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya tetap menggunakan *friendster* sebagai media komunikasi dengan temannya.
3. diharapkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi penelitian berikutnya dalam bidang komunikasi bermedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Prakosa, *Uses and Gratification Online Artikel, 2007*, http://adiprakosa.blogspot.com/2007/11/uses-gratification.html, diakses 22 Mei 2009

Alo, Liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997

Aubrey, Fisher, *Teori-Teori Komunikasi*, Bandung: Remadja Karya, 1986

Bagus, Pratama, *Internet Untuk Orang Awam* , Maxikom, Palembang,2004

Blog Category, *Fast on Facebook*, http://fast.or.id/content/blogcategory/35/122/ , diakses 5 April 2009

Blogspot, *Fakester Online*, http://mermagdal-feature.blogspot.com/2005_11_27_archive.html , diakses 5 April 2009

Budi, Setiawan, *Gaul Ala Friendster untuk Pemula*, Jakarta: Media Kita, 2005

Burhan, Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2003

Consuelo, *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta: UI-Press,1993

Danah, Boyd, Stanford, *Friendster and Publicly Articulated Social Networks Online*, 2004, http://www.dana.org/papers/CHI2004Friendster.pdf, diakses 15 Desember 2008

Danah, *Friendster Online*, http://www.danah.org/papers/ , diakses 15 Maret 2009

Dani, Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2004

Dedi, Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosda Karya: Bandung,2003

Deteksi,

Jawa, pos, *Friendster Online*, http://search.jawapos.com/index.php?act=detail_s&4_search=friendster&id=134331, diakses 15 Maret 2009

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Duwi, Priyatno, *Belajar Mudah Internet*, Yogyakarta: Mediakom, 2009

Friendster, *About Friendster Online*, http://www.friendster.com/info/index.php, diakses 15 Maret 2009

Gorontalo, *Friendster Online*, http://www.gorontalo-online.com/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=21 , diakses 3 Februari 2009

Hafied, Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2004

HMI, STAIN, *Sejarah Friendster Online*, http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah- friendster.html, diakses 5 April 2009

IAIN, Sunan, Ampel, *Sejarah IAIN Sunan Ampel Online*, http://www.sunan-ampel.ac.id/profile/index.php#sejarah, diakses 18 Januari 2009

Dani, Vardiansyah, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Depok:PT.Indeks,2005

Jalaluddin, Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung:Remaja Rosda Karya,1993

Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosda Karya,2007

Janner, Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, Yogyakarta: CV. Andi Offset,2006

Jubilee, Enterprise, *Mencari Kenalan Online*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo,2008

Khairul, Nasty, *Fenomena Friendster Artikel Online*, http://members.lycos.co.uk/khairulnasty/modules.php?name=news&file-article&sid=21,diakses 15 Maret 2009

Kompas, *Friendster Online*, http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0505/09/053558.htm diakses pada tanggal 15 Desember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Laksamana, media, *Gaul Via Internet*, Yogyakarta: mediakom, 2008

Leonard, Shedletsky, *Human Communication on the internet*, USA: Pearson

Lexy, J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya,2001

Massofa, *Kupas Tuntas Metode Penelitian Kualitatif Online*, Http://massofa.wordpress.com/feed, diakses 22 Mei 2009

Media, kita, *Friendster Online*, http://mediakita.com/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=17, diakses 3 februari 2009

Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Jakarta: Prenada Media,2005

Nadia, Sabrina, *Teori Komunikasi Massa Online* (http://blogs.Unpad.ac.id/nadiasabrina/?p=50, diakses 22 Mei 2009

Nasution, *Metodelogi Research,* (Jakarta : Bumi Aksara, 1999)

Onong, Uchjana, Effendy, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi,* Bandung:Citra Aditya Bakti,2003

Onong,Uchyana, Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2005

Pareno, H.Sam, Abede, *Kuliah Komunikasi,* Surabaya: Papyrus,2002

Pawito, *Komunikasi Politik*, Yogyakarta: Jalasutra,2009

Pertamina, EP, *Hipnotis*, http://www.pertamina-epjawa.com/www/?q=node/90, diakses 27 maret 2009

Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta:Balai Pustaka, 1984

Praktekkom, *Perkembangan dan Kesenjangan Friendster Online*, http://www.pratekkom.blogdetik.com/2008/04/18/perkembangan-atau-kesenjangan/-29k- , diakses 15 Maret 2009

Randy, Reddick, *Internet untuk Wartawan*, Jakarta :Yayasan Obor Indonesia, ,1996

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rulianto, Kurniawan, *Internet Gaul untuk Orang Awam*, Palembang: Maxikom,2008

Seno, Subro, *390 Kata-Kata Mutiara*, Semarang: Aneka Ilmu, 1990

Stefanie, *Dampak Friendster Online*, http://stefaniehm.wordpress.com/, diakses 21 Januari 2009

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008

Suranto, *Komunikasi Perkantoran*, Yogyakarta:Media Wacana,2005

Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2002

Wikipedia, *Friendster Online*, http://id.wikipedia.org/wiki/friendster, diakses 15 februari 2009

Wikupedia, *Bahaya Dalam Friendster Online*, http://wikupedia.blogspot.com/2008/07/bahaya-dalam-friendster.html , diakses 20 Desember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rulianto, Kurniawan, *Internet Gaul untuk Orang Awam*, Palembang: Maxikom,2008

Seno, Subro, *390 Kata-Kata Mutiara*, Semarang: Aneka Ilmu, 1990

Stefanie, *Dampak Friendster Online*, http://stefaniehm.wordpress.com/, diakses 21 Januari 2009

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008

Suranto, *Komunikasi Perkantoran*, Yogyakarta:Media Wacana,2005

Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2002

Wikipedia, *Friendster Online*, http://id.wikipedia.org/wiki/friendster, diakses 15 februari 2009

Wikupedia, *Bahaya Dalam Friendster Online*, http://wikupedia.blogspot.com/2008/07/bahaya-dalam-friendster.html , diakses 20 Desember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id