

Motif Penggunaan *Social Media* di Kalangan Remaja Jalanan
(Studi Deskriptif Kualitatif Motif Penggunaan *Social Media Facebook* di
Kalangan Remaja Jalanan Binaan LSK Bina Bakat)



Disusun Oleh :

Mei Safitri Rantiastuti

D0208083

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Program Studi Ilmu Komunikasi

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2013

commit to user

PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 04 Desember 2012

Pembimbing,



Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA

NIP. 19570813 198503 1 006

commit to user

PENGESAHAN

Telah diuji dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta




Pada Hari : Jumat
Tanggal : 25 Januari 2013

Panitia Penguji :

Ketua : Sri Hastjario, S.Sos., Ph.D
NIP. 19710217 199802 1 001

Sekretaris : Nora Nailul A, S.Sos, M.LMEd,Hons.
NIP. 19810429 200501 2 002

Penguji : Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA
NIP. 19570813 198503 1 006

()
()
()

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan



Prof. Drs. H. Fawito, Ph.D

NIP. 19540805 198503 1 002

commit to user

MOTTO

*The real question is, what are you going to do now? What do you choose now?
Because you can either keep focusing on that, or you can focus on what you want.
And when people start focusing on what they want, what they don't want falls
away, and what they want expands, and the other part disappears.*

-Jack Canfield-

Anda adalah perancang takdir Anda sendiri. Anda adalah pengarang. Anda menulis kisah Anda. Penanya adalah tangan Anda, dan hasilnya adalah apapun yang Anda pilih.

- Lisa Nichols, The Secret:199 -

commit to user

PERSEMBAHAN



Persembahan Kepada:

- Kedua Orangtuaku
- Kakak, Adik & Keponakan
- Teman dan Sahabat

commit to user

KATA PENGANTAR

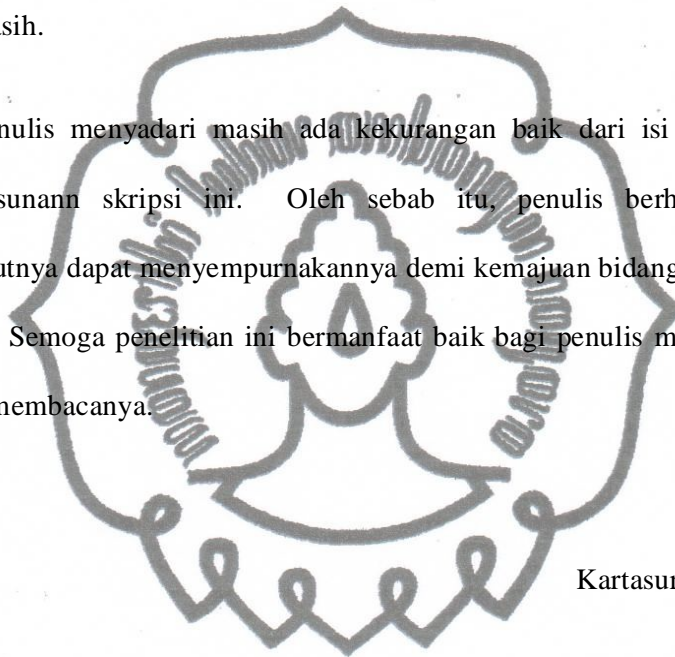
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas karunia dan kasih sayang-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi berjudul “Motif Penggunaan *Media Online* di Kalangan Remaja Jalanan (Studi Deskriptif Kualitatif Motif Penggunaan *Media Online Facebook* di Kalangan Remaja Jalanan” ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.kom). Dengan selesainya penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Pawito, Ph.D, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Surakarta sekaligus Pembimbing Akademis yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian studi di Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNS.
2. Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA, selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
3. Dra. Prahastiwi Utari, Ph.D, Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan saran dalam penyusunan proposal skripsi.
4. Bapak Sri Hastjarjo, S.Sos, Ph.D. dan Ibu Nora Nailul A, S.Sos, M.LMEd,Hons. Yang telah bersedia menguji dan memberikan banyak masukan bagi penulis untuk memperbaiki penulisan skripsi ini.
5. Anak – Anak Jalanan di Kota Surakarta yang telah bersedia menjadi informan dalam membantu kelancaran penelitian ini.
6. Kedua orangtua, Bapak Didik Pairanto dan Ibu Tri Lestari, Mbak Lina, Dimas dan Regan yang telah mau menjadi pendorong, memberikan semangat dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh jajaran dosen program studi Ilmu Komunikasi FISIP UNS yang telah memberikan banyak kajian ilmu kepada penulis.

commit to user

8. Dosen Muda, Bapak Eka Nada Shofa Alkhajar yang memberikan banyak saran dan mau berbagi ilmu untuk penulis dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman – teman Komunikasi FISIP UNS 2008, Mita, Ninda, Winda, Mira, Faiz, Anggra, Ayu, dan seluruh kawan yang tidak dapat dituliskan satu persatu, yang selalu memberikan motivasi dan tempat bercerita keluh-kesah penulis saat melewati masa – masa pengerjaan skripsi. Terima Kasih.

Penulis menyadari masih ada kekurangan baik dari isi maupun dalam penyusunann skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis berharap penelitian selanjutnya dapat menyempurnakannya demi kemajuan bidang penelitian ilmu sosial. Semoga penelitian ini bermanfaat baik bagi penulis maupun khalayak yang membacanya.



Kartasura, Januari 2013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN DAFTAR ISI	vi
HALAMAN DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Perumusan Masalah	8
1.3.Tujuan Penelitian	8
1.4.Terminologi	9
1.5.Manfaat Penelitian	13
1.6.Telaah Pustaka.....	13
1.6.1. Komunikasi	13
1.6.2. Komunikasi Interpersonal	13
1.6.3. Komunikasi Bermedia	14
1.6.4. Internet	15
1.6.5. Teori Determinasi Teknologi	17
1.6.6. Computer Mediated Communication (CMC).....	19
1.6.7. Mediamorfosis	19
1.6.8. Media Sosial Online Facebook	20
1.6.9. Remaja Jalanan/ Anak Jalanan	25
1.6.10. Motif	27
1.6.11. <i>Self Disclosure</i>	34
1.6.12. Teori Dramaturgi	35

commit to user

1.6.13. Penelitian Terdahulu/ Jurnal	38
1.7. Metodologi Penelitian	41
1.7.1. Jenis Penelitian	41
1.7.2. Metode Penelitian	42
1.7.3. Sumber Data	43
1.7.4. Teknik Pengambilan Sampel	43
1.7.5. Teknik Pengumpulan Data	44
1.7.6. Teknik Analisis Data	45
1.7.7. Validitas	46
BAB II Gambaran Umum	49
2.1. LSK Bina Bakat	51
2.1.1. Visi, Misi dan Tujuan LSK Bina Bakat	51
2.1.2. Program Kerja Bina Bakat	52
2.1.3. Struktur Organisasi Lembaga Bina Bakat	54
2.1.4. Data Anak Jalanan di LSK Bina Bakat	56
2.2. Data Informan	58
2.2.1. Data Informan Berdasarkan Pendidikan	61
2.2.2. Data Informan Berdasarkan Keluarga	63
BAB III Analisis	66
3.1. Motif Penggunaan <i>facebook</i> di kalangan Remaja Jalanan...	66
3.1.1. Pengetahuan tentang <i>Facebook</i>	68
3.1.2. Motivasi Kepemilikan Akun Facebook	70
3.1.3. Pentingnya Facebook di Kalangan Remaja Jalanan	78
3.2. Motif Penggunaan Facebook	81
a. Motif Kognitif	81
b. Motif Diversi	83
c. Motif Identitas Personal	89
3.3. Penggunaan Facebook di Kalangan Remaja Jalanan.....	91
3.3.1. Akses Penggunaan Facebook	91
3.3.2. Perilaku Penggunaan Facebook	101
3.3.2.1. Tampilan Akun Facebook	103

commit to user

3.3.2.2. Aktivitas di Facebook	112
BAB V Kesimpulan	126
5.1. Kesimpulan	126
5.1.1. Penggunaan Facebook	127
5.2. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	129



DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Tabel 1.1. Johari Window	36
Tabel 2.1. Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat.....	59
Tabel 2.2. Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 2.3. Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Latar Belakang/ Alasan.....	60
Tabel 2.4. Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Profesi	60
Tabel 2.5. Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Pendidikan Terakhir	61
Tabel 2.6. Data Informan Kunci	63
Diagram 2.1. Struktur Organisasi LSK Bina Bakat.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Piramida Kebutuhan Maslow	4
Gambar 1.2. Proses Motivasi	28
Gambar 1.4. Komponen Analisis Data	48
Gambar 3.1. Situs Jual-Beli Chip Poker	89
Gambar 3.2. Daftar Harga Jual Chip Poker	89
Gambar 3.3. Tampilan Facebook Ir	106
Gambar 3.4. Tampilan Facebook Ag	107
Gambar 3.5. Tampilan Facebook Ma	109
Gambar 3.6. Tampilan Facebook Ca	111
Gambar 3.7. Tampilan Facebook Ri	112
Gambar 3.8. Tampilan Timeline Facebook Ri	115
Gambar 3.9. Salah satu <i>mention</i> dan <i>Tag</i> di Timeline Facebook Ri	116
Gambar 3.10. <i>Mention</i> dan <i>Tag</i> di Timeline Facebook Ri	117
Gambar 3.11. Salah Satu Update Status di Timeline Facebook Ri	118
Gambar 3.12. Timeline Facebook Ir	120
Gambar 3.13. Timeline Facebook Ag	121
Gambar 3.14. Bentuk Update dan <i>Mention</i> di Timeline Ag	122
Gambar 3.15. Timeline Facebook Ca	123
Gambar 3.16. Timeline Facebook Ma	125
Gambar 3.17. Salah Satu Update Status di Facebook Ma	126

ABSTRAK

Mei Safitri Rantiastuti. D0208083. **Motif Penggunaan Social Media di Kalangan Remaja Jalanan** (Studi Deskriptif Kualitatif Motif Penggunaan *Social Media Facebook* di Kalangan Remaja Jalanan Binaan LSK Bina Bakat)

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam peradaban manusia. Salah satunya adalah internet. Teknologi ini memungkinkan penyebaran informasi secara instan dan aktual. Manusia kini tak perlu bertemu secara tatap muka untuk berkomunikasi, melainkan lewat jaringan internet, manusia dapat berkomunikasi kapan saja dan dimana saja dalam dunia virtual. Facebook adalah salah satu ruang cyber yang tengah marak di dunia saat ini. Facebook memiliki potensi yang besar dalam menjaring pertemanan. Lewat situs ini, masyarakat dunia dapat saling berinteraksi dalam ruang cyber hingga menjadi masyarakat kampung global, termasuk di dalamnya remaja jalanan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dimana tujuan penelitian ini agar diperoleh gambaran mengenai motif penggunaan situs online facebook di kalangan Remaja Jalanan Binaan LSK Bina Bakat pada tahun 2012. Peneliti mengambil sampel remaja jalanan secara *purposive sampling*, hingga didapatkan lima remaja jalanan yang sesuai dengan kriteria penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumen. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisa dengan tiga komponen pokok analisa, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian, didapati bahwa tidak semua informan memiliki tiga orientasi motif. Bagi informan, facebook digunakan untuk mencari informasi sekilas tentang teman akun (motif kognitif), pemanfaatan game dan aplikasi sebagai alat hiburan (motif diversif), dan sebagai panggung untuk menunjukkan peran-nya/ eksistensi diri di dunia maya (motif identitas personal). Selain itu, penulis juga menemukan motif ekonomi informan menggunakan facebook sebagai alat *login* pada game poker untuk mengumpulkan chip yang nantinya dapat dijual/ ditukar dengan uang. Penggunaan facebook juga mampu membentuk jaringan/ network di kalangan remaja jalanan yang berada di tempat jauh untuk saling berbagi informasi. Facebook sendiri juga menjadi tempat mencurahkan isi hati dan keinginan informan yang diungkapkan lewat status agar seluruh masyarakat virtual mengetahuinya. Hal lain yang ditemukan terkait pada tampilan akun facebook informan. Rata – rata informan menggunakan identitas palsu (nama akun dan foto profil/ foto sampul yang palsu/ bukan sebenarnya) untuk berinteraksi.

Keyword : facebook, remaja jalanan, motif penggunaan media.

ABSTRACT

Mei Safitri Rantiastuti, D0208083. **Social Media Usage Motive Among Street Adolescents** (Qualitative Descriptive Study of Social Media Online Facebook Usage Motive Among Street Adolescents Guided by LSK Bina Bakat).

Technological developments bring great changes in human civilization. One of them is the internet. This technology allows the dissemination of information in an instant and actual. Now, people no longer need to meet face to face, but only connected by the Internet, people can communicate anytime and anywhere in virtual world. Facebook is booming cyberspace in the world today. This site has great potential in attracting friendship. Through this site, people around the world interact with each other via cyberspace to become the global village, including adolescents streets.

This research uses descriptive qualitative method. Where the purpose of the study was to obtain an overview of online facebook site usage patterns among guided street adolescents in LSK Bina Bakat on 2012. Researcher took informants by the purposive sampling, until found 5 street youth that match the researchers criteria. To collect data, researchers use interviews and document. After that, the collected data were processed and analyzed with three principal components analysis of data, namely; data reduction, presentation and conclusion.

From the research, it was found that not all of informant has those three orientation motive. For informant itself, facebook usage are to; looking for information about your account friend (cognitive motive), the use of games and applications as a means of entertainment (diversion motive), and as a stage to show their role/ existence itself in cyberspace (the motive of personal identity). Additionally, the researchers found an economic motive. Where the informant using facebook as a login to the poker game to collect chip that can later be sold/ exchanged for cash. Use facebook also able to establish a network among street youth who are in distant places to share information. Facebook itself is also a place to expressed or pour their hearts and desires through informant status so that all virtual community know what they really feel at that moment. Another thing that was found attached to the display informant facebook account. On the average, informant using a fake identity (account name and profile photo/ picture cover are fake/ not real) to interact with cybersociety.

Keyword: facebook, street adolescents, media usage motive.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang melaju pesat di abad ke-21 ini membawa dampak besar bagi komunikasi antar umat manusia. Dengan kemunculan berbagai macam media komunikasi; mulai dari penggunaan simbol, surat pos, hingga HP dan gadget yang paling mutakhir, manusia mempunyai lebih banyak pilihan media komunikasi untuk berbagi informasi. Salah satu media komunikasi yang membawa pengaruh besar dalam dunia komunikasi adalah internet.

Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk *kovergensi* dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio dan telepon. (Bungin, 2008:135)

Menurut survey dari Houghton dalam Tjiptono (Tjiptono, 2000:3), perkembangan internet terus berlangsung hingga kini. Diseluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat sekitar 817 juta orang pada tahun 2004. Internet

diibaratkan sebagai jendela dunia. Kita bisa menyerap informasi dari mana saja tanpa harus berada di lokasi kejadian. Inilah yang membuat animo masyarakat terhadap penggunaan internet terus meningkat. Begitu besarnya pengguna internet di dunia sehingga semakin banyak pula bermunculan situs-situs baru yang dapat diakses oleh para pengguna internet.

Selain sebagai salah satu sumber informasi, internet juga dapat menjadi pilihan alternatif berkomunikasi antar pribadi, baik secara interpersonal maupun kelompok. Seperti salah satu situs jejaring sosial yang tengah digandrungi masyarakat saat ini, *Facebook*.

Facebook adalah media komunikasi lewat, teks, gambar melalui media internet yang dibuat oleh Mark Zuckerberg. *Facebook* memberikan sarana dan memfasilitasi manusia dalam menjalin pergaulan sosial dan berinteraksi satu sama lain melalui dunia maya. Tanpa terikat oleh jarak, batas, kecepatan bahkan waktu, semua orang bebas mengekspresikan segala sesuatu tentang dirinya melalui aplikasi yang ada di *facebook* seperti *meng-upload foto, video, status, memberi coment, chatting*, dsb.

Awalnya, situs ini dibuatnya untuk memudahkan komunikasi antar mahasiswa di kampusnya saja, namun semakin lama orang semakin banyak mengenal *Facebook*. Walhasil, *Facebook* menjadi salah satu bentuk komunikasi terbaru masyarakat Amerika, dan menerpa Indonesia.

Kepopuleran *Facebook* di Indonesia, mulai tahun 2008 dengan jumlah spektakuler pengguna *Facebook* yakni sebesar 618%.

commit to user

dari *checkfacebook.com*, pengguna *Facebook* mencapai 300 juta orang dan pertambahannya akan terus meningkat di setiap minggunya. Indonesia tergolong negara ke tujuh terbesar pengguna *Facebook*, hampir mencapai 12 juta orang dan jumlah ini terus mengalami pertumbuhan rata-rata 6% per minggu (Juju dan Sulianta, 2010:7).

Ditambah dengan teknologi gadget yang kini telah mampu mengakses internet, berdampak pada penambahan pengguna *Facebook* hingga menembus angka 35 juta. Indonesia sendiri menduduki posisi ke-2 pengakses *Facebook* terbanyak di dunia tahun 2011.

Hal ini merupakan dampak dari tumbuhnya bentuk komunikasi baru. Yaitu komunikasi dunia maya yang diawali dengan kemunculan internet lalu media *online* sebagai situs jejaring sosial yang menawarkan pertemanan semacam *Facebook*. Kini, komunikasi dapat dilakukan dengan cara instant dan tak perlu bertemu secara tatap muka (*face to face*).

Dari pengamatan peneliti, *Facebook* tidak hanya dimiliki oleh golongan elit, namun ternyata *Facebook* juga dapat dijangkau oleh kaum marginal. Salah satunya adalah golongan pengamen, dalam hal ini remaja atau anak jalanan. Berangkat dari penemuan itulah, muncul pertanyaan tentang alasan kepemilikan akun facebook di kalangan remaja jalanan. Tentunya kepemilikan akun facebook ini dipengaruhi oleh dorongan dan motivasi dari dalam diri pribadi, mengingat kehidupan mereka sebagai anak jalanan. Himpitan ekonomi tidak lantas menghalangi remaja jalanan ini untuk mengikuti

perkembangan laju teknologi komunikasi. Sebagai kaum marginal dengan tingkat pendidikan rendah, mereka masih dapat terhubung dengan orang lain yang berjarak jauh, bahkan luar negeri sekalipun lewat jaringan internet.

Dilihat dari teori kebutuhan Abraham Maslow, manusia memiliki lima tingkat kebutuhan hidup yang akan selalu berusaha untuk dipenuhi sepanjang masa hidupnya. Kebutuhan tersebut berjenjang dari yang paling mendesak hingga yang akan muncul dengan sendirinya saat kebutuhan di tingkat sebelumnya telah dipenuhi. Setiap orang pasti akan melalui tingkatan-tingkatan itu, dan dengan serius berusaha untuk memenuhinya, namun hanya sedikit yang mampu mencapai tingkatan tertinggi dari piramida ini. Lima tingkat kebutuhan dasar menurut teori Maslow adalah sebagai berikut (disusun dari yang paling rendah):

Gambar 1.1
Piramida Kebutuhan Maslow



Sumber: Maslow, 1993:46

1. Kebutuhan Fisiologis

Contohnya adalah: Sandang / pakaian, pangan / makanan, papan / rumah, dan kebutuhan biologis seperti buang air besar, buang air kecil, bernafas, dan lain sebagainya (Maslow, 1993:46).

2. Kebutuhan Keamanan dan Keselamatan

Contoh seperti: Bebas dari penajahan, bebas dari ancaman, bebas dari rasa sakit, bebas dari teror, dan semacamnya (Maslow, 1993:47).

3. Kebutuhan Sosial

Misalnya adalah: Memiliki teman, memiliki keluarga, kebutuhan cinta dari lawan jenis, dan lain-lain (Maslow, 1993:53).

4. Kebutuhan Penghargaan

Dalam kategori ini dibagi menjadi dua jenis, Eksternal dan Internal.

- Sub kategori eksternal meliputi: Pujian, piagam, tanda jasa, hadiah, dan banyak lagi lainnya dari orang lain.
- Sedangkan sub kategori internal sudah lebih tinggi dari eksternal, pribadi tingkat ini tidak memerlukan pujian atau penghargaan dari orang lain untuk merasakan kepuasan dalam hidupnya, seperti harga diri (Maslow, 1993:55-56).

5. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan ini terletak pada kecenderungan untuk mewujudkan dirinya sesuai dengan kemampuannya. Pada tingkat inilah terletak perbedaan individual yang terbesar (Maslow, 1993:57).

Departemen Sosial RI mendefinisikan anak jalanan adalah anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalanan atau tempat-tempat umum lainnya. UNICEF memberikan batasan tentang anak jalanan, yaitu : *Street child are those who*

commit to user

have abandoned their homes, school and immediate communities before they are sixteen years of age, and have drifted into a nomadic street life (anak jalanan merupakan anak-anak berumur dibawah 16 tahun yang sudah melepaskan diri dari keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat terdekatnya, larut dalam kehidupan yang berpindah-pindah di jalan raya (Soedijar, 1989 : 16).

Remaja jalanan sebagai pribadi yang hidup di jalanan tentunya menorehkan catatan perjuangan hidupnya yang keras dan rentan terhadap kriminalitas, karena itulah ia perlu naungan dari sebuah Badan Hukum sekaligus instansi yang membinanya agar menjadi pribadi yang lebih baik. Salah satu instansi nirlaba non pemereintah (NGO) yang terjun langsung ke lapangan untuk pembinaan terhadap anak jalanan adalah LSK Bina Bakat. LSK yang berdiri sejak 1984 ini berusaha untuk memberikan pelatihan kerja kepada anak jalanan di Kota Surakarta agar dapat hidup normal seperti manusia yang lain tanpa harus meminta-minta di jalan/ mengamen. Dalam konteks penelitian kali ini, fokus penelitian tertuju pada remaja jalanan Binaan LSK Bina Bakat yang masih berumur 12-17 tahun. Pada umur 12-17 tahun, remaja memasuki masa perkembangan remaja awal (*early adolescent*). Pada tahap ini remaja memiliki dorongan yang kuat untuk mengembangkan pikiran-pikiran baru, sehingga dirasa cocok sebagai informan dalam penelitian motif penggunaan media online *facebook* ini.

Yang menjadi daya tarik dalam penelitian ini adalah keadaan yang kontras antara pemenuhan kebutuhan sehari-hari remaja jalanan dengan kepemilikan *commit to user*

akun facebook. Berdasarkan teori kebutuhan Abraham Maslow, hubungan sosial lewat jejaring sosial ini baru dapat dimiliki apabila pribadi telah mendapatkan rasa aman dan keselamatan. Namun pada kenyataannya, meski diterpa kebutuhan fisiologis yang kurang dan tingkat keselamatan yang rawan aksi kriminalitas, remaja jalanan masih dapat menjalin hubungan sosial lewat media online Facebook. Darisiniilah peneliti tergerak untuk meneliti motif penggunaan media sosial facebook di kalangan remaja jalanan.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah; “Bagaimana Motif Remaja Jalanan Binaan LSK Bina Bakat dalam Penggunaan *Social Media Online Facebook*?”

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui gambaran terkait motif Penggunaan *Social Media Online Facebook* di Kalangan Remaja Jalanan Binaan LSK Bina Bakat.

1.4. Terminologi

1.4.1. Facebook

Facebook adalah situs jejaring sosial yang dibuat oleh Mark Zuckerberg dan diluncurkan pada 4 Februari 2004. Awalnya, situs ini bernama “The Facebook” yang diperuntukkan bagi karyawan dan

commit to user

mahasiswa Harvard sebagai ajang pengenalan diri. Tak lama, situs ini menjadi ajang pertemanan social online yang merambah hingga ke Stanford University.

Dilihat dari terminologinya, “facebook” sangat erat kaitannya dengan internet. Hal ini dikarenakan facebook merupakan salah satu situs jejaring social yang dapat diakses melalui internet.

Secara harfiah, internet atau *interconnected-networking* ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Internet merupakan sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). (Ramadhani, 2003:2)

Sistem komputer inilah yang memberikan loncatan besar dalam teknologi manusia. Lewat jaringan internet, orang mampu mencari dan saling bertukar informasi, bahkan kini orang mampu berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang, jarak dan waktu. Salah satunya adalah lewat situs facebook.

Situs Web atau WEBSITE adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.

Facebook sendiri merupakan salah satu situs jejaring social media online. Online yang dimaksudkan disini berarti bahwa untuk mengakses situs Facebook, kita memerlukan computer yang secara aktif terkoneksi dengan jaringan internet. [Andreas Kaplan](#) dan [Michael Haenlein](#) sendiri mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*" (Kaplan, 2010:60).

Pengertian jejaring sosial yang dikenalkan oleh J. Barnes pada tahun 1954 adalah . Sedangkan definisi dari Jejaring Sosial Online (*Online Social Network/ OSN*) dalam buku Furht adalah:

"an online platform that (1) provides services for a user to build a public profile and yo explicitly declare the connection between his or her profile with those of the other user; (2) enables a user to share information and content with the chosen users or pblic; and (3) supports the development and usage of social applications with which the user can interact and collaborate with both friends and strangers" (Furht, 2010: 349).

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa facebook adalah sebuah aplikasi internet / situs website yang berbasis *user-generated content* dimana penggunaanya secara aktif membentuk jaringan social-nya sendiri lewat media online.

1.4.2. Remaja

Remaja adalah salah satu tahapan dalam perkembangan manusia.

Kata "**remaja**" berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to*

commit to user

grow atau *to grow maturity* (Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Menurut Desmita dalam bukunya psikologi perkembangan remaja menyatakan bahwa batasan remaja untuk masyarakat Indonesia adalah usia 12 sampai dengan 21 tahun dan belum menikah. (Desmita, 2005:190).

Remaja dalam masanya identik sebagai manusia yang masih labil, mereka masih mencari konsep diri lewat pergaulan dan lingkungan sekitar. Mengambil definisi dari Adams & Gullota (dalam Aaro, 1997:65-67), masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Sedangkan Hurlock (1980), membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Dalam konteks penelitian ini, terminologi remaja dikaitkan dengan konsep remaja jalanan dengan rentang umur 12 hingga 17 tahun (masa remaja awal).

Remaja Jalanan, atau lebih sering dikenal sebagai anak jalanan adalah mereka yang hidup dijalanan dengan melakukan aktifitas sebagai pencari nafkah di jalanan. Kementerian Sosial Indonesia mendefinisikan anak jalanan sebagai anak yang berusia 5-18 tahun yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mencari nafkah dan berkeliaran di jalanan maupun tempat-tempat umum (database.depsos.go.id)

Sudrajat mengelompokkan Anak Jalanan ke dalam tiga kriteria berdasarkan realita kehidupannya :

a. Anak jalanan *on the street/road*

Kategori anak jalanan on the street/road atau anak-anak yang ada di jalanan, hanya sesaat saja di jalanan, dan meliputi dua kelompok yaitu kelompok dari luar kota dan kelompok dari dalam kota.

b. Anak jalanan *of the street/road*

Kategori anak jalanan *of the street/road* atau anak-anak yang tumbuh dari jalanan, seluruh waktunya dihabiskan di jalanan, tidak mempunyai rumah, dan jarang atau tidak pernah kontak dengan keluarganya (Sudrajat, 1996: 151-152).

Sanituti dalam bukunya mengelompokkan faktor pendorong yang mengubah seorang anak menjadi anak jalanan yaitu :

1. Kesulitan ekonomi keluarga yang menempatkan seorang anak harus membantu keluarganya mencari uang dengan kegiatan-kegiatan di jalan;
2. Ketidakharmonisan rumah tangga atau keluarga, baik hubungan antara bapak dan ibu, maupun orang tua dengan anak;
3. Suasana lingkungan yang kurang mendukung untuk anak-anak menikmati kehidupan masa kanak-kanaknya termasuk suasana perselingkungan yang kadang-kadang dianggap mereka sangat monoton dan membelenggu hidupnya;
4. Rayuan kenikmatan kebebasan mengatur hidup sendiri dan menikmati kehidupan lainnya yang diharapkan diperoleh sebagai anak jalanan (Sanituti, 1999:xiv)

Dari penjelasan di atas, dapat diartikan terminologi dari remaja jalanan dalam penelitian ini adalah manusia dengan rentang umur 12 – 17 tahun yang menghabiskan sekitar 12 jam waktunya di jalanan untuk mencari nafkah akibat himpitan ekonomi/ alasan ekonomi.

Selain itu, pada rentang umur 12 – 17 tahun remaja jalanan memasuki tahap awal perkembangan sebagai seorang remaja (*early adolescent*). Pada tahap ini remaja memiliki dorongan yang kuat untuk mengembangkan pikiran-pikiran baru, sehingga dirasa cocok sebagai informan dalam penelitian motif penggunaan media sosial online ini.

1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Hasil dari penelitian diharap dapat menambah pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat di bidang komunikasi khususnya komunikasi media sosial online yang mana merupakan bentuk media baru dari komunikasi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai ilmu komunikasi, khususnya komunikasi media sosial online dan pemanfaatannya.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini diharap mampu memberikan sumbangan tentang peran *Facebook* sebagai media baru komunikasi remaja di dunia online.

1.6. Telaah Pustaka

1.6.1. Komunikasi

Komunikasi adalah bentuk penyampaian pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan yang dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam buku Widjaja, ditulis pengertian komunikasi dari beberapa ahli yang dirangkum dalam satu paragraf:

Komunikasi adalah pernyataan manusia, sedangkan pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan, disamping itu, dapat dilakukan juga dengan isyarat-isyarat atau simbol-simbol (Widjaja, 1988:16)

Bagi Harold D. Laswell, cara terbaik untuk menjelaskan apa itu komunikasi adalah jawaban dari pertanyaan :

Who says What, What In Which Channel To Whom with What Effect.

Dari definisi diatas menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal. Penyampaian pesan akan dirasa efektif apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator lewat suatu media tertentu tentunya akan mendapat respon dari komunikan dan keduanya memiliki makna yang sama terhadap pesan yang disampaikan.

1.6.2. Komunikasi Interpersonal

Siahaan dalam bukunya mengatakan bahwa Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang terjalin di antara dua pribadi, bersifat langsung dan sering dalam bentuk percakapan (lisan atau tulisan). Pada prinsipnya komunikasi ini berlangsung secara berhadapan muka (face to face) atau melalui medium tertentu, seperti telepon (Siahaan, 1990: 19).

DeVito dalam Liliweri mendefinisikan komunikasi Interpersonal sebagai pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik secara langsung. Selanjutnya bahwa komunikasi interpersonal, individu selain menunjukkan perhatian juga menunjukkan seberapa jauh perhatian itu diberikan. Semakin besar interaksi interpersonal yang ada menunjukkan semakin besar perhatian seseorang pada orang lain yang diajak komunikasi, sebaliknya semakin sedikit komunikasi interpersonal yang terjadi semakin kecil orang memperhatikannya (Liliweri, 1991:112)

Ciri khas komunikasi anatarpribadi ini bersifat *two-way traffic communication*. Komunikasi tersebut dapat dikatakan efektif apabila terjadi kebersamaan (*homophily*) pemahaman antara komunikator dan komunikan (Siahaan, 1990: 20).

1.6.3. Komunikasi Bermedia

Komunikasi bermedia (*mediated communication*) adalah komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan suatu

pesan kepada komunikan yang jauh tempatnya dan/atau banyak jumlahnya (Onong, 1984: 11).

Komunikasi bermedia juga disebut sebagai komunikasi tak langsung (*indirect communication*). Hal ini dikarenakan *feedback* atau arus timbal-balik tidak dilakukan seketika saat komunikasi tersebut dilancarkan. Karena itulah, komunikator lebih matang dalam pemilihan media dan komunikannya agar komunikasi dapat berjalan efektif.

Komunikasi bermedia dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Komunikasi bermedia massa

Media massa digunakan apabila komunikan berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Komunikasi menggunakan media massa menimbulkan keserampakan (*simultaneity*); artinya suatu pesan dapat diterima oleh komunikan yang jumlahnya relatif amat banyak pada saat yang sama secara bersamaan.

b. Komunikasi bermedia nirmassa

Media nirmassa umumnya digunakan dalam Komunikasi untuk orang tertentu atau kelompok – kelompok tertentu. Media nirmassa tidak memiliki daya keserampakan dan komunikannya tidak bersifat massal (Onong, 1984: 12-13).

Dengan kecanggihan teknologi saat ini, perkembangan komunikasi bermedia sangat cepat. Salah satunya adalah internet.

1.6.4. Internet

Internet dapat diartikan sebagai *a global network of computer networks* (Randall & Latulipe, 1995 dalam Tjiptono, 2000 : 2). Awalnya internet merupakan proyek militer yang dikenal dengan sebutan ARPANET, yaitu sebuah jaringan eksperimen milik pemerintah Amerika Serikat berbasis komunikasi data paket yang didirikan tahun 1969. Tujuannya untuk menghubungkan para periset ke pusat-pusat komputer, sehingga mereka bisa bersama-sama memanfaatkan sarana komputer. Kegiatan ini disponsori oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat bernama Advanced Research Projects agency (ARPA). Tahun 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang terhubung dalam jaringan ini.

Lambat laun, ARPANET terpecah menjadi dua, yaitu ARPANET (Jaringan untuk non-militer) dan MILNET (Jaringan untuk militer). Hal ini disebabkan munculnya anggapan bahwa dunia pendidikan, khususnya akademisi universitas memerlukan jaringan ini untuk transfer data. Tahun 1970, ARPANET mulai digunakan di beberapa universitas di Amerika dan mulai dikembangkan di luar Amerika tahun 1973. Karena semakin banyaknya komputer yang terhubung dalam jaringan ini, maka diperlukan sebuah protokol (semacam bahasa) yang sama untuk dipakai di internet. TCP / *Transmission Control Protocol* (Protokol Pengendali Transmisi) dan IP / *Internet Protocol*. Untuk menyeragamkan alamat di

jaringan computer yang ada, maka tahun 1984 dibuatlah DNS / *Domain Name System*.

Pada 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. Tak kurang dari 100.000 komputer membentuk sebuah jaringan. Tahun 1990 Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut Worl Wide Web (www). Tahun 1992, muncul istilah *surfing the internet* dan membentuk jaringan di lebih dari sejuta komputer. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman. Di Indonesia sendiri internet pertama kali dikenalkan tahun 1990 (<http://www.sejarah-internet.com/sejarah-internet/>).

Dalam hal daya tarik komunikasi, internet menawarkan kemampuan berkomunikasi secara elektronik yang relatif murah dan mudah selama 24 jam non stop. Internet memberikan kemungkinan dan kemudahan untuk mencari dan mengakses berbagai macam informasi serta sarana komunikasi. Kemudahan berkomunikasi yang kini dimanfaatkan oleh banyak orang lewat internet membuat masyarakat di seluruh dunia menjadi warga perkampungan global.

1.6.5. Teori Determinasi Teknologi

Teori Determinasi Teknologi diungkapkan pertama kali oleh McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making Of Typographic Man*.

“...media technology shapes how we as individuals in a society think, feel, act, and how are society operates as we move from one technological age to another”

(<http://www.uky.edu/~drlane/capstone/mass/determinism.htm>)

Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain.

“The medium is message” artinya bahwa dampak yang paling penting dari media komunikasi ialah bahwa media komunikasi mempengaruhi kebiasaan persepsi dan berpikir kita (Severin dan Tankard, 2005:536). Bagaimana suatu pesan disampaikan dan akan diterima oleh komunikan tergantung dari medianya.

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Adapun tahapan-tahapannya adalah berikut ini:

1. Penemuan dalam bidang teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya.
2. Perubahan dalam jenis komunikasi akhirnya akan membentuk cara interaksi manusia yang baru.

commit to user

3. Manusia membentuk peralatan untuk berkomunikasi dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu membentuk dan juga mempengaruhi kehidupan kita. (Nurudin, 2003:174)

1.6.6. *Computer Mediated Communication (CMC)*

Perkembangan teknologi membuat masyarakat terus berinovasi untuk melakukan perubahan gaya hidup. Mulai dari tempat tinggal, cara bertahan hidup hingga komunikasi. Teknologi internet yang muncul dari program ARPANET mampu memberikan sebuah cara baru dalam berkomunikasi. Lewat jaringan komputer global ini, manusia dapat saling berinteraksi lebih mudah, memperluas hubungan melewati waktu dan jarak.

Computer-Mediated Communication is a process of human communication via computers, involving people, situated in particular contexts, engaging process to shape media for a variety purposes (December, 1997)

Singkatnya, CMC adalah bentuk komunikasi yang dimediasi oleh computer/ jaringan komputer semacam internet. Dengan CMC ini, manusia dapat saling mengenal satu sama lain hingga terciptalah masyarakat dunia maya (*cyber society*) dan ruang cyber (*cyber space*) melalui dunia virtual jaringan komputer (internet) ini.

1.6.7. *Mediamorfosis*

commit to user

Fidler (2002) mengenalkan istilah “mediamorfosis” yang membahas evolusi teknologi dalam media komunikasi. Mediamorfosis diartikan sebagai transformasi dari media komunikasi yang difokuskan pada perkembangan teknologi (Syaibani, 2011: 5).

Terry Flew (2002:10) lalu mengartikan istilah new media sebagai *“forms of media contents that combine and integrate data, text, sound, and images of all kinds, are stored in digital format; and are increasingly distributed through networks”* (Syaibani, 2011: 5).

Salah satu bentuk mediamorfosis ini adalah internet, teknologi nirkabel yang mengandalkan frekuensi radio sebagai kendaraannya untuk mengirimkan data/ pesan/ informasi dari komunikator atau komunikan.

Dalam hal penyampaian pesan komunikasi, internet dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi bermedia nirmassa. Internet menjadi media proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) cyberspace/ ruang maya yang bersifat interaktif, salah satunya adalah *facebook*.

1.6.8. Media Sosial Online Facebook

Media Sosial Online Facebook merupakan salah satu bentuk dari *new social media* atau media sosial baru. Media sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan berbagi. Penggunaan internet dalam konteks media *commit to user*

sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Media online didefinisikan sebagai jaringan luas komputer, yang dengan perizinan, dapat saling berkoneksi antara satu dengan yang lainnya untuk menyebarluaskan dan membagikan digital files, serta memperpendek jarak antar Negara. Tidak seperti radio yang disiarkan dari satu lokasi ke lokasi untuk diterima di daerah sekitarnya, internet mampu mengkoneksikan antara satu komputer dengan komputer lain, sekaligus sebagai broadcaster dan receiver (Perebinossoff, 2005: 63)

Ada berbagai macam media sosial yang cukup terkenal dan digunakan oleh banyak orang saat ini meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada media online sosial Facebook.

Facebook merupakan salah satu situs jejaring yang sering diakses oleh remaja masa kini disamping Friendster dan Twitter. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Facebook memiliki berbagai fitur yang mudah untuk diaplikasikan dan memberikan ruang kreasi bagi penggunanya. Facebook menjadi tampilan diri individu di dunia maya. Untuk memberikan kesan yang baik, tak jarang para pengguna Facebook memaksimalkan penggunaan fitur – fitur konten Facebook miliknya. Untuk memantau aktivitas

seseorang dalam dunia virtual facebook, dapat kita lihat lewat tampilan *timeline*-nya.

Timeline adalah fitur baru di Facebook yang menggantikan dari Profile Page sebelumnya. Di *timeline* ada beberapa perubahan mendasar, seperti 'story of your life', di sini pengguna bisa melihat tampilan Facebook dengan scrolling dari atas ke bawah. Fitur ini sebenarnya telah mulai dikembangkan sejak tahun 2011. Namun, baru dikenalkan kepada pengguna di bulan September 2011.

Berikut adalah penjelasan tentang Timeline Facebook dari TheNextWeb :

1. Ganti Cover / Foto Sampul

Hal yang paling menarik perhatian dari Timeline adalah Cover. Ini merupakan sebuah gambar besar di bagian paling atas halaman Timeline pengguna.

Mereka yang baru saja mengaktifkan Timeline pasti akan mendapati bagian ini masih kosong. Untuk mengisinya, klik 'Add a Cover' dan pilih dari foto yang ada atau *upload* foto baru. Untuk menggantinya, klik 'Change Cover'.

2. Informasi Anda

Layout yang baru ini menempatkan informasi penting soal pengguna pada sebuah boks khusus. Di sini bisa tampak pekerjaan, tanggal lahir, lokasi dan informasi pribadi lainnya.

Pastikan Anda sudah mengatur privasi profil Facebook Anda sesuai keinginan. Jika tidak, informasi di sini bisa dilihat oleh orang yang mungkin tak Anda inginkan.

Masih di area yang sama, di sebelah kotak biografi singkat itu akan terdapat kotak-kotak seperti Friends, Photos, Map, Likes, serta aplikasi Facebook lain yang Anda gunakan (jika ada). Tepat di bawah semua itu adalah boks untuk meng-*update* status seperti yang biasa digunakan.

3. Lini masa

Timeline, garis waktu atau lini masa. Apa pun sebutannya, inilah fitur utama dari Facebook Timeline. Ditampilkan ini adalah semua *update* yang penting dalam dua kolom kiri dan kanan.

commit to user

Jika dirunut terus ke bawah, akan tampak bahwa ini merupakan sebuah garis waktu. Karena di bagian paling bawah adalah kotak Born alias lahir yang mencantumkan tanggal lahir pengguna.

Fitur inilah yang jadi andalan berikutnya dari Facebook. Pengguna seakan digiring untuk menciptakan sebuah *diary online* yang mencatat perjalanan hidupnya.

Pengguna bisa menambahkan momen penting dalam hidup, misalnya Pernikahan atau Kelahiran Anak, dan lainnya ke garis waktu ini.

Foto yang sudah ada pun bisa disesuaikan dengan Timeline tersebut. Caranya, dengan mengubah tanggal foto, lewat opsi yang muncul di sisi kanan bawah saat melihat foto tersebut.

4. "Featured Post"

Salah satu fitur yang menarik adalah, setiap *posting* di lini masa tadi bisa diatur dengan mengklik tombol pengaturan di pojok kanan. Ini bisa digunakan untuk, misalnya, menghapus atau menyembunyikan *post* yang tak mau Anda tampilkan di sana.

Selain itu, kemampuan yang menarik adalah memberi Bintang alias mengubah sebuah *posting* jadi *featured post*. Ini akan menaikkan status *posting* menjadi 'penting' dan diletakkan di atas, dekat kotak biografi singkat pengguna. (Sumber: <http://tekno.kompas.com/read/2011/12/16/16024315/Mau.Apa.dengan.Facebook.Timeline>, diakses 20 November 2012)

Dalam penelitian ini, fitur yang digunakan untuk melihat aktivitas informan dalam penggunaan facebook adalah fitur ke – 3, lini masa dan fitur ke-4, “featured post”.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya, media sosial ini mulai tampak

commit to user

menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media.

Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna social media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Menurut Antony Mayfield dari [iCrossing](#), media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat (Mayfield, 2008:7).

Jika dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa menyampaikan pendapat secara terbuka karena satu dan lain hal, maka tidak jika kita

menggunakan media sosial. Kita bisa menulis apa saja yang kita mau atau kita bebas mengomentari apapun yang ditulis atau disajikan orang lain. Ini berarti komunikasi terjalin dua arah. Komunikasi ini kemudian menciptakan komunitas dengan cepat karena ada ketertarikan yang sama akan suatu hal.

Singkatnya, media online Facebook adalah sebuah web jejaring sosial yang memungkinkan para pengguna dapat menambahkan profil dengan foto, kontak, ataupun informasi personil lainnya dan dapat bergabung dalam komunitas untuk melakukan koneksi dengan terhubung ke suatu jaringan LAN atau internet, dan berinteraksi dengan pengguna lainnya.

1.6.9. Remaja Jalanan/Anak Jalanan

Kementerian Sosial Indonesia mendefinisikan anak jalanan sebagai anak yang berusia 5-18 tahun yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mencari nafkah dan berkeliaran di jalanan maupun tempat-tempat umum (database.depsos.go.id).

Kriteria:

- a. Anak (laki-laki/perempuan) usia 5-18 tahun.
- b. Melakukan kegiatan tidak menentu, tidak jelas kegiatannya dan atau berkeliaran di jalanan atau ditempat umum minimal 4 jam/hari dalam kurun waktu 1 bulan yang lalu, seperti pedagang asongan,

pengamen, ojek payung, pengelap mobil, pembawa belanjaan di pasar dll.

- c. Kegiatannya dapat membahayakan dirinya sendiri atau mengganggu ketertiban umum (<http://www.dinsos.pemda-diy.go.id/>).

Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) menyebutkan ada tiga hal yang menyebabkan munculnya fenomena anak jalanan, yaitu:

- a. Tingkat mikro (*immediate causes*), yaitu faktor yang berhubungan dengan situasi anak dan keluarga sehingga menjadi anak jalanan. Artinya penyebab anak menjadi anak jalanan sebagai akibat dari gesekan atau perselisihan antara anak dengan keluarga (keluarga broken home), atau keluarga miskin yang tidak dapat mendidik dan merawat anak dengan baik sehingga tidak memiliki tempat tinggal.

- b. Tingkat meso (*underlying causes*)

Faktor-faktor yang ada di masyarakat tempat anak tinggal dan keluarga berada. Anak yang berada dalam lingkungan yang kondusif menjadi anak jalanan misalnya tempat yang kumuh, berada di dekat jalan raya dan memiliki kebutuhan yang banyak.

- c. Tingkat makro (*basic causes*)

Faktor yang berhubungan dengan struktur makro dari masyarakat seperti ekonomi, politik dan kebudayaan. Artinya bahwa keberadaan anak pada situasi negara yang misalnya

sedang dilanda krisis ekonomi sehingga rakyat menjadi miskin, PHK dimana-mana yang mengakibatkan banyak pengangguran, dan akhirnya mengakibatkan peningkatan jumlah anak jalanan.

Selain itu, keberadaan anak jalanan di dorong pula oleh kondisi ekonomi keluarga seperti mencari pekerjaan, terlantar, ketidakmampuan orang tua menyediakan kebutuhan dasar, kondisi psikologis seperti ditolak orangtua, salah perawatan atau kekerasan di rumah, kesulitan berhubungan dengan keluarga atau tetangga, bertualang dan lari dari kewajiban keluarga (Tata Sudrajat dalam Andari dkk, 2006: 7).

1.6.10. Motif

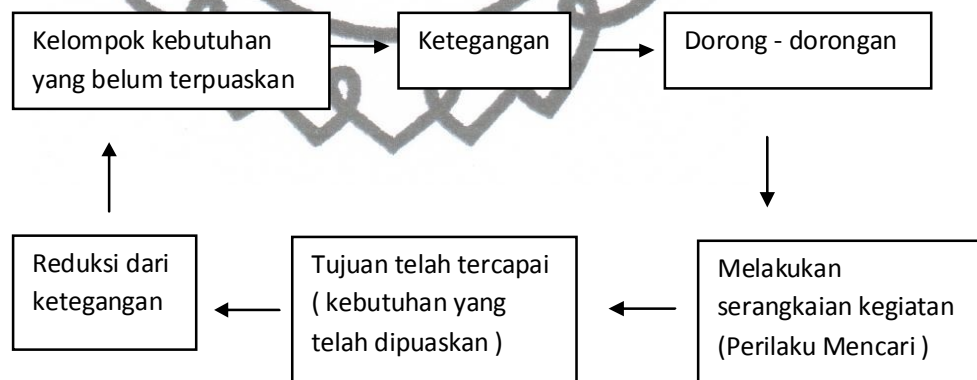
Motif atau Motivasi adalah pernyataan dari dalam berupa gerakan yang sering muncul sebelum melakukan tingkah laku, hubungan antara motivasi dan tingkah laku sangat berdekatan. Seseorang dapat bertingkah laku dan seseorang juga bisa termotivasi untuk bertingkah laku. Idealnya, kita tidak hanya berpengalaman tinggi dalam gerakan, tetapi kita juga berkesempatan untuk bertingkah laku dengan maksud memenuhi kebutuhan (Epstein, 2004 : 2)

Motif sebagai pendorong pada umumnya tidak berdiri sendiri, tetapi saling kait mengait dengan faktor-faktor lain. Hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi. Kalau orang ingin mengetahui mengapa orang berbuat atau berperilaku kearah sesuatu seperti yang

dikerjakan, maka orang tersebut akan terkait dengan motivasi atau perilaku yang termotivasi. Motivasi, merupakan keadaan dalam diri individu yang mendorong perilaku kearah tujuan (Walgito, 2002 : 168-169).

Munandar memberikan gambaran tentang proses motivasi dan kebutuhan dari dalam diri individu secara umum. Dikatakan bahwa motivasi adalah sebuah proses dimana kebutuhan – kebutuhan mendorong seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan yang mengarah ke tercapainya tujuan tertentu. Tujuan yang berhasil dicapai, akan memuaskan atau memenuhi kebutuhan tersebut.

Gambar 1.2
Proses Motivasi



Sumber : Munandar, 2001 : 323

Penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Sekelompok kebutuhan yang belum dipuaskan menimbulkan ketegangan dalam diri individu, sehingga individu terdorong untuk melakukan kegiatan guna mencari tujuan khusus yang *commit to user*

akan mereduksi ketegangan akibat sekelompok kebutuhan yang belum terpenuhi tadi.

2. Pada tahap ‘dorongan-dorongan’ dan tahap ‘melakukan kegiatan –kegiatan ‘ individu berada dalam situasi pilihan : tujuan-tujuan apa saja yang ingin diperkirakan dapat dicapai, yang diharapkan akan memenuhi kelompok kebutuhan apa saja. Masing – masing tujuan memiliki harkat (valence) yang berbeda-beda bagi individu (Munandar, 2001 : 324)
3. Pada tahap terakhir melakukan serangkaian kegiatan/perilaku mencari, individu sudah mulai menarik keputusan dimana keputusan tersebut nantinya akan membawa individu menuju ke rintangan yang harus dihadapi untuk memenuhi sekelompok kebutuhannya.

Berkaitan dengan penggunaan media, penjelasan motivasi oleh Munandar sesuai dengan pendapat Rakhmat, bahwa penggunaan media didasarkan pada teori behaviorisme “*low of effects* “. Dimana kebutuhan individu untuk menggunakan suatu media berdasarkan kebutuhan individu untuk memenuhi tujuan – tujuan tertentu (motif) yang berdampak pada reduksi dari ketegangan kelompok kebutuhan yang belum terpenuhi tersebut.

Teori behaviorisme “ *low of effects* “ menjelaskan bahwa perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi, artinya kita tidak akan menggunakan media massa bila media massa tersebut tidak
commit to user

memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. Jadi jelaslah kita menggunakan media massa karena didorong oleh motif – motif tertentu (Rakhmat, 2001 : 207). Hal inilah yang mendorong terbentuknya teori *Uses and Gratifications*, dimana khalayak dianggap aktif dalam menentukan media yang dipilih untuk pemenuhan kebutuhan.

Asumsi dasar dari teori ini dirumuskan oleh Katz, Blumler dan Gurevitch sebagai berikut:

- a. Khalayak dianggap aktif, artinya khalaya sebagai bagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
- b. Dalam proses komunikasi massa, inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada khalayak.
- c. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya.
- d. Tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
- e. Pengertian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak (Rakhmat, 2001 : 205).

Selain itu, dalam Severin dan Tankard, McQuail, Blumler dan Brown merumuskan kategori motif dalam penggunaan media, yaitu:

1. Informasi (*surveillance*)

Informasi mengenai hal-hal yang mungkin mempengaruhi seseorang atau akan membantu seseorang melakukan sesuatu meliputi:

- a. Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia.
- b. Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- c. Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum.
- d. Mencari tambahan pengetahuan.
- e. Belajar, pendidikan diri sendiri.

2. Identitas pribadi (*personal identity*)

Penguatan nilai atau penambah keyakinan; pemahaman diri; eksplorasi realitas; dan sebagainya meliputi:

- a. Menemukan penunjang nilai-nilai pribadi.
- b. Menemukan dan meniru perilaku yang berkaitan dengan tindakan atau mode tertentu.
- c. Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai dalam media untuk memuaskan egonya dengan menambah peranan yang memuaskan konsep dirinya.

d. Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri.

3. Hubungan personal (*personal relationship*)

Manfaat sosial informasi dalam percakapan; pengganti media untuk kepentingan perkawanan, meliputi:

- a. Memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain dan meningkatkan empati sosial.
- b. Mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki.
- c. Menemukan bahan pembicaraan dan interaksi sosial.
- d. Memungkinkan seseorang untuk dapat menghubungi sanak keluarga, teman dan masyarakat.

4. Pengalihan (*diversion*) yaitu pelarian dari rutinitas dan masalah; pelepasan emosi, meliputi:

- a. Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan yang secara psikologi individu membutuhkan penyelesaian.
- b. Bersantai.
- c. Mengisi waktu luang.
- d. Penyaluran emosi (Severin dan Tankard 2005:11).

Dalam hal ini, remaja jalanan secara tidak sadar telah menerapkan proses motivasi penggunaan media. Masing – masing dari individu memiliki motif yang berbeda – beda terkait penggunaan media yang dipilihnya untuk mereduksi ketegangan akibat kebutuhan yang belum terpenuhi.

Seperti yang diungkapkan Blumler dalam Rakhmat : Komunikasi massa berguna (utility); bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif (internationality); bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi (selectivity); dan bahwa khalayak sebenarnya kepala batu (stubborn) (Blumler, 1979:265 dalam Rakhmat, 1985:73).

Selain itu, Blumler juga merumuskan tiga orientasi motif penggunaan suatu media oleh seseorang, yaitu:

- a. Orientasi motif kognitif
Kebutuhan akan informasi, surveillance, atau eksplorasi realitas
- b. Orientasi motif Diversi
Kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan
- c. Orientasi motif identitas personal
Kebutuhan akan penggunaan isi media untuk memperkuat/menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri (Rakhmat, 1985:75)

Telah dijelaskan sebelumnya, bahwa motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal dalam rangka mereduksi ketegangan – ketegangan yang timbul akibat kebutuhan yang belum terpenuhi.

Dalam menggunakan suatu media, tentunya kita dipengaruhi oleh motif – motif tertentu, begitu pula dengan remaja jalanan. Penggunaan media sosial online facebook berdasarkan motif kognitif di kalangan remaja jalanan tentunya akan mencari informasi agar terpenuhi keinginannya. Sedangkan penggunaan yang didasari oleh motif diversifikasi dapat terlihat dari rasa senang/ tidak senang informan. Mengingat motif diversifikasi pada penggunaan facebook hanyalah sebagai alat hiburan

semata. Terkait motif identitas personal, penggunaan facebook di kalangan remaja jalanan ditujukan untuk menunjukkan diri/ perwujudan situasi/ aktualisasi dirinya dalam masyarakat dunia maya/virtual.

1.6.11. Self Disclosure (Keterbukaan Diri)

Keterbukaan diri (self disclosure) adalah proses pengungkapan informasi diri pribadi seseorang kepada orang lain atau sebaliknya. Pengungkapan tersebut biasa jadi disimpan, disembunyikan atau dikomunikasikan kepada orang lain. Keterbukaan diri (self disclosure) telah menjadi salah satu topik penting dalam teori komunikasi sejak tahun 1960-an. Pengungkapan diri merupakan kebutuhan seseorang sebagai jalan keluar atas tekanan-tekanan yang terjadi pada dirinya.

Menurut Morton (dalam Sears 1989: 254) pengungkapan diri merupakan kegiatan membagi perasaan dan informasi yang akrab dengan orang lain. Informasi di dalam pengungkapan diri ini bersifat deskriptif atau evaluatif. Deskriptif artinya individu melukiskan berbagai fakta mengenai diri sendiri yang mungkin belum diketahui oleh pendengar seperti, jenis pekerjaan, alamat dan usia. Sedangkan evaluatif artinya individu mengemukakan pendapat atau perasaan pribadinya seperti tipe orang yang disukai atau hal-hal yang tidak disukai atau dibenci.

Pengungkapan diri ini dapat berupa berbagai topik seperti informasi perilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi dan ide yang

sesuai dan terdapat di dalam diri orang yang bersangkutan. Kedalaman dalam pengungkapan diri tergantung pada situasi dan orang yang diajak untuk berinteraksi. Situasi yang menyenangkan dan perasaan aman dapat membangkitkan seseorang untuk lebih mudah membuka diri. Selain itu adanya rasa percaya dan timbal balik dari lawan bicara menjadikan seseorang cenderung memberikan reaksi yang sepadan (Raven dan Rubin dalam Dayakisni, 2001: 48).

Keterbukaan diri (*self-disclosure*) seseorang dapat menentukan tahap hubungan interpersonal seseorang dengan individu lainnya. Tahap hubungan tersebut dapat dilihat dari tingkat keluasan (*breadth*) dan kedalaman (*depth*) topik pembicaraan. Ada individu yang terlalu membuka diri yang disebut dengan *over disclosure*, yaitu menginformasikan segala hal tentang dirinya kepada siapapun. Sedangkan individu yang terlalu menutup dirinya kepada siapapun disebut *under disclosure* yakni jarang sekali membicarakan dirinya kepada orang lain.

1.6.12. Teori Dramaturgi

Teori Dramaturgi ini pertama kali dikenalkan oleh Erving Goffman tahun 1959 dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life*. Dalam bukunya, Goffman memakai analogi drama dan teater. Teori ini menjelaskan tentang bagaimana seorang individu tampil di dunia sosial.

“Kehidupan sebenarnya laksana panggung sandiwara, dan disana memang kita pameran serta sajikan kehidupan kita, dan memang itulah seluruh waktu yang kita miliki. Akan tetapi seperti apakah wujud panggung tersebut, dan bagaimanakah sosok manusia yang terlibat di sana?” (Goffman, 1974: 124 dalam Poloma, 2003: 229)

Dalam drama kehidupan, manusia merupakan aktor yang mengikuti naskah yang telah dirancang oleh lingkungan sosial sekitarnya.

“yang menentukan tindakan manusia adalah situasi – situasi yang memiliki struktur” (Poloma, 2003: 230)

Dalam penampilan tersebut, Goffman menyaksikan bahwa individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (show) bagi orang lain, tetapi kesan (impression) si pelaku terhadap pertunjukan ini berbeda – beda (Poloma, 2003: 232). Ketika berada di dalam suatu situasi sosial (interaksi dengan masyarakat), seluruh kegiatan partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (performance), sedang orang-orang lain yang terlibat dalam situasi itu disebut pengamat/ partisipan lainnya.

Menurut Goffman, dua bidang penampilan perlu dibedakan: panggung depan (front region) dan panggung belakang (back stage). “Panggung depan adalah bagian penampilan individu yang secara tertatur berfungsi didalam mode yang umum dan tetap untuk mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan penampilan itu” (Goffman, 1959: 22 dalam Poloma, 2003: 233).

Front stage dibagi menjadi 2 bagian, *Setting* yaitu pemandangan fisik yang harus ada jika sang actor memainkan perannya. Dan *Front Personal* yaitu berbagai macam perlengkapan sebagai pembahasa perasaan dari sang actor. *Front personal* masih terbagi menjadi dua

commit to user

bagian, yaitu *Penampilan* yang terdiri dari berbagai jenis barang yang mengenalkan status social actor. Dan *Gaya* yang berarti mengenalkan peran macam apa yang dimainkan actor dalam situasi tertentu. *Back stage* (panggung belakang) yaitu ruang dimana disitulah berjalan scenario pertunjukan oleh “tim” (masyarakat rahasia yang mengatur pementasan masing-masing actor)

Penampilan dibatasi stimuli yang berfungsi memberitahu kita status sosial para pelaku. Goffman menyatakan bahwa selama ini kegiatan rutin seseorang akan menagarah menuju sosok dirinya yang ideal (sebagaimana yang dituntut oleh status sosialnya). Seorang pelaku lebih cenderung menyembunyikan atau mengesampingkan kegiatan, fakta – fakta, dan motif-motif yang tidak sesuai dengan citra dirinya dan produk – produknya yang ideal (Goffman, 1959: 24)

Dalam teori Dramatugis menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui “pertunjukan dramanya sendiri”. Dalam mencapai tujuannya tersebut, menurut konsep drama-turgis, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut.

Tujuan dari presentasi (show/performance/ peran) ini adalah penerimaan penonton akan manipulasi. Bila seorang aktor berhasil, maka penonton akan melihat aktor sesuai sudut yang memang ingin diperlihatkan oleh aktor tersebut.

Dalam dunia virtual, manusia cenderung menunjukkan pribadi yang diinginkannya (menurut idealnya). Mereka berusaha memainkan peran “ideal” (sesuai dengan persepsi masyarakat) dalam masyarakat virtual. Terlebih, ketika terjadi interaksi di dunia maya, kita tidak dapat secara langsung bertatap muka dengan si pemeran/ actor. Kita hanya melihat pementasan/ peran teman akun lewat tulisan yang terlihat di layar saja.

1.6.13. Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian ini ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Penelitian Leman Tosun di Universitas Uludag, Turki pada tahun 2011. Penelitian ini berjudul **Motives for Facebook use and expressing “true self” on the Internet**. Tosun mengatakan bahwa:

“...those motives were endorsed more than the others, and how those motives were related to the tendency of expressing one’s “true self” through Facebook use.”

Penelitian yang dilakukan terhadap 143 mahasiswa pengguna *facebook* dari Universitas Uludag ini didasari dari berbagai motif, yang *commit to user*

kesemuanya saling berkaitan satu sama lain dengan kecenderungan seseorang untuk menunjukkan “bentuk asli diri/ kepribadian asli” melalui penggunaan facebook.

Dari hasil penelitian, motif utama dalam penggunaan Facebook ialah untuk mempertahankan hubungan jarak jauh. Motif ini diikuti oleh motif permainan game/entertainment, menunjukkan keaktifan dari berbagai kegiatan yang diikuti, kegiatan sosial organisasi, melakukan pengamatan pasif, membangun persahabatan baru, dan memulai dan/atau mengakhiri hubungan romantis.

Hasil lain yang menarik dari penelitian ini adalah kecenderungan pengaruh motif individu untuk mengekspresikan diri sejati di internet memiliki pada Facebook mereka gunakan. Berdasarkan riset, orang-orang yang memiliki kecenderungan motif yang tinggi untuk mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya di Internet menggunakan Facebook untuk membangun persahabatan baru dan untuk memulai/mengakhiri hubungan romantis.

Selain Tosun, penelitian lagi yang hampir serupa, terkait dengan motif penggunaan facebook juga dilakukan oleh Chia-Chen Yang dkk. Penelitian yang dilakukan pada 193 mahasiswa ini berjudul **“Motives for Using Facebook, Patterns of Facebook Activities, and Late Adolescents’ Social Adjustment to College”**. Senada dengan Tosun, Yang mendapati motif “menjaga hubungan jarak jauh” menjadi kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan media facebook ini.

“...motives and activity patterns were associated directly with social adjustment, but the association between one activity, status updating, and social adjustment also was moderated by the motive of relationship maintenance..”

Selain melakukan penelitian terkait motif yang mendasari mahasiswa dalam penggunaan facebook, Yang dkk. juga mengidentifikasi pola-pola yang berhubungan langsung dengan kegiatan penyesuaian diri dalam bersosialisasi, hubungan antara orang dan aktivitas, *update* status, dan penyesuaian diri dalam bersosialisasi di masyarakat juga dikendalikan oleh motif untuk menjaga hubungan.

Di Indonesia sendiri, penelitian terkait motif penggunaan facebook juga dilakukan oleh Hapsari. Dalam skripsinya yang berjudul : **Motif Remaja dalam Belanja Online melalui Facebook** didapati temuan berikut:

....motif remaja di Surabaya dalam melakukan Shopping Online melalui Facebook yaitu untuk eksistensi diri, mencari barang-barang baru (Hapsari, 2010: ix).

Dari lima orang remaja di Surabaya yang menjadi informan dalam penelitian ini, ditarik sebuah kesimpulan bahwa informan merasa nyaman melakukan Shopping Online di Facebook, karena kebutuhan dan keinginan mengenai gaya hidup remaja dapat terpenuhi oleh Facebook.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian dalam skripsi ini akan memberikan gambaran tentang motif penggunaan *facebook* dikalangan remaja jalanan. Selain itu, penelitian ini juga melihat bagaimana

penggunaan media *online facebook* ini sebagai bentuk komunikasi remaja jalanan yang menjadi informan penelitian ini.

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berguna untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tidak terduga sebelumnya dan membangun kerangka teoritis baru. Penelitian kualitatif biasanya mengejar data verbal yang lebih mewakili fenomena dan bukan angka-angka yang penuh prosentase dan merata yang kurang mewakili keseluruhan fenomena. Dari penelitian kualitatif tersebut, data yang diperoleh dari lapangan biasanya tidak terstruktur dan relatif banyak, sehingga memungkinkan peneliti untuk menata, mengkritis, dan mengklasifikasikan yang lebih menarik melalui penelitian kualitatif. Istilah penelitian kualitatif, awalnya beraasal dari sebuah pengamatan pengamatan kuantitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kualitatif (Endraswara, 2006:81).

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami (*to understand*) fenomena atau gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerincinya menjadi variabel-variabel yang saling terkait. Harapannya ialah diperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena untuk selanjutnya dihasilkan sebuah teori.

1.7.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berusaha menggambarkan suatu gejala sosial. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat studi. Whitney (1960) berpendapat bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Nazir, 1988: 63-64).

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2005:54). Sutopo (1988) memberikan karakteristik dalam riset/ penelitian kualitatif :

- a. Riset kualitatif memiliki bingkai aslinya atau “natural setting”.
- b. Riset kualitatif memusatkan pada deskripsi
- c. Riset kualitatif lebih mementingkan riset daripada produk
- d. Riset kualitatif mengarahkan kegiatannya secara dekat, dan pada hal-hal kekinian.
- e. Riset kualitatif cenderung menggunakan analisis induktif
- f. Riset kualitatif menganggap makna sebagai perhatian utamanya.
- g. Riset kualitatif memandang struktur sebagai suatu “ritual constraint” (Sutopo, 1988: 9-12)

1.7.3. Sumber Data

Lofland dan Lofland (1984) menjelaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain” (Moleong, 2001: 157). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data berupa :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden atau informan baik melalui observasi, angket atau wawancara. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil wawancara peneliti terhadap remaja jalanan pengguna akun *facebook*.

2. Data Sekunder

Yaitu data yang didapat secara tidak langsung dengan mengutip beberapa sumber/ data penunjang, seperti: dokumen, catatan tertulis, laporan-laporan penelitian tertulis, monografi daerah penelitian serta dari internet. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan akun Facebook informan sebagai data penunjang penelitian.

1.7.4. Teknik Pengambilan Sampel

Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengejar probabilitas, dimana pengambilan sampel diarahkan untuk menggeneralisasikan

commit to user

karakteristik populasi. Penelitian kualitatif menggunakan pertimbangan berdasarkan konsep teoritis yang digunakan, keingintahuan pribadi dan sebagainya. Oleh karenanya, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti memilih informan yang dianggap tahu dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap dan mengetahui permasalahan secara dalam (Sutopo, 1988: 22).

Sugiyono (2009:53) menjelaskan yang dimaksud dengan *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pertimbangan berikut:

- a. Umur (Rentang Umur 12 – 17 tahun) / remaja awal
- b. Memiliki dan aktif pada account facebook
- c. Lokasi (Daerah tempat remaja tersebut melakukan aktivitas di jalanan)

1.7.5. Teknik Pengumpulan Data

Goetz dan LeCompte, 1984, menyatakan bahwa strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan dua cara, yaitu metode interaktif dan non interaktif. Metode interaktif meliputi interview dan observasi berperan, sedangkan metode non interaktif meliputi observasi tak berperan, content analysis dokumen dan arsip (Sutopo, 1988: 23).

1. Wawancara

Wawancara mendalam (*indepth interview*) merupakan sumber riset penting dalam penelitian kualitatif, terutama berhubungan dengan perilaku/ pendapat manusia. Peneliti dalam melakukan interview secara berulang – ulang kepada informan sesuai dengan keperluan peneliti tentang kejelasan masalah yang diteliti (*open-ended*).

2. Dokumen

Adalah data – data penunjang yang dapat diperoleh dari dokumen - dokumen yang berhubungan dengan topik penelitian ini. Dalam penelitian ini, sumber data dokumen berupa akun facebook informan.

1.7.6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Dalam penelitian ini, titik berat pada observasi dan suasana ilmiah. Peneliti bertindak sebagai pengamat, membuat kategori perilaku, mengamati dan mencatat gejala.

Penelitian deskriptif memerlukan kualifikasi yang memadai :

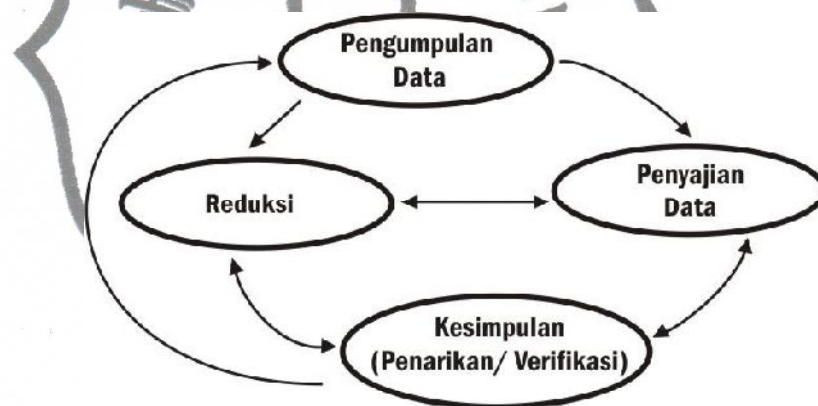
- a) Peneliti harus memiliki sifat reseptif. Ia harus selalu mencari, bukan menguji

commit to user

- b) Peneliti harus memiliki kekuatan integratif untuk memadukan berbagai macam informasi yang dikirimnya menjadi satu kesatuan penafsiran.

Jadi, penelitian deskriptif bukan saja menjabarkan (analitis) tetapi juga memadukan (sintetis). Bukan saja melakukan klarifikasi, tetapi juga koordinasi. (Rakhmat, 1985 : 37)

Gambar 1.4.
Komponen Analisis Data



Sumber: Miles & Huberman, 1992:20

1.7.7. Validitas

Validitas data merupakan hal yang penting dalam penelitian, validitas merupakan jaminan bagi kemantapan simpulan dan tafsir makna sebagai hasil penelitian (Sutopo, 2002:78). Triangulasi data merupakan cara yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif, dimaksudkan untuk meningkatkan validitas data penelitian.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh validitas data menggunakan cara triangulasi.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan ke-absahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2000: 178). Teknik triangulasi merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang bersifat multiperspektif yaitu untuk menarik kesimpulan yang mantap tidak hanya diperlukan satu cara pandang (Sutopo, 2002: 78). Sementara itu, sesuai simpulan Patton (1987) bahwa triangulasi dibagi menjadi empat macam, yaitu:

1. Triangulasi sumber adalah pengumpulan data sejenis dengan menggunakan berbagai sumber data yang berbeda.
2. Triangulasi metode adalah pengumpulan data sejenis dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda.
3. Triangulasi teori adalah pengumpulan data dengan melakukan penelitian tentang topik yang sama dan datanya di analisis dengan menggunakan beberapa perspektif teoritis yang berbeda.
4. Triangulasi peneliti adalah pengumpulan data yang sejenis yang dilakukan oleh beberapa peneliti. (Moleong, 2007: 330)

Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber yaitu menggunakan berbagai sumber data yang berbeda untuk mengumpulkan data yang sejenis. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat

kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif (Moleong, 2000:178)



BAB II

DESKRIPSI LOKASI

2.1. LSK Bina Bakat

Lembaga Studi Kemasyarakatan dan Bina Bakat Surakarta adalah sebuah LSM lokal yang didirikan pada tanggal 25 Juli 1984 di Surakarta dengan Badan Hukum sebagai sebuah Yayasan. Dalam perjalanannya lembaga ini mempunyai potensi untuk mengembangkan kegiatan berlingkup nasional sesuai dengan perubahan global, regional, nasional, dan lokal yang terjadi di Indonesia.

Beralamat di Jl. Bromo II Desa Clolo Rt. 05 Rw. XIX, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta, lokasi LSK Bina Bakat memang sedikit sulit dicari. Letaknya yang cukup terpencil dan jauh dari keramaian membuat aktifitas yang berlangsung di LSK Bina Bakat terasa sunyi. Sebelum akhirnya menetap di Kadipiro, LSKBB sering kali berpindah – pindah tempat dikarenakan terikat dengan sistem kontrak. Sejak 4 tahun silam, LSK ini mulai menetap di rumah joglo yang berada tepat di samping musholla Asy-Syifa.

Awal pendirian LSK Bina Bakat diprakarsai oleh tiga orang, yaitu Drs. H. Mastur Alwathoni, Prof. DR. Ravik Karsidi, MS dan Drs. Munawir Yusuf, M.PSi. LSK ini terbentuk karena adanya keprihatinan ketiga aktivis kampus tersebut melihat keadaan para petani di daerah Segitiga Kritis. Yaitu daerah dengan pertanian tadah hujan yang sering dilanda musim kekeringan, antara lain : Karanganyar, Boyolali dan Sragen. Atas dasar itulah, LSK Bina Bakat

berupaya untuk memberikan penyuluhan kepada petani agar pertanian / lahan garapannya subur dan menghasilkan lebih banyak.

Setelah itu di tahun 1993, LSK Bina Bakat mulai memberikan bantuan lewat program – programnya yang tidak hanya terbatas pada pertanian saja, melainkan juga pada masyarakat nelayan pinggir pantai dan kaum marginal perkotaan. Yang mana, salah satu diantaranya adalah anak jalanan.

Penanganan anak jalanan di LSK Bina Bakat masih berkuat di daerah Solo Raya. LSK Bina Bakat bersama dengan Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Dinsosnakertrans) kota Surakarta terus berusaha membina anak jalanan di daerah Surakarta agar kembali ke jalan kodratnya sebagai penerus perjuangan bangsa. Tidak hanya Dinsosnakertrans, LSK Bina Bakat juga bekerjasama dengan UNICEF dan beberapa instansi luar negeri dalam penanganan anak jalanan maupun pertanian.

2.1.1. Visi, Misi dan Tujuan LSK Bina Bakat

a. Visi LSK Bina Bakat

“Menjadi salah satu pusat pemikiran, pengkajian, dan pengembangan kesejahteraan masyarakat dan potensi keberbakatan dalam arti luas untuk mewujudkan masyarakat yang adil-makmur, bebas dari kemiskinan, keterbelakangan, dan kebodohan”

b. Misi LSK Bina Bakat

Misi LSK Bina Bakat :

1. Mengupayakan kegiatan peningkatan kesejahteraan, pendapatan kepada masyarakat (petani, nelayan, dan kelompok miskin perkotaan) dengan perspektif lingkungan hidup, gender, dan HAM
2. Mengembangkan potensi keberbakatan masyarakat dalam arti luas, termasuk anak-anak
3. Menyelenggarakan kegiatan studi sosial kemasyarakatan, kebijakan publik dan menyebarluaskan informasi tentang kesejahteraan sosial dan pengembangan bakat.

c. Tujuan

Tujuan dari adanya lembaga ini :

1. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran kritis masyarakat (petani, nelayan, dan kelompok miskin perkotaan) termasuk anak-anak sehingga mampu membuat keputusan yang terbaik dalam kehidupannya
2. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam arti luas untuk mencapai masyarakat yang adil-makmur, bebas dari kemiskinan, keterbelakangan, kebodohan, dan meningkatkan usaha-usaha penelitian serta dokumentasi kegiatan pengembangan masyarakat.

3. Mempengaruhi kebijakan publik tentang kesejahteraan sosial dan pengembangan potensi keberbakatan, terutama kepada petani, nelayan, dan kelompok miskin perkotaan
4. Menggali potensi dan mengembangkan sumberdaya masyarakat, termasuk keberbakatan dalam arti luas

2.2.2 Program Kerja Bina Bakat

a. Program Sektor :

Pertanian

- 1). Melakukan desiminasi program pertanian lestari di wilayah DAS Hulu “Jratunseluna” (daerah aliran sungai Hulu; Jragung, Tuntang, Serang, Lusi, dan Juana) di Jawa tengah
- 2). Mengadakan pengkajian tentang pengembangan pertanian terpadu melalui SLI/sekolah lapang integrative
- 3). Mengembangkan program keanekaragaman hayati berbasis masyarakat
- 4). Mengembangkan pusat pendidikan dan latihan pertanian lestari
- 5). Memfasilitasi pertemuan jaringan petani dengan DPR/D dan pemerintah
- 6). Melakukan pendampingan musyawarah pembangunan desa dan kecamatan
- 7). Meningkatkan mutu staf dalam bidang; bahasa Inggris, advocacy, community organizing, dan gender

- 8). Mengembangkan media belajar pertanian lestari lahan kering (modul dan video SLI)
- 9). Menghubungkan akses pasar petani kepada mitra swasta untuk produk hasil pertanian.

Komunitas Nelayan dan Sumberdaya Kelautan

- 1). Membuat perencanaan strategis bersama komunitas nelayan Pantura, terutama di wilayah eks Karesidenan Pati dan Jawa Tengah pada umumnya
- 2). Menyelenggarakan pengkajian, penelitian, dan dialog kebijakan di tingkat lokal dan nasional (tentang persiapan dan implementasi otonomi daerah)
- 3). Mengorganisir terbentuknya “rukun” dan “sarekat” nelayan Pantura
- 4). Mengadakan advocacy terhadap pelanggaran hak-hak nelayan tradisional
- 5). Memfasilitasi, memberi motivasi dan mempromosikan kegiatan-kegiatan pelestarian lingkungan pantai/pesisir berbasis masyarakat
- 6). Membuat percontohan lingkungan sehat berbasis komunitas
- 7). Mendirikan dan mengembangkan kegiatan pusdiklat nelayan Pantura
- 8). Meningkatkan kualitas SDM kader lokal di bidang; teknik advocacy, gender, KHA, participatory planning, implementasi

pendidikan alternatif, teknik pengorganisasian masyarakat, dan sosialisasi konvensi ILO No. 182 dan 138

- 9). Menjadi konsultan program pengembangan masyarakat nelayan

Kelompok Miskin Perkotaan :

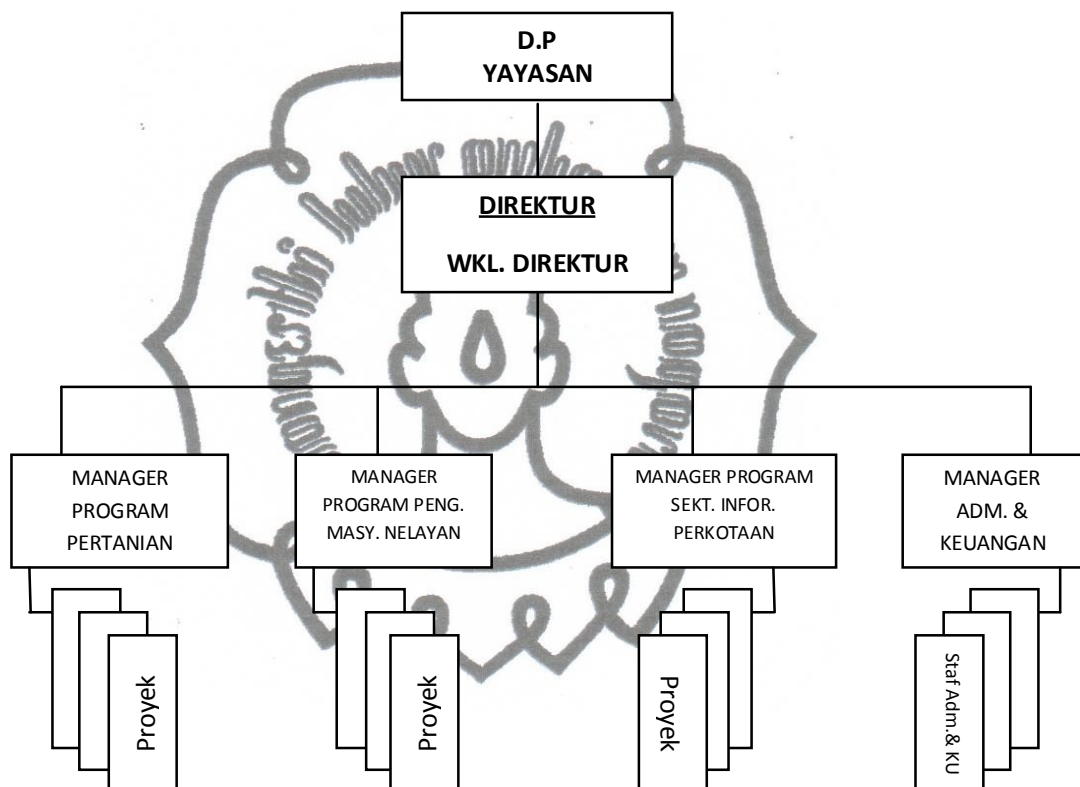
- 1). Mengadakan identifikasi masalah kelompok miskin perkotaan di wilayah Surakarta, terutama sektor informal (PKL / Pedagang Kaki Lima) dan Masyarakat Marginal (Anak Jalanan, Pemulung, dll)
- 2). Mengadakan pendampingan dan pemberdayaan anak jalanan melalui Rumah Perlindungan Sosial Anak (RPSA).
- 3). Mengadakan dialog kebijakan lokal dalam rangka pemberdayaan usaha mikro perkotaan
- 4). Memprakarsai terwujudnya program pemberdayaan usaha mikro berbasis prakarsa masyarakat
- 5). Membuat dokumentasi dan publikasi hasil studi dan pemberdayaan usaha mikro perkotaan.

2.2.3 Struktur Organisasi Lembaga Bina Bakat

Untuk mencapai tujuan program sebagaimana disebutkan diatas, lembaga telah merekrut sejumlah personal dengan latar belakang pendidikan bervariasi, diantaranya; pendidikan, ilmu sosial, hukum, pertanian, pembangunan pedesaan, akutansi, dan peternakan. Pada saat

ini lembaga mempunyai 14 orang staf dan 7 orang sukarelawan, sebagian besar diantaranya tamat pendidikan sarjana dan paska sarjana.

Diagram 2.1.
Struktur Organisasi LSK Bina Bakat



Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Keterangan :

- | | | |
|--|---|-------------------------------------|
| 1. Dewan Pengurus Yayasan | : | Drs. H. Mastur Alwathoni |
| - <i>Ketua Yayasan</i> | : | Prof. DR. Ravik Karsidi, MS. |
| - <i>Sekretaris</i> | : | Drs. Munawir Yusuf, M.PSi. |
| - <i>Bendahara</i> | : | Mahmudi, SH |
| - <i>Anggota</i> | : | |
| 2. Direktur | : | Drs. H. Agus Suseno |
| 3. Wakil Direktur | : | Ir. Suswadi, Msi |
| 4. Manager Program Pertanian | : | Ir. Suswadi, MSi |
| 5. Manager Program Pengembangan Masyarakat Nelayan | : | Drs. Hesti BP |

commit to user

6. Manager Program Sektor Informal : Muladiyanto, A.Md
Perkotaan
7. Manager Program Administrasi & : Nuning Sri Wulandari, SE
Keuangan

Dewan Pengurus Yayasan dan Dewan Pelaksana Harian dipilih setiap 3 tahun sekali, sedangkan staf proyek direkrut berdasarkan kontrak kerja tahunan.

Dewan pelaksana harian, sesuai dengan tanggungjawabnya, wajib menyampaikan laporan perkembangan kegiatan dan keuangan setiap tahun kepada Dewan Pengurus Yayasan.

Forum pengkajian untuk peningkatan mutu staf, pengembangan program dan institusi, serta audit keuangan internal dilakukan tiap 3 bulan. Audit keuangan lembaga oleh akuntan publik dilakukan tiap tahun.

2.2.4 Data Anak Jalanan di LSK Bina Bakat

LSK Bina Bakat merupakan LSK yang bergerak di bidang kaum miskin perkotaan sejak 1993. Salah satunya adalah pembinaan anak jalanan di Solo Raya. Dari pendataan sejak tahun 2010, jumlah anak jalanan tergolong fluktuatif. Dimana jumlah anak jalanan yang paling banyak tercatat di tahun 2011, yaitu 35 orang.

Tabel 2.1.
Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat

Tahun	Jumlah
2010	28
2011	35
2012	15

Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Anak jalanan yang berhasil terdata didominasi oleh kaum laki – laki. Hal ini dikarenakan anak laki – laki memiliki temperamen yang lebih tinggi daripada perempuan. Selain itu, anak jalanan laki – laki ini juga memiliki prinsip hidup yang teguh dan sulit untuk diberi pengarahan. Namun di tahun 2012, pendataan anak jalanan didominasi oleh kaum perempuan.

Tabel 2.2
Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Jenis Kelamin

Tahun	Jenis Kelamin	
	Laki - Laki	Perempuan
2010	27	1
2011	29	6
2012	7	8

Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Anak jalanan turun mencari penghasilan untuk menyambung hidup memiliki berbagai macam latar belakang. Latar belakang terkuat dari pendataan anak jalanan selama ini mengarah pada alasan ekonomi. Hal ini tidaklah lantas menutup kemungkinan adanya alasan / tindakan

commit to user

lain yang membuat mereka mencari profesi penghasilan di jalanan. Sebagai masyarakat yang tengah menghadapi masa remaja, maka pendirian remaja pun kerap digoyahkan oleh lingkungan sekitarnya.

Tabel 2.3
Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Latar Belakang/Alasan

Tahun	Alasan		
	Ekonomi	Broken Home	Ikut - ikutan
2010	28	-	-
2011	27	5	3
2012	13	2	-

Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Dari beberapa alasan yang telah tergambar jelas pada tabel di atas, anak jalanan juga dikelompokkan ke beberapa sub bagian profesi, antara lain; mengamen, asongan dan buruh.

Tabel 2.4
Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Profesi

Tahun	Profesi		
	Mengamen	Asongan	Buruh
2010	28	-	-
2011	29	5	1
2012	11	4	-

Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Meskipun berprofesi dijalanan, namun anak jalanan tetaplah pemuda yang nantinya meneruskan perjuangan bangsa. Mereka sempat

commit to user

mengenyang pendidikan di beberapa institusi pendidikan, meskipun harus berhenti di tengah jalanan karena berbagai alasan yang mendorong mereka untuk beralih haluan mencari uang.

Tabel 2.5
Pendataan Anak Jalanan di LSK Bina Bakat Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Tahun	Pendidikan Terakhir		
	SD	SMP	SMA/SMK
2010	-	-	-
2011	14	15	6
2012	7	7	1

Sumber: Data LSK Bina Bakat 2012

Dari 38 lokasi aktivitas anak jalanan di Kota Surakarta untuk mencari uang atau sekedar tempat mangkal, peneliti memfokuskan diri ke lima tempat yang sering dijadikan markas atau base camp remaja jalanan untuk berkoordinasi dalam pembagian hasil maupun untuk sekedar bertukar cerita. Kelima tempat itu adalah : Perempatan Bank BI Solo, Taman Tirtonadi , Stasiun Jebres, Peti Kemas Jebres dan Ledoksari.

2.2. Data Informan

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Ia dapat memberikan pandangan dari segi orang-dalam tentang nilai-nilai, sikap,

bangunan, proses, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian setempat. Kegunaan informan bagi peneliti ialah agar dalam waktu yang relatif singkat banyak informasi yang terjangkau, jadi sebagai *internal sampling*, karena informan dimanfaatkan untuk berbicara, bertukar pikiran, atau membandingkan suatu kejadian yang ditemukan dari subjek lainnya (Bogdan & Biklen, 1981:65 dalam Moleong, 2000:90)

Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan informan yang diambil dari data anak jalanan LSK Bina Bakat dan beberapa anak jalanan yang memang sengaja ditemui peneliti berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Remaja jalanan berusia 12 – 17 tahun (tahap remaja awal)
- b. Memiliki dan Aktif dalam *account facebook*.
- c. Lokasi (Daerah tempat remaja tersebut melakukan aktivitas di jalanan)

Dari kriteria yang telah dirumuskan, maka diambil lima remaja yang dirasa cukup untuk melakukan penelitian terkait motif penggunaan facebook di kalangan remaja jalanan ini.

Tabel di bawah ini menjelaskan sedikit tentang informan kunci yang digunakan dalam penelitian tentang motif penggunaan facebook di kalangan remaja jalanan Kota Surakarta ini. Nama dari informan dirahasiakan untuk menjaga identitas asli.

Tabel 2.6.
Data Informan Kunci

No.	Nama	Umur (Tahun)	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Lokasi
1.	Ag	16	L	Mengamen	Stasiun Jebres
2.	Ri	16	L	Mengamen	Perempatan BI Solo
3.	Ir	14	L	Tukang Parkir	Taman Tirtonadi
4.	Ca	17	L	Mengamen	Daerah Jebres, Kereta
5.	Ma	17	P	Mengamen	Jebres, Panggung

Sumber : Data Primer 2012

2.2.1. Keadaan Informan Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting bagi setiap orang, karena dengan pendidikan akan dapat memperoleh berbagai manfaat. Informan dalam penelitian ini memiliki latar belakang yang berbeda. Meski berprofesi sebagai anak jalanan, namun informan sempat memperoleh pendidikan di sekolah formal.

1. Ag (16 tahun)

Ag sempat bersekolah di SMP. Namun, dikarenakan permasalahan ekonomi dan keluarga, Ag pindah dari daerah asalnya, Sragen menuju Solo untuk mengadu nasib bersama ayahnya. Ag meninggalkan bangku sekolah di SMP Kelas 2.

2. Ri (16 tahun)

Ri ter-DU ketika ia berada di bangku kelas 1 SMP karena keinginannya sendiri untuk mencari penghasilan. Ditambah

commit to user

dengan keadaan ekonomi keluarga dan kebutuhan yang terus bertambah. Ri kini bersama temannya mengamen di daerah perempatan BI Solo. Terkadang Ri juga mengamen di daerah Alun – Alun Kidul Solo di hari Sabtu malam. Ri mulai mengamen sejak ia duduk di bangku kelas 3 SD.

3. Ir (14 tahun)

Ir adalah anak yang tekun dan cermat. Namun, pengalaman di SD yang kurang menyenangkan dan pengaruh dari lingkungan sekitar membuat Ir hanya menamatkan sekolahnya di STTB SD Tegal Mulyo.

4. Ca (17 tahun)

Lulus SD, pendidikan bukan menjadi prioritas utama lagi bagi Ca. Ia adalah salah satu pengamen yang sering kali berkeliling Solo-Jogja-Semarang lewat kereta dan bus. Sebelum menamatkan sekolah dasar-nya, Ca sudah mulai mencari uang sendiri lewat hasil menjual suara. Di LSK Bina Bakat, Ca dilatih dan dibina untuk menjual suara tanpa harus mengamen, yaitu lewat Grup Musik Binaan LSK Bina Bakat.

5. Ma (17 tahun)

Ma adalah seorang gadis yang telah menjalani kehidupan sebagai pengamen semenjak kecil. Lingkungan tempat kedua orangtuanya bekerja memberikan pandangan bahwa mencari uang lewat mengamen sangat mudah dan hasil yang besar.

Namun, lewat binaan dari LSK Bina Bakat, Ma kini masih melanjutkan pendidikannya di salah satu SMK di Surakarta. Ia berencana menamatkan sekolahnya di SMK untuk memberikan kehidupan yang lebih baik dan meningkatkan taraf ekonomi keluarga nantinya.

2.2.2. Keadaan Informan Berdasarkan Keluarga

Keadaan keluarga informan yang dimaksud adalah keadaan latar belakang sosial, ekonomi keluarga informan dan hubungan dengan setiap anggota keluarga informan. Berikut adalah uraian keadaan keluarga kelima informan diatas.

1. Ag (16 tahun)

Ag adalah anak ke-2 dari 4 bersaudara. Entah karena permasalahan ekonomi, atau keluarga, ia mengikuti sang ayah pindah ke Solo. Sebelumnya Ag menetap di Sragen bersama keluarganya hingga ia berumur 9 tahun. Ag kini tinggal di rumah kecil bersama ayahnya saja, Sadiman, yang berprofesi sebagai tukang becak.

2. Ri (16 tahun)

Ri anak ke-2 dari 5 bersaudara dari pasangan Sarsito dan Sripah. Kakak Ri juga berprofesi sebagai pengamen namun, ia lebih sering mengamen di luar kota. Ri membantu perekonomian keluarganya lewat mengamen dan bertekad

untuk menyekolahkan adiknya hingga SMA. Ri tidak ingin adiknya merasakan panasnya jalan dan matahari, karena itu ia berharap adiknya tidak turun ke jalan. Meskipun pada saat sore hari hingga menjelang petang, adiknya datang untuk sekedar membantu atau mencari uang jajan sendiri lewat mengamen di daerah perempatan BI Solo dan Telkom Solo.

3. Ir (14 tahun)

Ir adalah anak ke-5 dari 7 bersaudara. Kakak Ir bekerja sebagai buruh pabrik di luar kota. Ir mencari uang untuk menghidupi dirinya sendiri. Terkadang jika ia mendapat hasil yang lebih, akan ia berikan ke kedua orangnya. Bersama dengan mas Gatot Waspodo, Ir menjadi Juru Parkir di Taman Tirtonadi. Terkadang ayah Ir juga menemani, karena ia menjaga proyek pembangunan Terminal Tirtonadi. Sedangkan ibunya berdagang kecil – kecilan.

4. Ca (17 tahun)

Ca adalah anak pertama/sulung dari 7 bersaudara. Bertempat tinggal di rumah yang kecil, Ca selalu berusaha agar bisa menopang kehidupan ke-6 adiknya. Prinsip Ca : Jangan sampai adik saya kelaparan. Selain mengamen, Ca juga kerap menerima kerja serabutan seperti ; buruh bangunan, tukang anatar barang, buruh pabrik, tukang becak, dll. Kedua

orang Ca, Arman dan Lestari bekerja sebagai buruh di salah satu pabrik di Kota Solo.

5. Ma (17 tahun)

Ma adalah anak ke-2 dari 3 bersaudara. Kakak Ma kini bekerja sebagai TKI di Malaysia. Ayahnya, Margono bekerja sebagai tukang tambal ban di depan Peti Kemas Jebres. Keadaan ekonomi keluarga Ma tergolong cukup dibandingkan dengan anak jalanan lainnya. Namun, sebelum kakak Ma diterima berkerja sebagai TKI, kehidupan keluarga Ma juga berada di bawah garis miskin. Sejak kecil, Ma sudah mengenal kecek dan uang koin. Mendekati ujian akhir nasional, Ma menghentikan sementara aktivitas jalanan-nya. Ia ingin menamatkan sekolahnya agar tidak mengecewakan kedua orang tua dan kakak yang telah membiayainya hingga sekarang.

BAB III

PEMBAHASAN

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, tujuan penelitian ini ialah untuk mendapatkan suatu gambaran tentang penggunaan *facebook* dikalangan remaja jalanan Kota Surakarta sebagai bentuk media komunikasi baru. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti ingin memberikan gambaran tentang fenomena yang sedang terjadi / diamati, yaitu penggunaan *facebook* di kalangan remaja jalanan. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Bogdan dan Taylor bahwa metode deskriptif kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2007: 4).

Dari lima lokasi tempat aktivitas anak jalanan mencari uang, peneliti menemukan lima orang yang sesuai dengan kriteria informan yang telah dirumuskan sebelumnya (*purposive sampling*). Diperlukan data primer lewat wawancara dengan informan terkait penggunaan media online *facebook*. Selain itu, penulis juga memanfaatkan penelitian lain dan literatur-literatur yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai data sekunder.

3.1. Motif Penggunaan *facebook* dikalangan Remaja Jalanan

commit to user

Remaja adalah tahapan manusia menuju ke arah kematangan sepenuhnya atau dewasa, mulai dari fisik hingga psikis. Masa remaja adalah masa pembentukan dan pencarian jati diri yang akan membawanya masuk ke dalam lingkungan orang dewasa, dimana pengambilan keputusan sudah menjadi hak penuh dirinya. Di Indonesia sendiri, jumlah remaja diperkirakan mencapai 63,4 juta atau sekitar 26,7 persen dari total penduduk Indonesia yang berkisar 237 juta. Remaja menjadi sosok harapan bangsa dalam melanjutkan pembangunan negara. Ditangan remaja – remaja inilah, arah Indonesia nantinya akan dibawa kemana. Tak dapat dipungkiri, tingkah laku remaja menjadi sorotan publik untuk tetap diperhatikan agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif.

Sebagai manusia yang masih berkembang, remaja merupakan anggota masyarakat yang mudah dipengaruhi oleh lingkungan baik langsung maupun tidak langsung. Pemikiran – pemikiran dan ideologi yang dianutnya juga merupakan hasil dari pengaruh masyarakat dan lingkungannya meski tanpa disadari, baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan tempatnya tinggal. Pemilihan kawan dan tempat tumbuh kembangnya menjadi sumbangan terbesar bagi terbentuknya sosok seorang manusia dewasa yang membawa tongkat estafet pembangunan.

Sayangnya, krisis moneter di tahun 1997 yang menerpa Indonesia masih menyisakan sekelumit permasalahan yang sulit diatasi hingga saat ini : pengangguran, dan anak jalanan. Kedua profesi ini saling berdampingan satu sama lain ikut melangkah seiring meningkatnya pembangunan Indonesia.

Perkembangan jaman yang berbanding lurus dengan dengan kemajuan teknologi, memberikan dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi ini, kehidupan manusia terasa lebih cepat, instant dan efisien. Inilah yang mendorong terbentuknya masyarakat konsumtif. Remaja utamanya, menjadi salah satu *trendsetter* dalam penggunaan teknologi di masyarakat. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi untuk berkomunikasi dengan orang yang berada jauh di belahan bumi yang lain. Remaja adalah agen modernisasi yang paling ampuh dalam merancang masyarakat perkampungan global. Karena itulah, penggunaan *facebook* di kalangan remaja jalanan ini menjadi semakin menarik ketika kita melihat dari segi komunikasi, baik teknologi maupun keadaan ekonomi dan latar belakangnya.

3.1.1. Pengetahuan tentang *Facebook*

Sebagai peneliti yang baru pertama kali terjun langsung ke dalam dunia remaja jalanan, peneliti merasa agak canggung saat melakukan penelitian. Peneliti juga kurang memahami jalan pikiran remaja jalanan. Namun seiring berjalannya waktu, dan perbincangan yang dapat menambah informasi, peneliti akhirnya mampu memberikan gambaran tentang penggunaan facebook di kalangan remaja jalanan.

Dari wawancara yang dilakukan, hampir semua remaja jalanan mengetahui tentang *facebook*. Namun, hanya beberapa orang yang

memiliki akun facebook. Berikut ini pendapat informan tentang apa itu *facebook*, seperti yang diungkapkan oleh Ri (16 tahun) berikut :

Nggo nggolek konco. -26/09
(Untuk mecari teman)

Ketika ditanya tentang alasan memiliki facebook, Ri menjawab :

Iseng – isengan. Kan opo, isoh golek konco luweh akrab, luweh cedak – cedak. - 26/09
(Iseng – iseng saja. Kan apa itu, bisa mencari teman lebih akrab, lebih dekat /pendekatan)

Dari jawaban Ri, baginya facebook hanyalah sebagai media hiburan semata (iseng-iseng). Berbeda dengan Ag, Ir, juru parkir Taman Tirtonadi juga memiliki pemikirannya snediri tentang apa itu facebook.

Nggo pokeran, nggo golek kenalan, gawe status. (Ir, 14 tahun)
(Buat main poker, buat cari kenalan/teman, buat status)

Sebagai anak muda yang tinggal di daerah dekat dengan terminal, Ir seringkali mendengar percakapan orang dewasa tentang facebook. Mulai dari mahasiswa, orang kantoran, anak sekolahan yang berlalu-lalang di terminal hingga teman sepermainan Ir, seringkali membahas tentang facebook. Mulai dari situlah, Ir memiliki konsep tentang apa itu facebook. Bagi Ir, facebook adalah sarana untuk bermain poker, mencari teman dan membuat status.

Status adalah salah satu fasilitas di facebook yang digunakan untuk menjawab pertanyaan “*apa yang sedang anda pikirkan?*”. Status ini sering kali disebut/dinamai dengan “*update status*” untuk

commit to user

membedakan-nya dengan salah satu informasi lain, yaitu status hubungan pemilik akun yang dikenal dengan “status”. Status ini bukanlah “*apa yang anda pikirkan*”, melainkan untuk memberikan penjelasan tentang hubungan pribadi yang sedang dijalani oleh si pemilik akun dengan orang yang ditunjuknya.

Ma (17 tahun), remaja jalanan yang tengah menempuh tahun terakhirnya di salah satu SMK di Kota Solo ini, memberikan gambaran tentang konsep facebook.

*Yo itu, apa.. dunia maya, hiburan, untuk hiburan aja.
Untuk pengenalan lebih dalam mengetahui, piye ya? Selain dunia nyata. – 14/10
(Ya, itu apa ya... dunia maya, hiburan, untuk hiburan aja.
Untuk pengenalan lebih dalam. Bagaimana ya? Selain dunia nyata.)*

Bagi Ma, facebook adalah sebuah dunia yang dibuat untuk memberikan hiburan seperti layaknya televisi. Ma merasa bahwa facebook bukanlah dunia yang sesungguhnya. Melainkan hanyalah dunia lain yang bersifat tidak nyata/ semu semata.

Berbeda dengan jawaban dari informan sebelumnya, saat ditanyakan tentang arti facebook untuknya, Ca memberikan jawaban sebagai berikut:

... .. Ya intinya di fesbuk itu cari – cari temenku yang udah lama gag ketemu, sekarang kerja di mana. Kalo gitu kan, bisa ketemu lewat fesbuk. -13/10

Ca tidak menggunakan facebook sebagai alat hiburan semata.

Bagi Ca, facebook adalah media yang menghubungkan dirinya
commit to user

dengan teman–teman lamanya yang berada jauh. Selain itu, lewat facebook ia mampu menjalin komunikasi lagi dan berbagi informasi dengan teman–teman remaja jalanan lainnya yang sudah mendapat pekerjaan tetap.

3.1.2. Motivasi Kepemilikan Akun Facebook

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri yang menyebabkan seseorang atau suatu kelompok melakukan tindakan – tindakan tertentu demi terpenuhinya suatu tujuan untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan. Lingkungan luar berpengaruh besar terutama dalam pembentukan sifat dan kepribadiannya saat dewasa. Begitu pula hanya dengan penggunaan media komunikasi. Lingkungan memberikan pilihan bagi remaja jalanan untuk menggunakan atau tidak menggunakan facebook sebagai media komunikasi baru. Seperti penuturan Ri saat diwawancarai tentang awalnya menggunakan facebook :

Bingung. Awal fesbuk.. pertama wi yo dijak konco, nonton smackdown neng internet. Pertamane yo didelokke fesbuk ki koyo ngene, terus suwe – suwe yo pengen duwe fesbuk. Lah, trus bar kuwi aku digawekke fesbuk. Diajari carane, suwe – suwe isoh. – 26/09.

(Bingung. Awal facebook.. pertama itu ya diajak teman, liat smackdown di internet. Pertama kali dilihatin facebook itu seperti ini, terus lama – lama jadi pengen punya facebook. Habis itu, saya lalu dibuatkan facebook. Dikasih tahu caranya. Lama – lama bisa.)

Dari penuturan Ri, lingkungan bermain adalah tempatnya pertama kali mengetahui tentang facebook. Teman Ri adalah remaja yang masih bersekolah di salah satu SMP di Kota Surakarta. Rumah yang berdekatan membuat Ri sering bermain dan bercakap dengannya. Ri juga merupakan anak yang tanggap dan mudah menangkap hal baru, tak heran Ri dapat menguasai facebook dan media internet cukup cepat.

Tidak hanya faktor dari lingkungan yang membuat Ri termotivasi untuk memiliki akun facebook. Motivasi juga timbul dari dalam diri Ri. Saat ditanya, "Lalu mengapa memiliki akun facebook?", Ri menjawab dengan sedikit berpikir lama :

Apa ya? Namanya itu ngetutke jaman lah. Ora ikut arus.

Ben ra ketinggalan jaman lah. - 26/09

(Apa ya? Namanya mengikuti jaman saja. Bukan ikut arus. Melainkan agar tidak ketinggalan jaman saja.)

Meskipun bukan seorang yang terpelajar, Ri sebagai remaja jalanan yang telah menjalani masa kanak – kanak sebagai pengamen dan pengemis, masih memiliki keinginan untuk mengikuti jaman. Motivasi agar tidak ketinggalan arus informasi dan teknologi menjadi suatu hal yang sangat jarang ditemui, apalagi ketika dilihat dari kacamata seorang anak jalanan. Namun bagi Ri, paling tidak mengetahui laju arus informasi, teknologi dan jaman menjadi suatu keharusan agar ia tidak tertinggal jauh dengan masyarakat masa kini.

Hal senada juga diungkapkan oleh Ca. Ca mengaku mengenal facebook dari temannya.

commit to user

Dari temen. Saya liat, temenku main, kok bagus ya. Trus saya coba sendiri. Pertama kali dicoba 3x, trus ngajak temenku baru bisa.-13/10

Di usianya yang menginjak umur 17 tahun, Ca seringkali mencoba hal – hal baru yang menarik perhatiannya. Ca tertarik menggunakan facebook setelah melihat temannya. Rasa penasaran dan keingin-tahuan yang timbul membuatnya ingin memiliki akun facebook-nya sendiri. Selain itu, Ca juga memberikan penjelasan lain yang membuatnya ingin memiliki facebook :

*...chatingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Nyari – nyari informasi kerja (13/10)
(... chatingan dengan temana saya yang ada di bandung Jakarta. Mencari – cari informasi kerja)*

Awalnya, keinginan untuk memiliki akun facebook hanyalah sebagai media hiburan, iseng–iseng semata seperti yang diungkapkan oleh informan Ri. Namun informasi dari percakapan yang sering dilakukan oleh Ca dengan temannya yang lebih pandai bermain facebook, membuatnya semakin mantap untuk memiliki akun facebook. Ca juga memanfaatkan aplikasi yang disediakan di facebook, berupa media chatting, sebagai media informasi untuk mencari lowongan kerja dan berbagi pengalaman dengan kawan–teman lamanya yang telah bekerja menetap.

Senada dengan Ca, Ma, siswi yang mengentikan seluruh aktivitas jalanannya untuk melalui UAN di salah satu SMK ini juga mengetahui facebook dari perbincangan teman-temannya.

Ngertine dari teman. Lha, kan itu opo..maen fesbuk-an. Terus itu kan lewat hp. Di sekolahan, kok kayak e seru. Sibuk banget. Permainan opo tho? Lihat, Tanya – Tanya. Ini fesbuk, dunia maya. Dunia anak muda. Ya biar golek – golek konco gampang, tambah – tambah konco aja. Yo saya coba aja buat fesbuk. – 14/10

(Tahunya dari teman. Lha itu kan, apa.. main facebook-an. Terus itu kan lewat hp. Di sekolahan, kok sepertinya seru sekali. Sibuk sekali. Permainan apa sih? Lihat, Tanya – Tanya. Ini facebook, dunia maya. Dunia anak muda. Ya untuk mencari – cari teman mudah, menambah – nambah teman lah. Trus saya coba buat facebook.)

Dalam psikologi perkembangan, remaja adalah tahapan dimana seseorang mencari jati diri dan mengetahui peranannya dalam masyarakat. Tentunya, sebagai remaja Ma ingin mengetahui bentuk eksistensi dirinya di kalangan teman – temannya. Bagi Ma, memiliki akun facebook adalah suatu keharusan agar ia tetap berada di lingkup lingkungan kawan – kawan SMA-nya.

Yo hiburan wae. Yo pengen duwe fesbuk koyo konco – konco. Ben ra ketinggalan jaman. Ra dikiro ndeso. – 14/10
(Ya buat hiburan aja. Ya ingin punya facebook seperti teman – teman. Agar tidak ketinggalan jaman. Tidak dikira kampungan).

Pengaruh dari lingkungan membuat remaja mengikuti arus jaman. Bagi mereka yang masih mencari eksistensi diri dalam masyarakat, mengikuti gaya hidup adalah suatu keharusan. Ketinggalan satu gaya hidup saja, membuat remaja dapat dikucilkan dari lingkungan bermainnya. Karena itulah, meski hanya sekedar sebagai media hiburan, Ma merasa perlu memiliki facebook. Agar ia tidak dicap sebagai anak kampung dan menjadi bahan olok – olok temannya.

Sedangkan Ag mengetahui tentang facebook pertama kali dari kalangan terpelajar. Telah diketahui sebelumnya, bahwa Ag adalah pengamen yang mangkal di daerah di Stasiun Jebres. Dalam sehari, lebih dari 300 orang dari berbagai macam profesi lalu lalang, hilir mudik naik-turun kereta dan bersantai menunggu jemputan di tempat duduk yang telah disediakan di stasiun. Dari obrolan yang tidak sengaja didengar oleh Ag, timbullah rasa penasaran tentang apa itu facebook.

Pulang dari stasiun, Ag lalu bertanya kepada temannya yang memang berasal dari kaum terpelajar. Tak berselang lama, Ag dapat menguasai facebook. Berikut penjelasannya :

Awale,, ya itu denger dari orang – orang, fesbuk itu di internet. Trus diajari koncoku. De 'e pinter internet. -26/09
(Awalnya, ya itu dengar dari orang – orang, facebook itu di internet. Lalu diajari teman saya. Dia pintar internet)

Bagi Ag, motivasi menggunakan facebook pada awalnya berasal dari percakapan orang asing yang tidak dikenalnya. Sebagai seorang remaja, Ag memiliki rasa keingin-tahuan yang besar.

Berbeda dengan informan – informan sebelumnya, Ir, sebagai anak bungsu dalam keluarganya mengetahui facebook dari kakaknya. Berikut penuturan Ir saat diwawancarai di Taman Tirtonadi, 09/10/2012 :

Saking mas ku. digawekke masku.
(Dari kakak laki – lakiku, dibuatkan kakakku)

Ir pertama kali mengetahui facebook bukan dari lingkungan bermain atau lingkungan tempat mangkal(bekerja)-nya. Melainkan, berasal dari lingkungan internal/ dalam keluarganya sendiri. Saat ditanya pertama kali ia mengenal facebook, Ir menjawab :

Ho'o mbak, ngerti masku dolanan fesbuk, trus aku melu. Diajari buka internet, fesbuk, trus digawekke fesbuk. – 09/10

(Iya mbak, melihat kakakku bermain facebook, lalu aku ikut – ikutan. Diajari buka internet, facebook lalu dibuatkan facebook).

Sebagai anak ke-5 dari 7 bersuadara , segala tingkah laku kakaknya menjadi panutan Ir dalam berperilaku. Lingkungan keluarga menjadi *first step* saat ia menapaki dunia remaja dan segala bentuk peralihan dari anak kecil menjadi dewasa. Kakaknya menjadi *role model* yang pertama kali bagi Ir. Begitu pula halnya dengan pengenalan teknologi baru. Menamatkan sekolah di SD, Ir tidak terlalu memikirkan kemajuan jaman. Segala perbincangan tentang teknologi baginya hanyalah informasi sesaat. Namun, ketika adanya sumber informasi nyata / informan kunci di depan mata (dalam hal ini, kakak Ir), tidak menutup kemungkinan bahwa Ir juga akan mengikuti arus jaman.

Dari jawaban yang telah diutarakan oleh kelima informan, dapat dikatakan bahwa motif memiliki akun facebook berasal dari lingkungan (motif ekstrinsik) dan dari dalam diri sendiri (motif intrinsik). Motif ekstrinsik berupa dorongan dari luar yang membuat

sesorang melakukan suatu hal. Seperti jawaban dari Ma, Ri dan Ag. Mereka memiliki akun facebook untuk mengikuti arus perkembangan jaman. Awalnya, mereka tidak mengetahui apa itu facebook. Lingkungan bermain dan tempat mangkal-lah yang menyebabkan mereka terdorong untuk memiliki akun facebook. Tidak ingin dianggap kampungan serta menunjukkan eksistensi diri di masyarakat maupun dunia maya.

Sedikit berbeda dengan ketiga informan yang terdorong memiliki facebook karena faktor lingkungan bermain, Ir terdorong memiliki facebook dikarenakan *role model*/ kakak Ir memiliki akun facebook. Ir hanya sekedar ikut – ikutan dengan tingkah laku kakaknya tanpa mengetahui dampak dari facebook. Ini membenarkan anggapan bahwa keluarga menjadi lingkungan perkembangan pertama yang menuntun seorang remaja dalam tahap pendewasaan dirinya di masyarakat nanti. Karena itulah, latar belakang keluarga juga sangat berpengaruh dalam perkembangan remaja di masa peralihannya.

Berbeda dengan jawaban informan lain, Ca terdorong memiliki akun facebook dari dalam diri pribadi. Awalnya, ia mengetahui facebook adalah dunia maya (internet) yang digunakan untuk mencari pertemanan. Dari sinilah, Ca lalu berusaha untuk menguasai facebook dan mengubahnya menjadi ajang reuni dengan teman – temannya sesama anak jalanan yang berada jauh di luar kota. Meski berpredikat

sebagai remaja jalanan, Ca tidak ingin terus menerus mengandalkan mengamen dalam mencari uang. Di facebook, Ca berusaha mencari informasi tentang lowongan pekerjaan lewat teman – temannya, baik di dalam maupun luar kota. Ca berharap facebook mampu mengarahkannya dalam hidup yang berpenghasilan tetap dengan cara menjangring informasi dari teman – teman lamanya lewat jejaring sosial facebook ini.

3.1.3. Pentingnya Facebook di Kalangan Remaja Jalanan

Meskipun berprofesi sebagai pengamen, namun remaja jalanan ini juga mengikuti perkembangan jaman dan teknologi masa kini. Mereka tidak ingin menjadi masyarakat yang terbelakang hanya karena tertinggal informasi. Mereka menggunakan internet sebagai salah satu media pencarian informasi yang mudah, murah dan cepat. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan internet sebagai media pertemanan semacam facebook ini. Bagi Ag (16 tahun), facebook sangatlah penting. Hal ini dikarenakan :

*Mencari teman. Punya fesbuk ki seneng (Ag) -26/09
(Mencari teman, punya fesbuk itu menyenangkan.)*

Facebook merupakan sarana pencarian teman yang mudah. 16 tahun merupakan masa di mana remaja mulai menunjukkan siapa dirinya pada pergaulan yang dipilih untuk menunjukkan eksistensi dirinya sebagai makhluk hidup yang beranjak dewasa. Selain itu, Ag juga merasa senang karena memiliki facebook, ia termasuk dalam

commit to user

golongan orang – orang yang modern (mengikuti perkembangan teknologi).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Ri berpendapat bahwa pentingnya facebook adalah sebagai media pertemanan. :

*Nggo nggolek konco (Ri, 16 tahun)
(Buat mencari teman.)*

Ri yang juga berada dalam tahap pertumbuhan yang sama dengan Ag, beranggapan bahwa facebook adalah media untuk mencari teman secara cepat, meski tanpa diketahui siapa teman yang kita *add* (undang). Lain halnya dengan Ri, Ca menganggap facebook sangatlah penting untuk tetap menjaga komunikasi dengan kawan – kawan lamanya dan mencari informasi tentang lowongan pekerjaan. Berikut penjelasannya :

Biasanya chatingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Nyari – nyari informasi kerja. Kan kemarin udah ol, ketemu. Ya udah ketemu, ada yang udah ketemu tapi nunggu lama. – 13/10

Sebagai anak pertama, Ca merasa wajib untuk mencari kerja dan memberi nafkah kepada keluarga serta menyekolahkan adik – adiknya agar tidak berakhir seperti dirinya nanti. Dengan adanya facebook, Ca menggunakannya sebagai media komunikasi baru yang dapat menghubungkannya dengan teman lama yang telah mendapat kerja.

Baginya, facebook merupakan salah satu media sumber informasi untuk mencari info tentang lowongan pekerjaan. Selain itu,

commit to user

facebook juga menjadi semacam ajang reuni bagi Ca dan teman – teman lamanya. Perbincangan tentang pengalaman kerja dari teman – temannya menjadi tambahan ilmu pengetahuan tersendiri bagi Ca.

Seperti Ca, Ma juga menganggap facebook sangatlah penting dalam pergaulannya. :

... Yo pengen duwe fesbuk koyo konco – konco. Ben ra ketinggalan jaman. Ra dikiro ndeso. – 14/10
(... Ya ingin punya facebook seperti teman – teman. Agar tidak ketinggalan jaman. Tidak dikira kampungan).

Dalam pergaulan remaja jaman sekarang, mengikuti perkembangan teknologi dan gaya hidup adalah suatu kewajiban. Jika kita tidak dapat mengikuti gaya hidup sebagian besar lingkungan kita, tentunya kita akan dikucilkan. Begitu juga dengan pemikiran Ma tentang kepemilikan akun facebook. Ma juga menambahkan :

Ya nggo mengetahui informasi – informasi luar lah, yang tidak tahu, ketinggalan berita. Itu nah melihat dari fesbuk – 14/10
(Ya untuk mengetahui informasi – informasi luar lah, yang tidak tahu, ketinggalan berita. Itu kan melihat dari fesbuk)

Ma menggunakan facebook sebagai sarana informasi seperti Ca. Namun, informasi yang dicari bukanlah informasi lowongan kerja, melainkan informasi atau berita – berita hangat yang sedang terjadi di luar negeri. Seperti kasus –kasus artis yang sedang marak diperbincangkan agar tidak ketinggalan berita. Singkatnya, facebook membantu Ma agar selalu *up-to-date*.

3.2. Motif Penggunaan Facebook

a. Motif Kognitif

Motif Kognitif adalah kebutuhan akan informasi, surveillance, atau eksplorasi realitas. Informan berusaha memenuhi kebutuhannya akan informasi lewat facebook. Lebih singkatnya, facebook menjadi media informasi bagi informan. Berikut penuturan salah satu informan, Ca :

...chatingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Nyari – nyari informasi kerja (13/10)
(... chatingan dengan temana saya yang ada di bandung Jakarta. Mencari – cari informasi kerja)

Ca menggunakan facebook sebagai media untuk mencari informasi lowongan pekerjaan. Teman – teman Ca yang dulunya berprofesi sebagai pengamen kini telah mendapatkan pekerjaan yang lebih baik, meski hanya sebagai buruh. Fitur chatting adalah fitur yang paling sering digunakan oleh Ca. lewat fitur chatting inilah, Ca dapat berinteraksi dengan teman – teman atau kenalannya di facebook. Dari hasil obrolan online/chatting, Ca mendapatkan informasi lowongan pekerjaan.

Ca mengakui, penggunaan media online facebook sangat menolongnya. Selain untuk tetap menjaga interaksi atau silaturahmi dengan teman–temannya di luar kota, Ca sekaligus mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan. Begitu halnya dengan Ma, ia menggunakan facebook sebagai media informasi :

Ya nggo mengetahui informasi – informasi luar lah, yang tidak tahu, ketinggalan berita. Itu nah melihat dari fesbukk – 14/10

(Ya untuk mengetahui informasi – informasi luar lah, yang tidak tahu, ketinggalan berita. Itu kan melihat dari facebook)

Pemenuhan akan informasi yang selalu *up-to-date* menjadi kebutuhan yang tidak dapat dibiarkan. Meski berasal dari keluarga dengan ekonomi yang pas-pasan, namun Ma tetap ingin selalu mengetahui berita / informasi yang terjadi di luar Indonesia/Internasional. Baginya, hal ini menambah pengetahuan tentang gejala / hal yang sedang terjadi baik di dalam negeri maupun dalam negeri. Senada dengan Ma, Ag juga memiliki motif kognitif dalam menggunakan facebook :

*Yo informasi mbak, dikabari acara – acara.
... Yen akeh kumpul – kumpul. Yen ana le ulang tahun yo diselamet ulang tahun i, kan biasane ana kan mbak neng berita acara ngunu.
– 26/09
(Ya informasi mbak, dikabari acara – acara
...Kebanyakan berkumpul – kumpul. Kalau ada yang berulang tahun, diberi ucapan selamat ulang tahun, kan biasanya ada di berita acara gitu)*

Dalam motif kognitif ini, Ag menggunakan facebook sebagai media informasi untuk mengetahui hari ulang tahun teman facebooknya. Ag juga tak lupa memberikan ucapan selamat. Selan itu, facebook menjadi media untuk menyebarkan undangan acara. Biasanya undangan ini berupa ajakan untuk berkumpul bersama teman – teman organisasi yang diikuti oleh Ag maupun acara komunitas tertentu dimana Ag di-tag/ diundang. Sama halnya dengan Ag, bagi Ri facebook adalah akses informasi untuk menghubungkan dirinya dengan teman – teman komunitas :

*...tapi yen komunitas – komunitas tau
ngirimi pamphlet, pamflet2 koyo undangan, nggo konco – konco.
Ki, koyo bunga hitam- marjinal, teman dari teman -26/09*

commit to user

(.. tapi kalau komunitas – komunitas pernah.
Mengirimkan pamphlet, pamphlet seperti undangan, untuk teman –
teman. Itu seperti bunga hitam – marjinal, teman dari teman)

Untuk tetap terkoneksi dengan komunitasnya, Ri sering berbagi dengan teman–teman komunitasnya tentang suatu acara. Lewat facebook, ia menyebarkan undangan ke teman–teman komunitas dengan cara melakukan ‘tag’ atau penandaan ada orang yang akan diundang. Nantinya, teman–teman komunitas Ri akan berkumpul di suatu tempat dan mengobrol tentang banyak hal, misalkan saja tentang pengusuran, aparat yang keras, penghasilan, dan sebagainya.

b. Motif Diversi

Motif Diversi adalah dorongan dari dalam diri untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan. Dari pengamatan mata peneliti, penggunaan media online di kalangan remaja jalanan khususnya dan masyarakat pada umumnya lebih banyak berdasar pada motif diversi/hiburan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan salah satu informan, Ir :

*Paling yo dolanan poker, safari, dolanan koyo madak – madake
abang karo abang – 09/10*
(Paling hanya sekedar bermain poker, safari, permainan seperti menyamakan merah dengan merah)

Dari pernyataan Ir, penggunaan media online facebook lebih kepada pemanfaatannya sebagai alat bermain saja. Ir tidak terlalu memanfaatkan fitur lain yang ditawarkan oleh facebook. Porsi waktu yang dihabiskannya untuk bermain ketika sedang online di facebook lebih besar

commit to user

daripada untuk mencari informasi. Ir sendiri juga mengakui bahwa Ia jarang meng-*update* status maupun *comment* atau aktivitas lainnya. Baginya, facebook adalah media hiburan untuk permainan. Diperkuat dengan jawaban Ir berikut :

Bukak game cross saga, permainan online – 09/10
(Membuka *game* Cross Saga, permainan online)

Selain untuk mengakses facebook, kegiatan Ir lainnya saat terhubung dengan jaringan Internet juga tergolong dalam kegiatan hiburan. Seperti yang telah diutarakan di atas, Ir sering membuka permainan online, seperti Cross Saga. Begitu halnya dengan Ri:

Chatting, kambek dolanan poker mbi bilyard. – 26/09
(Chatting, sama bermain poker dan bilyard)

Saat sedang *online* di facebook, Ri memanfaatkan jaringan internet untuk kepuasan pribadinya secara maksimal. Tidak hanya untuk mencari informasi via facebook, Ri juga menggunakan fitur game dan chatting di facebook. Berbeda dengan pernyataan Ca sebelumnya, Ri menggunakan fitur chatting untuk sekedar menyapa teman – teman yang online. Selain facebook, Ri juga membuka situs video YouTube.

Yo ora, iseng – iseng ug, ngilangke spaneng. Karo ndelok smackdown neng youtube. Padu – padu. – 26/09
(Ya bukan begitu, iseng – iseng saja, menghilangkan kebosanan. Sekalian melihat smackdown di youtube. Perkelahian – perkelahian)

Video yang ditonton oleh Ri di situs YouTube adalah video yang berbau perkelahian/ kekerasan. Seperti video smackdown, jet li, atau kungfu–kungfu. Bagi Ri, video – video tersebut menjadi sarana hiburan

commit to user

baginya untuk menghilangkan rasa kebosanan dan kejengkelan. Ri sadar bahwa menonton video perkelahian memang tidak baik, namun dia merasa melihat adegan perkelahian semacam itu dapat menambah pengetahuannya tentang seni bela diri sekaligus menjadi sarana pelampiasan kejengkelannya. Sering hanya untuk sekedar menghibur diri, Ri rela meng-*hutang* penjaga warnet untuk mendapatkan akses internet. Sama halnya dengan Ri, Ca juga menggunakan fitur chatting. Sedikit berbeda dalam penggunaannya, fitur chatting yang digunakan oleh Ca lebih diutamakan pada akses informasi.

Ya buat hiburan. Permainan apa apa, gitu. Tapi lebih penting fesbuknya yang dibuka. Biasanya chatingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Nyari – nyari informasi kerja. Kan kemarin udah ol, ketemu. Ya udah ktemu, ada yang udah ketemu tapi nunggu lama. – 13/10

Saat online, Ca lebih sering berinteraksi dengan teman facebooknya lewat chatting daripada memanfaatkan fitur – fitur lain. Dari obrolan lewat chatting inilah, Ca mendapatkan informasi kerja yang sangat berguna bagi kehidupannya. Berbeda dengan Ca, Ag, lebih sering memanfaatkan fitur hiburan berupa game.

Biasane chattingan mbi temen-temen mbak. Dolanan texas, bilyard, bola sodok. – 26/09
(Biasanya chattingan sama teman – teman, mbak. Bermain texas, billiard, bola sodok)

Pemanfaatan fitur game di facebook oleh Ag bukan tanpa alasan. Tidak seperti Ca yang berusaha mencari lowongan pekerjaan lewat chatting, Ag justru menggunakan fitur chatting sebagai transaksi jual – beli chip.

commit to user

..... *Sok yo yen entuk chip akeh didol.*

Kan yen neng texas kuwi chip mu entuk akeh, isoh didol. Entuk duit. Tapi yen gur karo konco dikei wae. Ijol – ijolan. – 26/09

(.... Seandainya nanti dapat chip banyak, dijual

Kan kalau di texas itu, kamu mendapat banyak chip, dapat dijual.

Dapat uang. Tapi kalau hanya untuk teman diberikan saja cuma – Cuma. Tukar - menukar)

Chip yang dimaksud adalah sejumlah keping mata uang permainan poker (judi) baik secara online maupun tidak, yang memiliki nilai yang berbeda satu sama lain, tergantung dengan kebijakan yang telah disepakati sebelumnya oleh penyedia jasa poker online ini.

Permainan online sudah terbilang lama di dunia internet, baik yang bersifat bisnis judi langsung atau bersifat kesenangan. Banyak perusahaan judi Internasional memberikan layanan judi secara online lewat game. Tanpa disadari, didalam game online terkandung unsur judi, salah satunya game poker. Dari sekian banyak game online poker yang paling menarik adalah Texas Holdem Poker yang di buat oleh Zynga. Tampilan visual flash player yang baik dan dapat diakses atau dimainkan melalui beberapa situs pertemanan, Facebook, Tagged, Hi5, Bebo, My Space, My Yahoo, membuat permainan judi online ini laris.

Saat pertama kali kita bergabung dalam game online ini, kita mungkin mendapatkan gratis chips. Namun, saat permainan berlangsung dan kita mulai ayik di dalamnya, kita menyadari bahwa chip yang kita pegang dan bonus terasa sangat kurang. Dari sinilah muncul transaksi jual-beli chip.

Transaksi chip baik menjual atau membeli chip dari pihak ketiga (selain dari pihak Zynga) akan dianggap melanggar FAQ Zynga yang sudah otomatis disetujui oleh pemain poker saat pertama kali bermain poker di Zynga maka akan di banned/ diblokir. Berikut adalah salah satu layanan yang menawarkan transaksi jual-beli chip poker di facebook :

Gambar 3.1.
Situs Jual – Beli Chip Poker Facebook



Sumber : <http://www.dahanapoker.com/>

Dari situs <http://www.dahanapoker.com/p/pembayaran.html>,

diketahui harga penukaran chip texas poker ke dalam rupiah :

Gambar 3.2.
Daftar Harga Jual Chip Poker Facebook

DAFTAR HARGA JUAL	
=====	
50rb = 25 M	@2000
=====	
100rb = 55 M	@1800
=====	
150rb = 100 M	@1500
=====	
700rb = 500 M	@1400
=====	
1300rb = 1000 M	@1300
=====	

Sumber : <http://www.dahanapoker.com/>

Dari gambar diatas, penjualan dan pembelian chip berkisar Rp. 2.000,- untuk 1M/ 1 Juta chip. Hal inilah yang mendorong banyak orang yang memang sengaja bermain Texas Holdem Poker untuk mencari uang. Sama dengan Ag, Ri juga memanfaatkan fasilitas permainan poker untuk mencari uang tambahan dengan menjual chip poker ini.

Lain halnya lagi dengan Ma. Ma memiliki motif kognitif untuk menggunakan facebook, namun bukan seperti informan lain. Bagi Ma, dorongan untuk memiliki facebook hanyalah sebagai sarana hiburan dengan teman-temannya :

Yo hiburan wae. Yo pengen duwe fesbuk koyo konco – konco. – 14/10

(Ya untuk hiburan saja. Ya ingin punya facebook seperti teman – teman)

Motif Diversi yang dimiliki oleh Ma dalam penggunaan facebook ialah sebagai ajang permainan di kalangan teman – temannya. Bagi Ma, penggunaan media facebook hanya sebagai hiburan di dunia maya. Berikut penuturannya :

Yo itu, apa.. dunia maya, hiburan, untuk hiburan aja. Untuk pengenalan lebih dalam mengetahui, piye ya? Selain dunia nyata. – 14/10

(Ya, itu apa ya... dunia maya, hiburan, untuk hiburan aja. Untuk pengenalan lebih dalam. Bagaimana ya? Selain dunia nyata.)

Ma tidak terlalu memikirkan fitur lain di facebook. Baginya, facebook hanyalah media hiburan semata yang ia *share* kepada publik dunia maya. Segala hal yang terjadi di dalamnya tidak terlalu menjadi beban baginya. Facebook hanyalah sebagai alat untuk mengisi waktu luang dan pemberi kesenangan sesaat.

c. Motif Identitas Personal

Motif Identitas Personal adalah kebutuhan akan penggunaan isi media untuk memperkuat/menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri. Dalam penelitian ini, terlihat penggunaan facebook sebagai media eksistensi diri. Sebagai seorang yang tengah beranjak menuju masa dewasa, tentunya remaja menginginkan suatu peranan dimana dirinya dapat ‘terlihat’ atau ‘eksis’ di masyarakat, baik itu masyarakat dunia maya maupun kehidupan mereka yang asli/nyata. Salah satunya dengan mengikuti tren yang sedang berlangsung.

... Yo pengen duwe fesbuk koyo konco – konco. Ben ra ketinggalan jaman. Ra dikiro ndeso. – 14/10

(... Ya ingin punya facebook seperti teman – teman. Agar tidak ketinggalan jaman. Tidak dikira kampungan).

Terlihat jelas bahwa Ma menggunakan facebook untuk mengikuti arus jaman. Selain itu, alasan lain Ma adalah untuk menunjukkan eksistensi dirinya di kalangan publik dunia maya, termasuk pada teman – teman sekolahnya. Ma tidak ingin mendapatkan cap ‘kampungan’ hanya karena tidak memiliki akun facebook.

Bagi Ma, kepemilikan akun facebook menonjolkan kehidupannya yang mengikuti arus teknologi. Selain itu, hal ini juga memuaskan ego Ma sebagai remaja yang selalu ingin *up-to-date* dengan perkembangan teknologi dan jaman. Senada dengan Ma, Ri juga menuturkan hal yang sama :

...Namanya itu ngetulke jaman lah. Ora ikut arus. Ben ra ketinggalan jaman lah. - 26/09

(...Namanya mengikuti jaman saja. Bukan ikut arus. Melainkan agar tidak ketinggalan jaman saja.)

Ri tidak ingin dianggap bahwa ia mengikuti arus, atau sekedar 'ikut-ikutan' saja. Melainkan, bagi Ri memiliki akun facebook dikarenakan ia ingin mengikuti perkembangan jaman agar tidak tertinggal jauh. Telah diketahui sebelumnya, bahwa Ri adalah seorang remaja jalanan yang mangkal didepan Bank Indonesia Solo, karena itulah ia berusaha mengikuti laju perkembangan informasi dan jaman. Salah satunya dengan memiliki akun facebook.

Dengan memiliki akun facebook, diharapkan hal ini dapat menambah nilai pribadi dan memenuhi keinginan Ri maupun remaja jalanan lain agar selalu terlihat sebagai manusia yang selalu *up-to-date*. Namun, lain halnya dengan alasan yang dikemukakan oleh Ag :

...Gur dinggo hubungan karo konco – konco luar kota le adoh – 26/10

(... Hanya untuk hubungan dengan teman – teman luar kota yang jauh)

Jika diteliti lebih jauh, motif identitas personal ini mengarah ke motif hubungan personal. Tanpa adanya keinginan untuk menunjukkan eksistensi diri, maka tidak akan mungkin terjadi bentuk hubungan personal. Hal ini tidak hanya terbatas di lingkup dunia nyata, namun juga di dunia maya. Sehingga, kepemilikan akun facebook juga menjadi tempat terjadinya interaksi dengan orang lain lewat internet. Diperkuat dengan penuturan Ca berikut :

...Pengen ketemu teman – teman lama. Lewat facebook-an kan bisa. Ya intinya di fesbuk itu cari – cari temenku yang udah lama gag ketemu. – 13/10
(... Ingin ketemu teman – teman lama. Lewat facebook-an kan bias. Ya intinya di facebook itu cari – cari temenku yang sudah lama tidak bertemu)

3.3. Penggunaan Facebook di kalangan Remaja Jalanan

Penggunaan adalah menggunakan suatu media/ alat untuk suatu tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan facebook dapat diartikan sebagai bentuk pemanfaatan dan segala tindakan yang berlangsung di akun facebook, mulai dari akses hingga segala hal yang berkaitan dengan tindakan – tindakan yang dilakukan remaja jalanan di akun facebook miliknya.

3.3.1. Akses Penggunaan Facebook

Untuk terhubung dengan internet, dibutuhkan media (device) yang memfasilitasi pengguna (user) agar terhubung dalam jaringan internet ini. Perkembangan teknologi abad 21 yang diawali dengan era komputerisasi ini memungkinkan munculnya teknologi –

teknologi yang semakin maju seiring perkembangan jaman. Media komputer dan jaringan nirkabel membawa dampak besar dalam perubahan kehidupan masyarakat, salah satunya adalah bentuk komunikasi instant. Masyarakat kini tidak perlu bertatap muka langsung hanya untuk melakukan komunikasi ataupun interaksi. Surat yang awalnya adalah media populer dalam mengirimkan pesan kini mulai ditinggalkan, berganti dengan sms dan email yang jauh lebih mudah, murah dan tentunya: instant.

Facebook sebagai media komunikasi baru yang berdasarkan pada *user-generated content* memberikan keleluasaan bagi penggunaannya untuk membentuk jaringannya sendiri. Pengguna facebook hanya membutuhkan alat yang dapat menghubungkannya dengan jaringan internet. Media yang kerap menjadi primadona dalam mengakses facebook adalah: mobile phone (HP) yang telah difasilitasi dengan jaringan internet dan Warung Internet (warnet).

Bagi sebagian besar remaja, akses internet dilakukan dengan cara mendatangi warung internet dan membuka jaringan internet lewat komputer yang telah disediakan. Hal ini dikarenakan orang tua pada umumnya belum dapat memberikan kepercayaan pada sang anak untuk menggunakan *handphone*. Apalagi dengan maraknya kasus asusila yang diakibatkan oleh video porno yang disebar luaskan lewat *handphone*. Di kalangan anak jalanan, *handphone* menjadi barang

mewah, dibandingkan dengan biaya yang harus dikeluarkannya untuk mendapat hiburan di warnet. Berikut adalah penuturan dari Ag :

Iya. Tur karo ra duwe pulsa. – 26/09
(Iya.... Tapi juga karena tidak punya pulsa)

Ag mengakses facebook lewat jaringan internet yang disediakan oleh warnet. Selain dikarenakan Ag tidak memiliki HP yang canggih, atau sudah difasilitasi internet, namun Ag juga tidak memiliki pulsa. Pulsa disini adalah biaya yang harus dikeluarkan untuk mengakses jaringan internet kepada penyedia jaringan tersebut atau operator seluler yang digunakan. Ag tetap memilih warnet sebagai tempatnya mengakses facebook karena dirasa warnet lebih murah dan lebih cepat. Selain mengakses facebook di warnet, Ag juga dapat mengakses hiburan lain.

Yo karo bukak liyane no mbak. Game – game. – 26/09
(Ya sama membuka akses lainnya lah mbak. Permainan-permainan)

Selain untuk menghemat uang dan waktu, Ag kerap datang bersama dengan temannya di malam hari. Karena biaya penggunaan satu bilik warnet pada malam hari lebih murah daripada di siang hari. Ag mendapatkan uang untuk menggunakan jasa warnet berasal dari hasil mengamen.

Ngamen paling sedinone entuk 15, 20 ewu.
Ngenet e paling biasane entek rong ewu, - 26/09
(Mengamen paling tidak dalam sehari bisa mendapatkan 15 – 20 ribu)
(Internet paling biasanya menghabiskan 2 ribu)

Biaya penggunaan jasa internet yang murah di warnet membuat Ag sering menghabiskan waktu untuk sekedar mencari hiburan di jaringan internet. Saat ditanya intensitasnya menggunakan jaringan internet di warnet, Ag menjawab :

Yo ra kerep mbak. Biasane seminggu peng 3. – 26/09
(Ya tidak terlalu sering mbak. Biasanya dalam seminggu 3 kali)

Hal ini menunjukkan betapa internet telah menjadi kebutuhan yang menggantikan hiburan – hiburan konvensional lain. Seperti halnya Ag, Ri juga menggunakan jaringan internet di warnet untuk mengakses facebook. :

Neng warnet. Diajari konco. De'e sekolah ug-26/09
(Di warnet. Diajari temen saya. Dia kan bersekolah)

Ri juga mengakui bahwa ia tidak memiliki HP canggih yang memiliki fasilitas untuk membuka internet. Selain itu, membuka facebook (internet) lewat HP dirasa mahal, karena nantinya menghabiskan pulsa dan membuatnya tidak fokus dengan pekerjaan mengamennya. Soal intensitas akses facebook di warnet, Ri menjawab:

Ndak wengi mbak. Biasane entek 6rb. Sejam 2 ewu, biasane paketan. -26/09
(Tiap malam mbak. Biasanya habis 6 ribu, satu jam 2 ribu. Biasanya paketan)

Pemilihan warnet sebagai media untuk mengakses internet bukan tanpa alasan. Bagi sebagian besar remaja jalanan, warnet dirasa lebih murah, dan juga rasa kenyamanan. Setiap malam, Ri bersama degan

temannya menuju salah satu warnet di daerah Sumber yang telah menjadi langganannya.

Lha wong yen aku misal ra nggowo duit ki, utang we oleh ug. Kan wes kenal kabeh – 26/09
(Kalau saja saya tidak membawa uang, hutang saja diperbolehkan. Kan, kita sudah kenal)

Dari sini dapat dikatakan bahwa hubungan antara penjaga warnet dan pengguna warnet (remaja jalanan) memberikan pengaruh dalam mengakses internet. Dengan keleluasaan yang diberikan oleh penjaga warnet dalam membayar biaya (boleh hutang/kurang) membuat remaja jalanan menjadi “ketagihan” untuk mendapatkan hiburan lewat internet. Ditambah halnya dengan privasi yang diberikan oleh warnet.

Ora sak bilik. Dhewe – dhewe. – 26/09
(Bukan satu bilik. Sendiri – sendiri)

Meskipun datang bersamaan, namun Ri dan temannya tidak menduduki satu bilik berdua, tidak seperti Ag yang menghemat biaya dengan cara membagi rata biaya yang dikeluarkan bersama dengan teman satu biliknya. Sehingga akses jaringan internet apapun yang dibuka oleh Ri menjadi pengalamannya sendiri. Salah satu kegiatan lain yang dilakukan Ri saat mengakses facebook di warnet adalah :

...ndelok smackdown neng youtube. Padu – padu. – 26/09
(...lihat smackdown di youtube. Perkelahian – perkelahian)

Ketika ditanya alasan menonton video itu, Ri menjawab :

Ben ra spaneng. Ra unu rokok ug. Utang e akeh – 26/09
(Biar tidak bosan. Tidak ada rokok. Banyak hutang)

commit to user

Bagi Ri, video kekerasan semacam perkelahian membuatnya melupakan sejenak tentang kesulitan hidupnya. Hiburan dari internet, semacam video smackdown dijadikannya pelampiasan untuk mengeluarkan tekanan dalam diri agar ia tidak sampai stress.

Seperti halnya dengan Ri, Ir mengaku mengakses facebook lewat jaringan yang disediakan warnet.

Ho'o mbak, ndak bengi neng warnet. – 09/10

Jam 9 tekan jam 11an – 09/10

(Iya mbak, tiap malam pergi ke warnet)

(Sekitar jam 9 sampai jam 11 malam)

Di usianya yang masih belia, Ir sudah tidak ada keinginan untuk melanjutkan sekolah. Kedua orangtua Ir sebenarnya juga sangat miris melihat keadaan anak bungsunya itu. Namun, ketika akan dimasukkan ke SMP, Ir berontak. Takut apabila terjadi hal yang tidak diinginkan, akhirnya orang tua Ir mengikuti keinginan anaknya. Walhasil, banyak sekali waktu lenggang yang dimiliki oleh Ir. Tak ayal, ia menggunakan waktu lebihnya untuk mencari hiburan lewat internet.

Ketika ditanyai jumlah uang yang dihabiskan, Ir menjawab :

Petang ewu, lima ewu. Ra mesti mbak – 09/10

Sejam e rung ewu. Biasane aku pilih paketan. – 09/10

(Empat ribu, lima ribu. Tidak pasti mbak)

(Satu jam dua ribu. Biasanya aku pilih paketan)

Jawaban dari Ir ini senada dengan yang diungkapkan oleh Ri sebelumnya. Pemilihan kuota akses internet “paketan” dirasa lebih murah daripada dengan akses internet yang berbasis durasi/waktu. Dalam paketan, misal paket internet Rp.5.000,-, maka pengguna

commit to user

(*netter*) dapat mengakses jaringan internet apa saja tanpa dibatasi kuota volume akses data. Selain itu, durasi waktu yang diberikan juga lebih banyak, yaitu 3 jam. Bandingkan dengan tarif akses yang berbasis waktu satu jam Rp. 2000,-

Ir juga mengaku bahwa ia mendapatkan uang untuk menikmati jaringan internet ini berasal dari hasil parkir yang dibagi rata dengan tukang parkir Taman Tirtanadi lainnya. Ir juga terkadang datang bersama – sama dengan temannya saat pergi ke warnet :

Dhewe, kadang karo konco. Yen ra duwe duit yo urunan – 09/10
(Sendirian, kadang berasama teman. Kalau tidak punya uang ya urunan)

Tidak seperti Ri yang menjaga privasinya untuk memilih satu bilik untuk dirinya sendiri, Ir masih mau berbagi satu bilik dengan temannya untuk menghemat biaya. Saat dilakukan penelitian, Ir sebenarnya memiliki HP yang telah difasilitasi dengan internet. Ketika ditanyai mengapa tidak membuka facebook lewat internet saja, Ir menjawab :

Ra duwe pulsa- 09/10
(Tidak punya pulsa)

Jawaban Ir ini senada dengan jawaban yang dilontarkan Ag sebelumnya. Meski memiliki HP dengan fasilitas internet, namun ketiadaan pulsa (biaya yang harus dikeluarkan untuk mengakses jaringan internet yang disediakan operator seluler tertentu) membuat mereka lebih sering mengakses facebook lewat internet. Tidak hanya

itu saja, ada beberapa kelebihan dari jaringan internet di warnet, daripada di HP. Salah satunya :

Buka game cross saga, permainan online -09/10

Permainan cross saga, atau permainan online sangatlah menarik untuk dinikmati bagi remaja, terutama remaja laki – laki. Permainan online ini layaknya permainan PS namun dioperasikan lewat *keyboard* dan *mouse*. Selain itu, lewat permainan online ini, para *gamers* juga dapat melihat jumlah *ranking* yang didapatnya dan dibandingkan secara langsung dengan *ranking* yang didapat orang lain dalam permainan yang sama diseluruh jaringan internet hingga Internasional. Selain itu, kuota akses yang tidak terbatas juga membuat Ir sering mencari – cari lagu baru.

... .. download lagu, gambar – 09/10.

Senada dengan Ir, Ca, juga memanfaatkan fasilitas warnet untuk mengakses facebook.

Internet mbak. Biasanya kalo jam 10 malem dua ribu bayare. Kalo internetan ya paling 2 jam, paling lama 4 jam. – 13/10

Ca mengakui bahwa selain memanfaatkan fasilitas warnet, namun ia juga menggunakan jaringan HP untuk mengakses internet. Sebagai remaja yang hampir beranjak dewasa, Ca kini mulai merancang pengeluaran biayanya. Berikut adalah penjelasan Ca :

Ya nggak mba. Kemarin juga habis fesbukan. Nggak sering, nggak mesti. Biasanya kalo pengen thok buka. Kadang sebulan gag tak bukak sama sekali. – 13/10

commit to user

Meski menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk mengakses facebook, namun hal itu hanya dilakukan Ca dalam intensitas yang sangat jarang (sebulan sekali). Meskipun begitu, Ca juga memanfaatkan fasilitas HP untuk mengakses akun facebooknya.

.... Kalo siang paling – paling lewat HP. HPnya temen. – 13/10

Ketiadaan dana untuk mengikuti perkembangan teknologi, membuat Ca terpaksa meminjam HP temannya yang telah difasilitasi internet dan juga memiliki pulsa. Hal ini terpaksa dilakukan hanyalah untuk sekedar melihat informasi/ pemberitahuan di facebook.

Ya kadang – kadang mbak. Ya kalo siang – siang pake HP, itu apa liat pemberitahuan, pesan - pesan. – 13/10

Senada dengan Ca, Ma juga lebih sering mengakses HP lewat facebook untuk sekedar melihat pemberitahuan di akun facebook miliknya. Pemberitahuan adalah informasi baru yang terjadi di dalam akun facebook milik seseorang. Biasanya pemberitahuan ini berupa informasi tentang aktivitas orang lain yang dikirim melalui akun facebook miliknya. Seperti; undangan acara/ mengikuti sebuah permainan, update status yang dikomen/dilike, tag photo (pemberian tanda pada suatu foto untuk mengundang si pemilik akun yang ditag membuka foto /informasi yang ditunjuk), dan permintaan pertemanan.

Nunut-nunut kancane. Yo pinjem hp ne konco nggo buka akun. -14/10

(Ikut-ikut teman. Ya pinjem HP teman untuk buka akun.)

commit to user

Tidak seperti remaja jalanan lain yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan, Ma, masih melanjutkan sekolahnya hingga SMK. Tak heran, banyak teman – teman Ma yang memiliki HP dengan fasilitas internet.

Sekilas berita thok. Biar gag ketinggalan. Kok satu minggu gag buat status, kan biasanya ditanya – tanya temen gitu. Kan biasanya online, kok gag online gitu. Biar tetep update. –14/10

Sebagai remaja dengan rasa ingin tahu dan keinginan eksistensi diri yang besar, Ma sering meminjam HP temannya untuk mengetahui pemberitahuan baru apa saja yang terjadi di akun facebook miliknya. Ma bukanlah sosok yang sering berbincang via internet (chatting) dengan temannya. Baginya facebook hanyalah media komunikasi, atau salah satu gaya hidup jaman sekarang. Selain itu, Ma juga menuturkan alasan dia lebih sering update lewat HP daripada chatting di warnet :

Jarang neng warnet. Luweh sering neng hp, kan hanya sekilas info thok. Kan mending lewat HP. Kalo di warnet kan harus berapa jam,,pake uang.-14/10
(Jarang ke warnet. Lebih sering lewat HP, kan hanya sekilas info saja. Kan lebih baik lewat HP. Kalau di warnet kan harus berapa jam,,, pakai uang. Jarang chatingan. Kebanyakan update)

Terkadang hanya sekali dalam seminggu saja Ma pergi ke warnet untuk mengakses facebook. Dikarenakan biaya yang berbasis durasi dirasa Ma terlalu mahal jika dibandingkan dengan kebutuhannya yang

hanya untuk mengakses pemberitahuan atau update status facebook saja. Hal ini diperkuat dengan alasan Ma :

.... Biasane seminggu, kadang itu yo 6 hari. Yo sak lenggang e. nggak anu banget, kadang – kadang yen sering gitu kalo ada HP luwang, nganggur. Nggak sering ug. – 14/10

(...Biasanya seminggu, kadang juga 6 hari (sekali). Ya kalau ada waktu luang, nggak itu(sering) banget, kadang – kadang kalau sering itu kalau ada HP luang(tidak terpakai), nganggur. Tidak terlalu sering kok.)

Berdasarkan jawaban dari informan, hanya informan Ca dan Ma saja yang mengakses facebook lewat HP. Hal ini dikarenakan akses facebook lewat HP dirasa lebih murah. selain itu, lingkungan bermain juga mempengaruhi penggunaan HP. Dimana teman-teman bermain Ca dan Ma rata – rata memiliki HP. Sedangkan pada informan Ir, Ag, dan Ri, akses facebook didapati lewat media warnet. Hal ini dikarenakan HP masih dianggap sebagai barang ‘mewah’ di kalangan remaja jalanan. Hanya sebagian kecil dari mereka yang memiliki teknologi ini.

3.3.2. Perilaku Penggunaan Facebook

Perilaku penggunaan adalah cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhannya dengan menggunakan suatu barang/jasa/media tertentu yang diperlukan untuk mereduksi kebutuhan yang timbul dari dalam diri si pengguna.

Dalam konteks penelitian ini perilaku penggunaan ditujukan pada perilaku penggunaan remaja jalanan pada media facebook untuk

commit to user

memenuhi kebutuhannya. Perilaku penggunaan facebook ini dilihat dari tindakan/ aktivitas remaja jalanan (pemilik akun facebook) dalam menggunakan tampilan/ fitur-fitur yang disuguhkan (ditampilkan) situs media online ini.

Berikut adalah penuturan salah satu informan, Ag, dalam menyuguhkan beberapa informasi dan aktivitasnya di facebook :

*Ya standar. Umur, hobi, tempat tanggal lahir, alamat, pendidikan
Pekerjaan ditulis "swasta" – 26/09*

Ketika fitur informasi biodata pada facebook dimunculkan, Ag hanya mengisi informasi yang standar, atau umum saja. Ag tidak terlalu mementingkan pengisian informasi biodata, melainkan baginya yang terpenting adalah aktivitas update di akunnya. Hal ini senada dengan jawaban dari Ri :

*Bekerja di bank. Bank-jo ug. Rumah di gladag. – 26/09
(Bekerja di bang. Bang-jo kok (Lampu Merah BI Solo).
Rumah di Gladag).*

Hal ini juga diperkat dengan jawaban dari Ir. dengan jawaban dari Ag dan Ri. Mereka sama – sama menuliskan informasi standar pada tampilan biodata mereka. Mereka tidak terlalu memikirkan pengisian biodata. Karena bagi mereka, yang terpenting adalah update status mereka dan penggunaan facebook sebagai media pertemanan online. Berbeda dengan jawaban dari ketiga informan, Ma tidak sepenuhnya menuliskan informasi biodata tentang dirinya secara lengkap.

Paling yo itu, tanggal lahir, jenis kelamin. Yen alamat karo profesi ngamen yo ra lah mbak. – 14/10

commit to user

(Paling ya itu, tanggal lahir, jenis kelamin. Kalau alamat dan profesi mengamen ya tidaklah mbak).

Sebagai siswi kelas 3 salah satu SMK di Surakarta, tentu saja Ma malu apabila profesi mengamennya diketahui oleh orang lain (teman dunia maya) dan juuga teman – teman sekolahnya. Ma sering kali mencari tempat – tempat mangkal (mengamen) yang jauh agar tidak bertemu dengan teman – temannya secara tidak sengaja. Menghadapi ujian nasional, Ma memberhentian seluruh aktivitas mengamennya karena ada kegiatan les ekstra dari sekolah. Berbeda dengan jawaban dari informan – informan sebelumnya. Ca, justru secara jelas menuliskan informasi biodata tentang dirinya di facebook :

Itu semuanya diisi mbak. – 13/10.

Ca merasa facebook adalah salah satu bentuk tampilan dirinya di masyarakat maya. Karena itulah ia mengisi seluruh informasi biodata di facebook agar teman online-nya dapat mengenal siapa Ca yang sebenarnya.

3.2.2.1. Tampilan Facebook

Saat pertama kali membuka akun facebook seseorang, pastilah muncul tampilan halaman muka seperti ini (tahun 2012) :

Gambar 3.3.
Tampilan Facebook Ir



Sumber: <http://www.facebook.com/irfan.ponco?fref=ts>

Tampilan ini bersifat universal. Begitu halnya dengan tampilan akun facebook remaja jalanan. Dari foto profil akun Ir, nampak seorang pria dengan wajah yang menyeramkan yang dikenal dunia dengan nama Chris Angel. Ia adalah *commit to user*

pesulap Internasional yang namanya meroket setelah melakukan trik – trik sulap yang ekstrem. Saat ditanyai tentang tampilan foto diri dan nama akun, Ir menjawab :

Dudu. Biasane foto – foto gambar. -09/10
(Bukan. Biasanya foto – foto gambar)

Ir lebih sering menggunakan gambar – gambar yang ditemukan di Internet untuk dijadikan tampilan foto akun. Pada awal penggunaan facebook, Ir mengaku ia meng-upload foto sendiri untuk menjadi tampilan foto di akun facebooknya. Namun setelah 6 bulan, Ir mulai mengganti tampilan foto akunnya dengan gambar – gambar yang menurutnya menarik. Senada dengan Ir, Ag juga menggunakan gambar – gambar yang ia temukan di internet untuk dijadikan tampilan foto profil akun facebooknya.

Gambar 3.4.
Tampilan Facebook Ag



Sumber: <http://www.facebook.com/londo.doxssaryyz?fref=ts>

Terlihat jelas Ag menggunakan gambar hati yang bersayap untuk dijadikan tampilan foto profilnya. Saat diwawancarai tentang foto profil, Ag menjawab :

*Foto garuda, wong le ono sayap e.
Iya, malaikat. – 26/09
(Foto garuda, orang yang memiliki sayap)
(Iya, malaikat)*

Ag sangat menyukai hal – hal yang berbau dengan sayap dan malaikat. Karena itulah, ia sering menggunakan tampilan foto profil yang memiliki sayap. Namun berbeda dengan Ir, Ag menggunakan nama samaran. Ir menggunakan nama asli untuk menunjukkan identitas dirinya. Hal ini dikarenakan Ir seringkali mengganti foto profil dan sampul di akun facebooknya. Sedangkan Ag menggunakan nama samaran yang lebih dikenal untuk nama akun facebooknya.

*Yo dudu. Jeneng asli.
Kuwi kan jeneng karapan mbak. Kan biasane
jeneng karapan nggo fesbuk mbak – 26/09
(Ya bukan. Itu nama asli)
(Itu kan nama karapan mbak. Kan biasanya nama
karapan digunakan di facebook, mbak.)*

Bagi Ag, ia lebih terkenal dengan nama “londo” daripada namanya yang asli. Karena itu, ia memutuskan untuk menggunakan nama karapan (nama alias) sebagai nama akunnya. Baginya, nama alias adalah nama asli-nya. Karena orang lebih sering memanggilnya “londo”.

commit to user

Untuk tampilan foto sampul, Ag menggunakan foto dirinya sendiri. Hal ini untuk menunjukkan agar facebooker yang melihat akunnya, mengetahui siapakah “londo”. Lain halnya dengan Ma. Ia menggunakan foto profil dengan foto dirinya sendiri, namun menggunakan foto sampul dengan gambar yang dirasanya menarik.

Gambar 3.5.
Tampilan Facebook Ma



Sumber:

<http://www.facebook.com/maryatimenthelkuiakuwae.muaniszdumbstylalala?fref=ts>

Dari tampilan facebook Ma, dapat dilihat bahwa Ma menggunakan foto diri untuk dijadikan foto profil namun menggunakan gambar dari internet untuk dijadikan foto

commit to user

sampul. Ma jarang mengganti foto profilnya. Ia lebih sering mengganti – ganti foto sampul. Bagi Ma, foto profil menunjukkan siapa dirinya.

Jarang mbak. Terakhir September kayak e. fotoku dhewe. Yo wegah fotone wong liyo. Kenyataanne emang koyo ngene ug. Ngapain dibuat – buat. – 14/10

(Jarang mbak. Terakhir September sepertinya. Fotokus sendiri. Ya nggak mau pakai foto orang lain. Kenyataannya memang seperti ini. Kenapa harus dibuat - buat)

Seperti halnya Ag, ma juga menggunakan nama alias sebagai nama akun facebooknya. Namun, berbeda dengan Ag yang dikenal dengan nama “londo”. Nama alias “menthel” adalah sebutan yang diberikan teman sesama remaja jalanan. Teman – teman sekolahnya tetap mengenal Ma dengan nama aslinya.

Eem, nick name’e biasane itu ug jeneng karapan. Jeneng lok – lok an. Sebagain besar justru yang tahu nama saya “menthel” itu anak – anak jalanan ini. Kalo di sekolah ya tahunya maryati, cuma fesbuknya namanya menthel. – 14/10

(Emm, nick name-nya biasanya itu kok, nama karapan [nama alias]. Nama panggilan. Sebagian besar justru tahu nama saya “menthel” itu anak – anak jalanan. Kalo di sekolah ya tahunya Maryati, Cuma facebooknya namanya “menthel”.)

Seperti Ma, Ca juga menggunakan foto profil dirinya sendiri namun dengan nama akun yang dibuatnya sendiri, bukan nama karapan/alias.

Gambar 3.6.
Tampilan Facebook Ca



Sumber: <http://www.facebook.com/aya.insolent?fref=ts>

Pada foto profil, terlihat foto diri Ca yang sedang bersantai di pinggir jalan. Ca tidak memasang foto sampul. Baginya, hal itu tidaklah penting. Ca hanya memasang jika ia memang sedang 'ingin' memasangnya. Berbeda dengan Ag dan Ma, nama akun 'Aya Insolent' yang digunakan oleh Ca bukanlah nama karapan.

Itu ya nyari – nyari sendiri. Tapi bukan nama karapan – 13/10

(Itu ya nyari – nyari sendiri. Tapi bukan nama karapan [nama alias])

Ca merasa, bahwa nama karapan yang dibuatnya sendiri memiliki arti yang lain. Saat pertama kali mengetahui facebook dari temannya, Ca sudah mulai mencari – cari dan

commit to user

membuat nama akun yang menurutnya pas. Setelah itu, Ca menghubungi temannya untuk dibuatkan akun facebook dengan nama akun yang telah dibuat Ca. Berbeda dengan informan lain, Ri justru menggunakan nama dan foto profil yang menunjukkan dirinya yang asli.

Gambar 3.7.
Tampilan Facebook Ri



Sumber: Olahan peneliti

Dari tampilan akun facebook Ri, yang terlihat pertama kali adalah foto sampul Ri. Foto itu merupakan foto editan Ri dengan anjing yang ingin dipeliharanya. Anjing itu bernama selsi yang dipelihara oleh tetangga Ri. Sedangkan pada bagian foto profil, adalah foto Ri dengan salah seorang kawan sesama pengamen jalanan yang lebih tua/senior.

commit to user

Ri ingin menunjukkan pada publik dunia maya, bahwa memang itulah dirinya dengan identitasnya. Ri tidak ingin eksis di dunia maya, melainkan ia hanya ingin orang yang meng-*add* dirinya di facebook benar – benar mengetahui siapa Ri seperti teman – teman bermainnya di rumah/ kampung.

Dapat disimpulkan bahwa berbagai tampilan akun facebook dari masing – masing pengguna ataupun informan berbeda satu sama lain. Hal ini tentunya kembali kepada alasan dibalik variasi tampilan akun facebook dari tiap pemilik akun. Seperti Ag, ia menggunakan foto profil berupa gambar hati karena ia menyukai segala hal yang ‘bersayap’. Namun, ia menggunakan foto asli diri di bagian foto sampul yang tentunya dengan tampilan yang lebih besar daripada foto profil. Nama akun yang digunakan Ag pun adalah nama karapan yang lebih sering dikenal daripada nama aslinya.

Lain halnya dengan Ma dan Ca, mereka menggunakan foto profil dirinya sendiri namun dengan nama akun karapan. Foto sampul Ma adalah gambar yang menurutnya ‘menarik’. Ca tidak menggunakan foto sampul sama sekali. Pengenalan identitas diri mereka yang asli berasal dari foto profil.

Sedangkan untuk nama akun “Irfan Ponco”, Ir mengaku menggunakan nama asli agar teman – temannya mudah menemukan akun miliknya. Tampilan foto profil dan sampul

yang sering diganti – ganti dengan gambar – gambar lain membuat identitas si pemilik akun menjadi tertutup/ tidak diketahui publik. Disini, Ir mengenalkan dirinya kepada masyarakat dunia virtual/ cyber/ facebook lewat “nama akun”.

Tidak seperti informan lain, Ri, justru menunjukkan siapa dirinya yang sebenarnya lewat akun facebooknya. Ia tidak menggunakan nama karapan ataupun foto sampul yang bukan dirinya. Baginya, dunia facebook sama halnya dengan dunia nyata. Hanya saja, bentuknya yang berbeda. Karena itu, Ri tidak ingin membohongi publik dunia maya dengan nama akun atau foto palsu.

3.2.2.2. Aktivitas di Facebook

Aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu waktu tertentu. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas ditujukan kepada kegiatan yang dilakukan oleh informan ketika ia sedang mengakses facebook/ saat online.

Untuk memantau aktifitas seseorang di facebook, kita dapat melihat *timeline* facebook mereka. Berikut adalah salah satu tampilan lini masa:

Gambar 3.8.
Tampilan Timeline Facebook Ri



Sumber: <http://www.facebook.com/rio.s.disorder?ref=ts&fref=ts>

Dalam tampilan *timeline* Ri, terlihat beberapa aktivitas yang dijalankan oleh fitur/ aplikasi horoskop harian. Aplikasi horoskop harian ini akan mengirimkan ramalan horoskop/ zodiac harian ke dinding pengguna yang memang sengaja menggunakan/ mengizinkan aplikasi ini. Penelusuran dari timeline ini, memperlihatkan bahwa Ri mulai menggunakan fitur ini pada 22 Oktober 2012.

Selain itu, teman – teman akun Ri juga sering melakukan ‘*mention*’ pada akun Ri. *Mention* adalah suatu cara untuk membuat link terhadap suatu akun facebook. Cara ini biasanya

commit to user

digunakan saat seorang teman ingin menandai suatu status kepada seseorang. Terlihat bahwa salah satu teman Ri, Azzy Oman men-tag atau mention Ri pada status yang dibuatnya. Sehingga nama akun Ri berwarna biru. Nantinya, nama yang di-mention (berwarna biru) menjadi *shortcut* ke akun tertentu yang telah di-mention. Selain melakukan mention, Azzy Oman juga melakukan *tag*. *Tag* adalah suatu penanda untuk menunjukkan potongan-potongan informasi (seperti petunjuk internet, gambar digital, peta, ataupun seseorang).

Gambar 3.9.
Salah Satu Mention dan Tag di Timeline Facebook Ri



Sumber: <http://www.facebook.com/rio.s.disorder?ref=ts&fref=ts>

Terlihat jelas bahwa selain melakukan tag pada akun Ri, Azzy juga melakukan mention pada ke-4 temannya yang lain dan tag pada peta. Tag Peta yang dimaksud adalah penandaan tempat dimana Azzy dan Ri serta kawan – kawannya berkumpul ketika

commit to user

Azzy *update* status. Jika dilihat timeline Ri secara keseluruhan, Ri bukanlah seseorang yang sering melakukan tag dan mention. Ia lebih suka *update* status untuk dirinya sendiri. Kalaupun melakukan mention dan tag, biasanya dilakukan saat Ri ingin mengirimkan undangan/pamphlet ke teman – teman komunitas.

... ngirimi pamphlet, pamflet2 koyo undangan, nggo konco – konco. Ki, koyo bunga hitam- marjinal... – 26/09

(...mengirimkan pamphlet, pamphlet – pamphlet seperti undangan, untuk teman – teman. Itu, seperti bunga hitam-marjinal..)

Tidak hanya mention dan tag di undangan. Ri juga melakukan mention dan tag pada foto – foto saat ia bersama teman – temannya.

Gambar 3.10.
Mention dan Tag di Timeline Facebook Ri



Sumber: <http://www.facebook.com/rio.s.disorder?ref=ts&fref=ts>

Untuk mengabadikan momen, baik itu dirinya sendiri / dengan teman – temannya, Ri menggunakan handphone temannya. Selain melakukan mention dan tag, Ri juga kerap melakukan aktivitas comment, like dan update.

Gambar 3.11.
Salah satu Update Status di Timeline Facebook Ri





Sumber: <http://www.facebook.com/rio.s.disorder?ref=ts&fref=ts>

Ri menyalurkan keluh–kesahnya hari itu lewat media facebook. Ia merasa, facebook adalah tempat baginya untuk mencurahkan isi hatinya.

„wes dno kie akeh mzlah,,,
 „wes ra ntok duet,mumet ndase,,,
 „,tnggungan akeh bnget kie,,,
 „,ya alllahh,,,
 „kpan urep q pnakkxx,,
 (,, sudah hari ini banyak masalah,,
 „sudah tidak dapat uang, pusing kepala,,
 „beban banyak sekali,,
 „ya allllah,,
 „,kapan hidupku bisa enak,,)

Pada gambar terlihat bahwa Ri melakukan update status pada 16 Oktober. Saat ia melakukan update tersebut,

commit to user

ada 10 orang/ akun facebook yang menyukai status Ri ( 10). Sedangkan comment berasal dari 2 orang teman Ri ( 2). Namun, aktivitas tersebut tidak dilakukan secara rutin. Ri lebih senang menghabiskan waktu di facebook untuk bermain / menghibur diri lewat aplikasi facebook dan melihat tayangan beladiri di YouTube.

Seperti halnya Ri, informan Ir juga lebih sering memanfaatkan fitur permainan. Sese kali ia melakukan update status dan men-tag foto. Ir juga lebih suka memanfaatkan beberapa aplikasi yang ditawarkan oleh facebook.

Gambar 3.12.
Timeline Facebook Ir



Sumber: <http://www.facebook.com/irfan.ponco?fref=ts>

commit to user

Dari timeline facebook Ir, terlihat fitur – fitur permainan dan beberapa aplikasi yang sedang dijalankan oleh Ir. Terdapat beberapa teman akun Ir yang sengaja melakukan *posted-in* di akun Ir. Selain itu, Ir juga sering meng-upload foto – foto yang menurutnya menarik.

Gawe – gawe status, Status lucu. Golek – golek karo ganti foto profil-sampul. – 09/10
(membuat – buat status. Status lucu. Mencari – cari dan mengganti foto profil-sampul)

Berbeda dengan Ir, Ag lebih sering menggunakan fitur update dan mention daripada permainan.

Gambar 3.13.
Timeline Facebook Ag



Sumber: <http://www.facebook.com/londo.doxssaryyyz?fref=ts>

Dari timeline tersebut, nampak Ag melakukan update status secara berkala lewat mobile phone (HP).

Gambar 3.14.
Bentuk Update dan Mention di Timeline Ag



Sumber: <http://www.facebook.com/londo.doxssaryyzz?fref=ts>

Selain itu, teman Ag juga kerap melakukan *posted in* (mention, tag dan pengiriman pesan di dinding) di akun facebook Ag. Hal itu terlihat dari bentuk mention dan tag akun Ag di status maupun peta.

commit to user

Selain Ag, informan lain yang juga sering melakukan mention dan tag adalah Ca. Ia lebih suka mengupload foto dan menandai diri di peta.

Gambar 3.15.
Timeline Facebook Ca



Sumber: <http://www.facebook.com/aya.insolent?fref=ts>

Tampak foto-foto ketika Ca sedang bersantai di pinggir jalan. Foto itu pun diambil lewat HP salah seorang

commit to user

temannya. Dari wawancara sebelumnya, Ca mengakui bahwa ia memang jarang pergi ke warnet.

Nggak sering, nggak mesti. Biasanya kalo pengen thok buka. Kadang sebulan gag tak bukak sama sekali. -13/10

(Tidak sering, tidak pasti. Biasanya saat sedang ingin membukanya saja. Terkadang sebulan sama sekali tidak dibuka)

Namun, ia menggunakan waktu yang dihabiskannya di warnet dengan maksimal.

Ya buat hiburan. Permainan apa apa, gitu. Tapi lebih penting fesbuknya yang dibuka. Biasanya chatingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Nyari – nyari informasi kerja. – 13/10

(Ya untuk hiburan. Permainan apa, begitu. Tapi yang lebih penting facebooknya yang dibuka. Biasanya chattingan sama temenku yang di Bandung, Jakarta. Mencari – cari informasi kerja)

Bentuk update status yang dilakukan oleh Ca termasuk dalam keterbukaan diri (self-disclosure). Disini, Ca menuliskan update tentang hal yang sedang terjadi di kehidupannya dan perasaannya.

Ya biasanya tentang perasaan saya sendiri ug mbak.

Ya tentang yang saya alami – 13/10

Senada dengan Ca, Ma juga mengisi update status dengan hal ia rasakan. Namun diantara informan lain, Ma termasuk seorang sering melakukan update status.

Gambar 3.16.
Timeline Facebook Ma



Sumber:

<http://www.facebook.com/maryatimenthelkuiakuwae.muaniszdumbsyalala?fref=ts>

commit to user

Dari timeline facebook Ma, terlihat bahwa ia lebih sering update status dan membalas comment daripada mention/ fitur facebook lainnya. Status yang ditulis Ma juga tidak jauh – jauh dari rasa yang dirasakannya saat ia ingin melakukan update.

Gambar 3.17.
Salah satu Update Status Facebook Ma



Sumber:

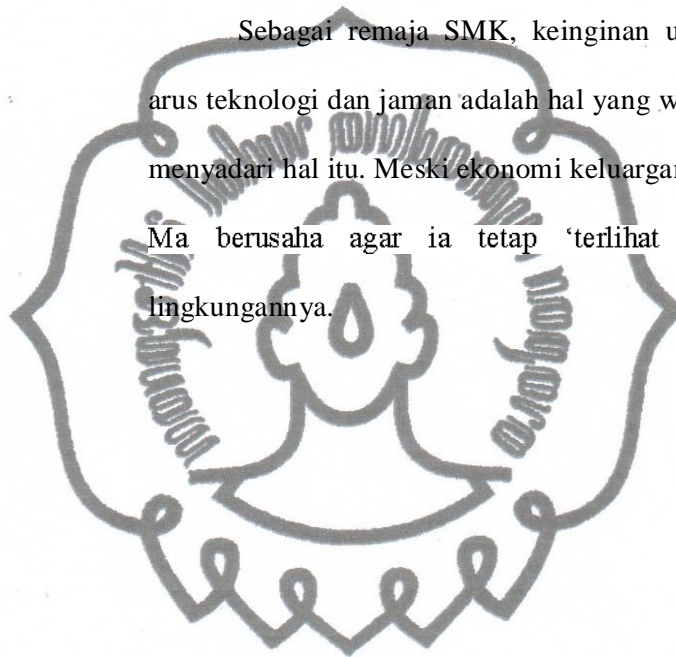
<http://www.facebook.com/maryatimenthelkuiiakkuwae.muaniszdumbsyalala?fref=ts>

Ma membuat status tersebut pada 18 Oktober lewat HP. Status yang ditulis Ma saat itu dikarenakan ia sedang marah dengan salah satu temannya. Ma biasanya mengungkapkan hal yang dirasakannya lewat facebook miliknya. Berikut penuturannya :

commit to user

Ya lebih sering tentang perasaan. Apa yang terjadi sekarang. Apa yang saat ini saya rasakan. Kadang – kadang ya hanya itu, apalah. Sekilas-sekilas. Sekilas berita thok. Biar gag ketinggalan. Kok satu minggu gag buat status, kan biasanya ditanya – tanya temen gitu. Kan biasanya online, kok gag online gitu. Biar tetep update. – 14/10

Sebagai remaja SMK, keinginan untuk mengikuti arus teknologi dan jaman adalah hal yang wajar. Ma sendiri menyadari hal itu. Meski ekonomi keluarganya pas – pasan, Ma berusaha agar ia tetap ‘terlihat up-to-date’ di lingkungannya.



BAB IV

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kondisi remaja jalanan di kota Surakarta yang berada di bawah garis kemiskinan tidak menyurutkan niat mereka untuk mengikuti perkembangan laju teknologi informasi. Dari hasil penelitian dan analisis terhadap motif penggunaan facebook pada informan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Informan Ag

Bagi Ag, awal mula motivasi/ dorongan untuk memiliki akun facebook berasal dari lingkungan sekitarnya. Ag lebih sering memanfaatkan fitur permainan poker dan chatting. Chip yang terkumpul dalam permainan ini nantinya akan diperjual-belikan lewat chatting di facebook sehingga dapat menjadi penghasilan tambahan Ag (motif ekonomi).

b. Informan Ir

Diantara informan yang lain, Ir adalah informan yang paling muda yakni 14 tahun. Ir termotivasi memiliki akun facebook diawali dari kakaknya. Aktivitas Ir di facebook rata – rata hanya berkisar pada fitur hiburan/ permainan saja (motif diversifikasi). Tampilan facebook Ir pun juga terkesan humoris/ iseng-iseng saja.

c. Informan Ri

Bagi Ri, penggunaan facebook hanyalah sebagai alat untuk meluangkan waktu lewat pemanfaatan fitur permainan dan aplikasi yang disediakan oleh facebook. Selain itu, Ri juga memanfaatkan kepemilikan akun sebagai media untuk menjaga komunikasi dan penyebaran informasi dengan komunitas remaja jalanan lain (motif kognitif). Karena itulah, ia menunjukkan identitas aslinya di facebook.

d. Informan Ca

Bagi Ca, motif penggunaan facebook pada awalnya adalah untuk menjaga komunikasi dengan kawan – kawannya di tempat yang jauh. Selanjutnya, Ca memanfaatkan media online ini sebagai media jaringan informasi/ *network* untuk pencarian kerja.

e. Informan Ma

Motif penggunaan facebook bagi Ma adalah untuk mengikuti arus jaman dan gaya hidup remaja masa kini, agar ia tidak dicap sebagai orang kampung (motif identitas personal). Selain itu, Ma juga sering memanfaatkan fitur update untuk mencurahkan isi hati.

5.1.1. Penggunaan Facebook

Terkait *akses penggunaan* facebook remaja jalanan didapat dari dua media, yaitu lewat HP (handphone) dan warnet (warung internet). Untuk akses via HP, digunakan pada saat informan ingin meng-update

commit to user

status dan mengetahui pemberitahuan/ sekilas info pada akun facebooknya. Sedangkan akses via warnet, memiliki banyak keuntungan. Meskipun dinilai dari harga, pengeluaran biaya akses facebook via warnet lebih besar daripada akses via HP.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka pengawasan perlu dilakukan agar penggunaan facebook dikalangan remaja jalanan ini dapat diarahkan menuju hal yang positif. Terutama akses penggunaan facebook lewat media warnet. Lewat media warnet, remaja jalanan dapat membuka situs lain yang berbau negatif. Karena itulah diperlukan suatu pengarahan, baik itu dari pemerintah maupun masyarakat, tentang pemanfaatan warnet sebagai media yang memberikan banyak fungsi positif.

Selain itu, penggunaan media facebook ini juga membuka akses persuasi yang baru. Dimana facebook dapat dijadikan sebagai alat untuk menyebarkan pesan – pesan yang positif (iklan masyarakat) di kalangan remaja jalanan. Seperti misalnya imbauan untuk menjauhi narkoba, menghentikan kebiasaan merokok dan minum alkohol, tawuran, dan hal lain yang bersifat merusak generasi muda.