

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi sudah sangat berkembang pesat. Manusia mendapatkan kemudahan dengan munculnya berbagai fasilitas teknologi canggih yang dapat kita sebut dengan *hightech*. Jika kita perhatikan, banyak sekali benda berteknologi yang ada disekitar kita dan membantu setiap pekerjaan yang kita lakukan, salah satunya yaitu komputer.

Dahulu, komputer hanya digunakan untuk membuat dan menyimpan data namun dengan adanya kemajuan teknologi, komputer sudah dapat digunakan sebagai media komunikasi. Salah satu media komunikasi yang bisa menggunakan komputer yaitu internet.

Siapa yang tidak kenal dengan internet. Salah satu fasilitas yang saat ini banyak sekali digunakan masyarakat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Dengan adanya internet, kita bisa mengetahui sisi lain dunia yang bahkan kita tidak pernah mengetahui sebelumnya. Selain itu, internet juga memiliki efek bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hampir disegala hal seperti ilmu, informasi, hiburan, bersosialisasi dan masih banyak lagi.

Beberapa tahun belakangan ini internet mempersembahkan kepada publik suatu program jejaring sosial (*social network*) yang disebut *Facebook*. Program

ini bukanlah yang pertama, karena sebelumnya sudah ada program lain seperti *Friendster*, namun program ini pada akhirnya kurang mendapat antusiasme setelah munculnya program *Facebook* yang lebih memiliki banyak fasilitas.

Facebook saat ini sudah hampir mendapatkan kurang lebih 150 juta pengguna diseluruh dunia. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sanjaya (2004 : 2) bahwa "Sampai dengan Februari 2009, anggota *Facebook* dunia telah mencapai 150 juta orang. Sedangkan untuk Indonesia, jumlah penggunanya hampir mencapai 2 juta orang."

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa begitu banyak orang Indonesia yang menggunakan *Facebook* sebagai media pergaulan di dunia maya, namun pada prakteknya banyak hal yang bisa dilakukan dengan *Facebook*. Antara lain promosi produk, pengumuman kegiatan, membangun kelompok minat yang sama atau bahkan menghimpun massa untuk kepentingan politik. *Facebook* ini juga dimanfaatkan oleh seluruh kalangan masyarakat baik itu pelajar, mahasiswa, ibu rumah tangga, para pekerja kantor, pengusaha, dan bahkan seorang artis (*public figure*). Menurut Nielsen Online data pengguna facebook nomor satu dalam hal jumlah waktu yang dihabiskan pengguna, rata-rata waktu yang dihabiskan mengakses facebook selama 4 jam 39 menit pada bulan juni 2009. (Kurniali, 2009;8)

Di Indonesia, banyak masyarakat dan artis yang memanfaatkan program *Facebook* untuk berkomunikasi dengan sesama artis atau bahkan penggemanya tidak terkecuali anak-anak yang tergabung di manajemen AFI. Mereka seringkali menghabiskan waktunya dikala senggang, sewaktu di lokasi shooting, dijalan,

bahkan ketika baru bangun tidur langsung membuka facebook. Hal ini dijelaskan dahulu mereka sulit mendapatkan media komunikasi yang dapat secara langsung melihat semua dan lam berinteraksi tanpa adanya batasan waktu dan jarak antara artis dengan penggemarnya. Yang pada akhirnya membuat banyak artis memanfaatkan *Facebook* sebagai media penghubung komunikasi yang tidak terbatas waktu dan tempat.

Fenomena inilah yang pada akhirnya membuat peneliti ingin mengetahui Bagaimanakah peran *Facebook* sebagai media komunikasi antara artis Afi dengan penggemar khususnya dan masyarakat pada umumnya.

I.2 Fokus Penelitian

Fenomena penggunaan *Facebook* membuat banyak sekali masyarakat dan artis menggunakannya untuk menjalin komunikasi dengan penggemarnya. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti Bagaimana peran *Facebook* sebagai media komunikasi artis AFI dengan penggemarnya?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka tujuan peneliti adalah:

- 1) Ingin mengetahui program *Facebook* sebagai media komunikasi artis AFI dengan penggemarnya.

- 2) Ingin mengetahui proses penggunaan *Facebook* sebagai media komunikasi artis AFI dengan penggemarnya.
- 3) Ingin mengetahui peran *Facebook* sebagai media komunikasi artis AFI dengan penggemarnya.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Teoritis : Dapat memberikan masukan terhadap kegiatan komunikasi melalui media *Facebook*.

I.4.2 Manfaat Praktis : Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif terhadap artis AFI, penggemar dan para pengguna program *Facebook* sebagai media komunikasi.

I.5 Sistematika Penulisan

- BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

- BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi uraian kerangka teori, definisi konsep, dan kerangka pemikiran

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi uraian desain penelitian, bahan penelitian & unit analisis, informan dan key informan, instrumen, validitas, reliabilitas instrumen dan analisis data.

- **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Berisi uraian subjek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

- **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran