

**PENGGUNAAN *FACEBOOK* DALAM KALANGAN
PELAJAR PROGRAM EKONOMI PERANCANGAN
DAN PEMBANGUNAN, UNIVERSITI MALAYSIA
SABAH**

REVIEWED

By Intan Ibrahim at 11:57 am, Aug 18, 2022

ALAMIN BIN LAKIM



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**TESIS INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI
KEPERLUAN PENGIJAZAHAN SARJANA MUDA**

**FAKULTI SAINS SOSIAL DAN KEMANUSIAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH**

2022

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BORANG PENGAKUAN STATUS TESIS

JUDUL : **PENGGUNAAN *FACEBOOK* DALAM KALANGAN
PELAJAR PROGRAM EKONOMI PERANCANGAN DAN
PEMBANGUNAN, UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
(UMS)**

IJAZAH : **IJAZAH SARJANA MUDA SAINS SOSIAL**

BIDANG : **KOMUNIKASI**

Saya **ALAMIN BIN LAKIM**, sesi **2019/2022**, mengakumemberikan tesis ini disimpan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis ini adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. Sila tandakan (/):

SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan dimana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan Oleh,



ALAMIN BIN LAKIM

BA19110091

(Tandatangan Pustakawan)

Tarikh: 11 Ogos 2022

(Dr Intan Soliha Binti Ibrahim)

PENAKUAN

Karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

11 Ogos 2022



ALAMIN BIN LAKIM

BA19110091



UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGESAHAN

NAMA: **ALAMIN BIN LAKIM**

NO. MATRIK: **BA19110091**

TAJUK: **PENGGUNAAN *FACEBOOK* DALAM KALANGAN PELAJAR
PROGRAM EKONOMI PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN,
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH (UMS)**

IJAZAH: **SARJANA MUDA SAINS SOSIAL**



1. **PENYELIA UTAMA**

DISAHKAN OLEH:

UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
Tandatangan

Dr. Intan Soliha Binti Ibrahim

2. **PENYELIA BERSAMA** (Jika ada)

PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Allah S.W.T kerana di atas limpah dan kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan tesis ini dengan jayanya yang telah menempuhi pelbagai dugaan dan rintangan. Alhamdulillah. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Dr Intan Soliha Ibrahim, selaku penyelia saya di atas didikan, kesabaran, sokongan, nasihat dan bimbingan yang banyak diberikan dalam membantu saya untuk menghasilkan tesis ini sehingga siap. Segala bantuan, semangat, strategi, dan kebijaksanaan beliau telah banyak mengajar saya untuk menjadi penyelidik dan pendidik yang baik. Terima kasih juga kepada barisan pensyarah dan staf teknikal di Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Malaysia Sabah (UMS) yang sudi berkongsi pengalaman sepanjang pengajian ini. Segala pengalaman yang dilalui pasti tidak dapat dilupakan.

Jutaan terima kasih juga buat kedua-dua ibu bapa yang saya hormati dan kagumi, Encik Lakim Bin Alias dan Puan Gining Binti Jailani yang sentiasa memberi dorongan, sokongan, kasih sayang, nasihat dan mendoakan kebaikan untuk diri ini yang amat saya perlukan. Ucapan terima kasih kepada Saudara Mohd Saffwan Bin Ajat, Afnizar Bin Malik, Nur Fatini Binti Aziz, pelajar tahun akhir sesi 2019/2020, pelajar-pelajar program Ekonomi, Perancangan dan Pembangunan, Fakulti Perniagaan, Ekonomi dan Perakaunan (FPEP) dan rakan-rakan seperjuangan program Komunikasi FSSK sesi 2019/2020 Universiti Malaysia Sabah, kerana memberi bantuan dalam menyiapkan penyelidikan ini.

Akhir kata, ucapan terima kasih juga kepada semua yang terlibat, baik secara langsung mahupun tidak secara langsung dalam memberi sokongan dan sumbangan cadangan dan bantuan untuk menyiapkan tesis ini. Semoga penyelidikan dan tesis ini dapat dijadikan wadah ilmu yang berguna buat tatapan kepada generasi akan datang.

ISI KANDUNGAN

	HALAMAN
TAJUK	i
PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	v
ISI KANDUNGAN	vi-viii
SENARAI JADUAL	ix-x
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI SINGKATAN	xii
SENARAI LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1-2
1.2 Latar Belakang Kajian	2-3
1.3 Pemasalahan Kajian	3-4
1.4 Persoalan Kajian	4
1.5 Objektif Kajian	4
1.6 Skop Kajian	4
1.7 Kepentingan Kajian	4-5
1.8 Kesimpulan	5
BAB 2 SOROTAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	6



2.2	Sorotan Lepas	6
2.2.1	Pengguna <i>Facebook</i> Di Indonesia	6
2.2.2	Penggunaan <i>Facebook</i> Di Thailand	6-7
2.2.3	Penggunaan <i>Facebook</i> Di Malaysia	7
2.3	Teori	7
2.6.1	Latar Belakang Teori	8-11
2.4	Model	11-12
2.5	Hipotesis	12-13
2.6	Definisi Istilah	13
2.7	Penggunaan Internet	13
2.8	Penggunaan Media	13
2.9	Penggunaan <i>Facebook</i>	13-14
2.10	Motif Penggunaan	14
2.11	Kesimpulan	14-15
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN		
3.1	Pengenalan	16
3.2	Reka Bentuk Kajian	16-17
3.3	Kaedah Pengumpulan Data	17
3.3.1	Survei	17
3.3.2	Populasi Dan Sampel Kajian	17-18
3.4	Analisis Data	18
3.5	Kesimpulan	18
BAB 4 DAPATAN KAJIAN		
4.1	Pengenalan	19
4.2	Analisis Deskriptif	19
4.2.1	Profil Demografi	19-20
4.2.2	Jantina Responden	20
4.2.3	Umur Responden	20

4.2.4	Tahun Pengajian Responden	20
4.2.5	Agama Responden	21
4.2.6	Bangsa Responden	21
4.2.7	Tempat Tinggal Responden	22
4.3	Motif Penggunaan <i>Facebook</i>	23-30
4.4	Kekerapan Masa	30-32
4.5	Peranti Elektronik Yang Diguna Untuk Melayari Aplikasi <i>Facebook</i>	32-33
4.6	Hubungan Antara Motif Dengan Kekerapan Masa	33-39
4.7	Kesimpulan	39
BAB 5 KESIMPULAN		
5.1	Pengenalan	40
5.2	Kesimpulan Berdasarkan Penemuan Dapatan Kajian	40-41
5.3	Cadangan Kajian Masa Akan Datang	41
5.4	Kesimpulan	41-42
RUJUKAN		43-46
LAMPIRAN		47-54

SENARAI JADUAL

- Jadual 1: 4.2.1.1 Jantina Responden 
- Jadual 2: 4.2.1.2 Umur Responden
- Jadual 3: 4.2.1.3 Tahun Pengajian Responden
- Jadual 4: 4.2.1.4 Agama Responden
- Jadual 5: 4.2.1.5 Bangsa Responden
- Jadual 6: 4.2.1.6 Tempat Tinggal Responden
- Jadual 7: Saya Menggunakan *Facebook* Untuk Mencari Rakan Baharu.
- Jadual 8: Saya Menggunakan *Facebook* Untuk Tujuan Hiburan.
- Jadual 9: Saya Menggunakan *Facebook* Ketika Waktu Lapang.
- Jadual 10: Aplikasi *Facebook* Dapat Menghilangkan Rasa Bosan Apabila Saya Menggunakannya.
- Jadual 11: Aplikasi *Facebook* Adalah Platform Untuk Saya Guna Mencari Maklumat Dan Isu-Isu Semasa.
- Jadual 12: Penggunaan Aplikasi *Facebook* Membantu Dalam Sesi Pengajaran Dan Pembelajaran.
- Jadual 13: Saya Menggunakan *Facebook* Kerana Ianya Mempunyai Privasi Tersendiri.
- Jadual 14: *Facebook* Yang Saya Gunakan Adalah Akaun Yang Dimiliki Secara Peribadi Sendiri.
- Jadual 15: *Facebook* Membantu Saya Untuk Mencari Kenalan Rakan Sekolah Lama.
- Jadual 16: *Facebook* Membantu Saya Untuk Menjual Dan Membeli Barangan Secara Atas Talian.
- Jadual 17: Penggunaan Aplikasi *Facebook* Membantu Saya Untuk Mencari Kekasih Hati.
- Jadual 18: Penggunaan *Facebook* Mudah Menyebarkan Berita Palsu Atau *Hoax*.
- Jadual 19: Saya Melayari *Facebook* Selama.

- Jadual 20: Masa Yang Saya Pilih Untuk Menggunakan *Facebook* Adalah Berdasarkan Kepada.
- Jadual 21: Apakah Peranti Elektronik Yang Anda Guna Untuk Melayari Aplikasi *Facebook*?
- Jadual 22: Saya Melayari *Facebook* Setiap Hari Kerana Mengandungi Pelbagai Maklumat Dan Isu-Isu Semasa Yang Melibatkan Isu Tempatan Atau Global.
- Jadual 23: Saya Melayari *Facebook* Melebihi Sejam Sehari Untuk Mencari Hiburan Seperti Mendengar Lagu, Menonton Video Serta Bermain Permainan Video Secara Atas Talian.
- Jadual 24: Aktiviti Pengajaran Dan Pembelajaran Yang Terdapat Pada *Facebook* Membolehkan Saya Lebih Lama Untuk Melayari Aplikasi Tersebut.
- Jadual 25: Saya Memerlukan Lebih Masa Untuk Memastikan Sumber Maklumat Yang Diperolehi Daripada *Facebook* Adalah Benar Dan Tidak Palsu.
- Jadual 26: Saya Kerap Menggunakan *Facebook* Untuk Mencari Barangan Secara Atas Talian Yang Terdapat Pada Marketplace *Facebook*.
- Jadual 27: Saya Kerap Hanya Menggunakan *Facebook* Pada Setiap Hari Sekiranya Ingin Mencari Kenalan Rakan Sekolah Lama.
- Jadual 28: Ketika Waktu Lapang, Saya Boleh Menggunakan *Facebook* Dengan Lebih Lama.
- Jadual 29: Apabila Kerap Menggunakan *Facebook*, Saya Akan Merasa Mula Bosan.

SENARAI RAJAH

- Rajah 4.2.1: Model Kajian Penggunaan *Facebook* dalam kalangan Pelajar.
- Rajah 4.4.3: Jenis Peranti Elektronik Yang Digunakan Untuk Melayari Aplikasi *Facebook*.



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI SINGKATAN

CMC	<i>Computer Mediated Communication</i>
FSSK	Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
FPEP	Fakulti Perniagaan Ekonomi dan Perakaunan
MCMC	<i>Malaysian Communications And Multimedia Comission</i>
MDA	<i>Malaysian Digital Association</i>
SPSS	<i>Statistical Package for the Social Sciences</i>
UMS	Universiti Malaysia Sabah
UiTM	Universiti Teknologi Malaysia
U&G	<i>User and Gratification</i>

SENARAI LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	47-54



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

ABSTRAK

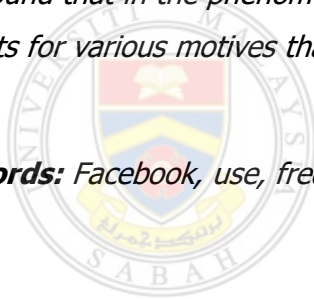
Facebook adalah aplikasi laman media sosial yang popular di Malaysia. *Facebook* yang menunjukkan ramai penggunaanya terserlah, terutamanya dalam kalangan remaja. Menjadi tanda tanya kekerapan menggunakan *Facebook* adalah dalam golongan pelajar universiti. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan *Facebook* terhadap motif dan kekerapan penggunaan aplikasi tersebut. Satu survei terhadap 169 orang pelajar Program Ekonomi Perancangan dan Pembangunan, Fakulti Perniagaan, Ekonomi dan Perakaunan, Universiti Malaysia Sabah telah dijalankan dan data kemudian, dianalisis secara kuantitatif. Hasil daripada analisa adalah bahawa penggunaan *Facebook* ini untuk mencari aktiviti maklumat terkini dan hiburan pada waktu lapang dan, dan ciri-ciri perlindungan dan keselamatan aplikasi ini yang terjamin terhadap aplikasi tersebut dengan menggunakan pakai peranti alat elektronik seperti telefon bimbit dan tablet. Data penyelidikan juga menunjukkan pelajar kerap menggunakan *Facebook* melebihi 1 jam sehari, malahan penggunaan *Facebook* melebihi 2 jam sehari apabila pelajar mempunyai masa lapang yang panjang. Kajian telah mendapati bahawa dalam fenomena laman media sosial pada hari ini, *Facebook* sentiasa diguna pakai oleh pelajar atas pelbagai motif yang perlu dicari demi mencapai kepuasan yang mereka inginkan.

Kata kunci: *Facebook*, penggunaan, kekerapan, motif.

ABSTRACT

Facebook is a popular social media site application in Malaysia. Facebook that shows many users stands out, especially among teenagers. The question mark is the frequency of using Facebook among university students. This study aims to examine the use Facebook on the motives and frequency of use of the application. A survey of 169 students of the Planning and Development Economics Program, Faculty of Business, Economics and Accounting, Universiti Malaysia Sabah was conducted and the data was then analyzed quantitatively. The result of the analysis is that the use of Facebook to find the latest information and entertainment activities in free time and, and the protection and security features of this application are guaranteed against the application by using electronic devices such as mobile phones and tablets. Research data also shows that students often use Facebook more than 1 hour a day, and even use Facebook more than 2 hours a day when students have a long free time. Studies have found that in the phenomenon of social media sites today, Facebook is always used by students for various motives that need to be sought in order to achieve the satisfaction they want.

Keywords: *Facebook, use, frequency, motive.*



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BAB 1

PENGENALAN

1. PENDAHULUAN

Internet pada masa kini amat penting dalam kehidupan manusia kerana ia adalah satu keperluan untuk meneruskan aktiviti berkomunikasi dengan individu lain. Aktiviti tersebut boleh dilakukan menerusi penggunaan telefon pintar, tablet, laptop dan komputer. Ianya dilakukan tanpa mengira jarak dan masa dalam mengekalkan hubungan silaturahim. Penggunaan laman media sosial yang wujud pada hari ini telah berjaya mencetus satu fenomena dalam kalangan pengguna internet.

laman sosial merupakan perkhidmatan berasaskan web bertujuan membina profil umum atau separa umum, menghubungkan kepada senarai pengguna lain untuk berkongsi rangkaian hubungan, dan melihat senarai hubungan yang dibuat oleh individu lain dalam sistem tersebut (Boyd & Ellison, 2007).

Menurut Siti Ezaleila Mustafa (2016), laman sosial merupakan salah satu daripada platform media menjadi sangat popular beberapa tahun kebelakangan ini. Ini disebabkan, membentuk persahabatan menjadi faktor utama penggunaan laman media sosial yang menjadikan profil sebagai tunjangnya.

Tinjauan MCMC mengenai *Internet User Survey* pada 2018, mendapati sekitar 27.8 juta pengguna pada tahun tersebut. Hampir separuh pengguna memiliki akaun aplikasi *Facebook* dengan purata nilai 55.6%. Hal ini demikian kerana, kemudahan perkhidmatan yang disediakan untuk berkomunikasi adalah berleluasan di kalangan pengguna internet, disebabkan faedah nilai tambah yang telah ditawarkan oleh *Facebook* seperti berinteraksi dengan sesiapa sahaja pada bila-bila masa tanpa mengira lokasi geografi dan penyesuaian teks dan tema pemesejan, serta kemudahan mengakses perkhidmatan melalui berbilang peranti sehingga mengalami peningkatan berdasarkan daripada tinjauan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (MCMC, 2020), yang mana pengguna internet bagi tahun 2020, mengalami peningkatan sebanyak 1.3% dari tahun 2018 sehingga 2020, iaitu dari 87.4% kepada 88.7%.

Oleh itu, *Facebook* adalah aplikasi laman media sosial yang mempunyai pengguna yang ramai kerana ia merupakan antara laman web yang membolehkan pengguna untuk

saling berhubung secara *online* atau secara atas talian antara satu sama lain. Hal ini telah menyebabkan ramai orang ramai mengenali *Facebook* dengan mudah.

2. LATAR BELAKANG KAJIAN

Pada tahun 2004, *Facebook* mula diperkenalkan oleh Mark Zuckerberg. Zuckerberg merupakan pelajar Universiti Harvard. Di awalnya, hanya pelajar Universiti Harvard yang boleh mendaftar sebagai pengguna memandangkan ianya adalah sebahagian daripada hasil tugas Zuckerberg. Ujilari hanya melibatkan sampel yang mempunyai e-mel pelajar (edu.email.address). Selang diperkenalkan dalam beberapa minggu kepada umum, pengguna aplikasi ini mencapai kepada 4 ribu pelajar dan akhirnya laman Web *Facebook* berkembang dengan pesat ke serata dunia (Mohd Zaidi Mahmud & Bahiyah Omar 2013).

Dalam kajian *Using Social Networks: Facebook Usage at the Riau College Students* (2015), jumlah pengguna *Facebook* di Indonesia meningkat daripada 34,319,040 pada April 2011 kepada 47,165,080 pada 1 Mac 2013.

30 sehingga 59 minit adalah masa yang diluahkan oleh pelajar dalam melayari *Facebook* pada setiap hari. Adapun separuh dalam kalangan mereka hanya mendaftar masuk beberapa kali sehari. Pelajar akan menghabiskan masa hanya menggunakan *Facebook* untuk menyiar, memberi ulasan terhadap status, gambar, dan video dari pengguna lain. Mereka juga turut mengemaskini foto rakan mereka dan menggunakan *Facebook* sebagai medium untuk berkomunikasi secara atas talian (Erlina, Triyani Arita Fitria, Susannidria, 2015).

Melayari *Facebook* hampir melebihi sejam per sehari seperti kajian oleh Junco (2012), yang mana pelajar Thailand menghabiskan purata satu jam tiga puluh minit setiap hari di *Facebook*. Ini sejajar dengan dapatan tinjauan pelajar Amerika yang menghabiskan purata satu jam empat puluh minit setiap hari di *Facebook*.

Menurut Yuwanuch Gulatee (2021), menyatakan bahawa bilangan pengguna *Facebook* di Thailand mencapai 26.9 juta, meningkat daripada 26.3 juta pada 2018-2019. Tambahan pula, pelajar menggunakan *Facebook* hanya untuk hiburan, menyiarkan gambar ke mana sahaja mereka pergi dan mempromosikan diri mereka serta hanya untuk mencari maklumat.

Facebook telah lama berkembang kerana penggunanya tertarik dengan kewujudan aplikasi ini. Dalam survei Persatuan Digital Malaysia (MDA) mendapati jumlah pengguna berdaftar bagi laman jaringan sosial *Facebook* adalah 8 juta orang. Dilaporkan oleh Berita

Harian *Online*, pada 21 November 2010. Ini menjadikan *Facebook* sebagai laman sosial yang terbanyak merekodkan jumlah pengguna berdaftar di Malaysia.

Facebook juga platform bagi pengguna untuk memudahkan urusan seharian. Dalam kajian Jauhariatul Akmal & Jamiliah Ahmad (2011), membuktikan bahawa semua urusan harian boleh diselesaikan hanya di hujung jari sekaligus menjadi satu *trend* yang dapat diterima oleh semua tanpa mengira status, peringkat umur, jantina, taraf pendidikan dan latar belakang.

Tambahan pula, menurut O'Brien (2011), purata masa yang dihabiskan di *Facebook* agak berbeza daripada penemuan penyelidikan yang mendedahkan bahawa pelajar menghabiskan purata dua jam di *Facebook*, dengan 80% daripada masa itu menghabiskan rangkaian dan berhibur.

Ekoran daripada itu, pengguna semakin bertambah disebabkan kerap melayari internet pada setiap hari. Dalam statistik pengguna *Facebook* dalam Malaysia yang dikeluarkan oleh *Socialbakers* pada tahun 2012, Malaysia berada di kedudukan ke-18 pengguna *Facebook* yang paling banyak di dunia.

Facebook yang dahulunya digunakan oleh para pelajar di Universiti Harvard untuk berinteraksi sesama mereka. Namun, hari ini, ia digunakan oleh semua orang sebagai alat untuk berhubung melalui *online*. Keahlian *Facebook* adalah percuma dan keuntungan diperolehi daripada pengiklanan. Oleh itu, tidak hairanlah syarikat seperti *Google* dan *Yahoo* berminat untuk membeli *Facebook* (Rusdi Rusli, 2013).

1.3 PERMASALAHAN KAJIAN

Khe Foon Hew (2010), telah menggariskan tujuh (7) motif penggunaan aplikasi *Facebook*. Motif tersebut adalah seperti mengekalkan hubungan, mencari teman baru, keseronokan dan kegembiraan, popular, meluangkan masa, mengekspresikan diri, dan untuk pembelajaran.

Malah Norhazlina, Abdul Malek, Ahmad Fauzi dan Wan Marzuki (2012) dalam kajiannya ada menyebut tentang ketagihan penggunaan *Facebook* sekiranya pengguna gagal mengawal dan mengatur masa dengan baik. Hal ini demikian kerana, pengguna yang kerap meluangkan masa terhadap aplikasi tersebut boleh menyebabkan kerja-kerja yang hendak diselesaikan akan tertangguh.

Selain itu, pengguna akan mengalami kesukaran untuk tidur awal pada waktu malam (Nurhazlina et al., 2012), kerana pengguna melayari aplikasi *Facebook* ketika waktu itu.

Secara tidak langsung, ia akan mengganggu kemampuan seseorang. Tambahan pula, menurut Rosmalina Abd. Kadir, (2010). Masalah menghadapi ketagihan *Facebook* boleh memberi perubahan tingkah laku tanpa mereka sedari. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti apakah motif atau tujuan pelajar khususnya di Universiti Malaysia Sabah menggunakan aplikasi *Facebook*. Selain itu, melalui kajian ini, akan menghuraikan kekerapan masa yang diluangkan oleh pelajar UMS terhadap penggunaan aplikasi *Facebook*. Seterusnya, kajian ini akan menjelaskan hubungan antara penggunaan dan tujuan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS.

1.4 PERSOALAN KAJIAN?

RQ1: Apakah motif penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS?

RQ2: Berapakah kekerapan masa penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS?

RQ3: Sejauhmana hubungan antara penggunaan dan tujuan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS?

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk:

RO1: Meneroka penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS.

RO2: Mengkaji motif penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar UMS.

RO3: Menganalisis hubungan antara penggunaan dan tujuan penggunaan *Facebook*.

1.7 SKOP KAJIAN

Kajian yang hendak dijalankan hanya bertumpu kepada pelajar yang menuntut di Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu. Skop kajian ini juga memberi penumpuan terhadap pelajar yang menggunakan aplikasi *Facebook* dalam laman sosial media. Untuk mengetahui dan memenuhi objektif dan persoalan kajian, responden hanya di bataskan kepada pelajar dari program Ekonomi Perancangan dan Pembangunan, Universiti Malaysia Sabah sahaja. Lokasi kajian ini adalah di Universiti Malaysia Sabah di Kota Kinabalu.

1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Secara amnya, penggunaan, motif dan kekerapan masa terhadap aplikasi *Facebook* merupakan kajian yang hendak dikaji untuk memberi kepentingan kepada individu, masyarakat dan institusi pengajian khusus dalam kalangan pelajar. Kepentingan dalam kajian ini akan memberi kelebihan pelajar dalam mengetahui tentang akan penggunaan *Facebook*.

Selain itu, mengetahui motif penggunaan *Facebook* dengan menjelaskan apakah faktor yang mendorong pengguna menggunakan aplikasi tersebut. Secara tidak langsung, pelajar akan memahami mengapa penggunaan *Facebook* itu berlaku. Disamping itu, pelajar akan mengetahui mengenai kekerapan masa yang diluangkan kepada aplikasi *Facebook*.

Seterusnya, pelajar akan memperoleh ilmu baru tentang penggunaan aplikasi media sosial *Facebook* yang menjadi pilihan para pengguna untuk menilai dengan teliti tentang akan proses perkembangan aplikasi yang kerap digunakan oleh pengguna pada hari ini. Secara tidak langsung, kajian juga ini memberi sumbangan terhadap pengkaji lain untuk dijadikan rujukan bersama.

1.8 KESIMPULAN

Secara umumnya, kajian bertajuk Penggunaan *Facebook* Dalam Kalangan Pelajar program Ekonomi Perancangan dan Pembangunan, Universiti Malaysia Sabah ini telah memenuhi objektif kajian dan menjawab persoalan kajian. Selain itu, kajian ini juga memperlihatkan motif atau tujuan aplikasi media sosial terhadap pelajar di Universiti Malaysia Sabah khusus penggunaan aplikasi *Facebook*. Disamping itu, teori konseptual yang digunakan dalam kajian ini sangat membantu dalam menganalisis dan memperoleh data yang diinginkan oleh pengkaji. Oleh itu, pengkaji harap kajian ini dapat memberikan sumbangan atau kajian yang baharu pada masa akan datang.



BAB 2

SOROTAN LITERATUR


2.1 PENGENALAN

Ulasan literatur pada dasarnya membincangkan tentang kajian lepas yang menjuru kepada topik penyelidikan. Kajian yang telah dijalankan pada dahulunya akan dikaji bagi mendapatkan pemahaman tentang topik berkaitan. Menurut Amani Dahaman (2011), tinjauan literatur merupakan ulasan maklumat yang diperolehi daripada buku, jurnal, prosiding dan penyelidikan-penyelidikan lepas seperti tesis untuk sesuatu penyelidikan terbaru. Justeru, bab ini akan membincangkan tentang Sorotan Lepas, Teori, Model, Hipotesis, Definisi dan Kesimpulan.

2.2 SOROTAN LEPAS

Pelajar yang menggunakan media sosial mempunyai tujuan tersendiri, apabila mereka berinteraksi sesama pengguna yang lain melalui perkhidmatan sosial ini akan mewujudkan perasaan seronok di mana, mereka menganggap bahawa *Facebook* adalah platform untuk bertemu rakan-rakan baru yang untuk membina hubungan bersama orang lain.

2.2.1 PENGGUNAAN *FACEBOOK* DI INDONESIA

Berdasarkan sorotan lepas oleh Erlin, Triyani, Arita & Susandri (2015) mengatakan bahawa pelajar meluangkan masa untuk melayari *Facebook* selama 30 hingga 59 minit dan melakukan aktiviti seperti mengemaskini foto rakan, memberi komen terhadap status, gambar, dan video dari pengguna lain pada setiap hari. Penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar Kolej Riau di Indonesia adalah sebagai medium untuk berkomunikasi secara talian. Tambahan pula, pada tahun 2011 dengan jumlah penggunaan *Facebook* sebanyak 34,319,040 telah meningkat kepada 47,165,080 pada tahun 2013 di Indonesia. 

2.2.2 PENGGUNAAN *FACEBOOK* DI THAILAND

Kajian *The Relationship Between Frequency of Facebook Use, Participation In Facebook Activities, And Student Engagement*, tahun 2012 oleh Reynol Junco mengatakan bahawa, 1

jam 30 minit adalah masa yang diluahkan oleh pelajar Thailand untuk melayari *Facebook* dan dapatan daripada hasil tinjauan yang telah dilakukan terhadap pelajar Amerika, ianya sejajar dengan melayari *Facebook* dalam masa 1 jam 40 minit.

Menurut Wilailuk Sereetrakul (2013), empat belas juta pengguna *Facebook* telah menjadikan Thailand sebagai negara pengguna ketiga terbesar di Asia. Namun, penggunaan aplikasi ini saban tahun akan terus meningkat. Ini telah dibuktikan oleh Yuwanuch (2021) bahawa pengguna *Facebook* telah meningkat daripada 26.3 juta pada tahun 2018 kepada 26.9 juta pengguna pada tahun 2019 dan katanya, adapun penggunaan *Facebook* dalam kalangan pelajar ini hanya untuk hiburan, menyiarkan gambar di mereka berada, mempromosikan diri mereka dan mencari sumber maklumat.

2.2.3 PENGGUNAAN FACEBOOK DI MALAYSIA

8 juta orang telah mendaftar sebagai pengguna laman sosial *Facebook* dalam survey oleh Persatuan Digital Malaysia (MDA) yang telah dilaporkan oleh Berita Harian *Online* pada 21 November 2010. Kewujudan *Facebook* di Malaysia telah menarik perhatian penggunanya. Hal ini kerana, pengguna beranggapan bahawa apabila menggunakan aplikasi ini, urusan mereka dalam sehari lagi senang dan mudah. Ini dibuktikan melalui kajian lepas pada tahun 2011 oleh Jauhariatul Akmal & Jamiliah Ahmad, menyatakan bahawa semua urusan harian mampu diselesaikan hanya dihujung jari sahaja, sekaligus menjadi satu *trend* dalam kalangan semua peringkat umur tanpa mengira jenis jantina, status dan taraf pendidikan serta latar belakang.

Penggunaan *Facebook* di Malaysia, menurut Mustaffa (2011) menyatakan bahawa, pelajar menghabiskan masa selama hampir 1-3 jam dalam melayari laman media sosial tersebut. Adapun pelajar melayari *Facebook* hanya untuk mencari rakan sambil bersembang. Malahan, pelajar turut berinteraksi secara peribadi yang menjadi medium perantaraan untuk menyampaikan dan mendapatkan pelbagai sumber, berjual-beli, mengadakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) dan berkongsi gambar dan video (Rusdi Rusli, 2013). Tambahan pula, menurut Said Forret & Eames (2013), *Facebook* turut berpotensi dalam pelbagai aspek, antaranya interaksi dan kerjasama pelajar; dan perkongsian maklumat dan sumber oleh pelajar.

2.3 TEORI

2.3.1 Latar Belakang Teori

Pada awal tahun 1940-an, penggunaan teori kegunaan dan kepuasan ini adalah kurang jelas dan menurut Katz, Gurevitch dan Hass (1973) telah mengena lpasti lebih awal beberapa keperluan seperti menambahkan pengetahuan, mengelakkan diri daripada merasa kesepian, membazir masa, melepaskan diri dan mengesahkan pengalaman diri bersama yang lain.

Dalam kajian Blumler & Katz (1974), teori ini menganggap bahawa khalayak merupakan pengguna yang aktif untuk mencari sesuatu dengan menggunakan media. Tambahan pula, kata Blumler dan Katz (1974) adalah bahawa khalayak yang mencari media, sebenarnya mempunyai persepsi bahawa dengan menggunakan media, bakal memberi rasa kepuasan kepada mereka. Adapun kepuasan yang dicari adalah tiga jenis keperluan seperti kognitif, hiburan dan membentuk identiti siapa diri mereka (Blumler, 1979)

Sebenarnya keperluan-keperluan pelbagai jenis juga boleh ditemui, antaranya adalah *self-esteem* (Roe, 1992). Kajian terdahulu pada tahun 1993 oleh Pimentel dan Teixeira menyatakan bahawa pengguna yang kurang berani sebenarnya mempunyai peluang bahawa alam maya ini adalah platform bagi mereka menyampaikan idea untuk berkomunikasi interpersonal bagi meluahkan pandangan mereka. Media yang diakses pada hari ini menunjukkan keperibadian individu kerana pengguna akan memilih jenis kandungan yang mereka mahu cari. Kajian tahun 1994 oleh Larson telah menyimpulkan bahawa pengguna yang mengakses mengenai kandungan media yang boleh digunakan akan membentuk sifat jati diri.

Penggunaan media bukan sahaja diguna untuk menyampaikan dan mencari sesuatu maklumat, malahan ianya digunakan untuk aktiviti bersosial. Dalam kajian Arnett, Larson dan Offer (1995) berdasarkan dapatan kajian di mana khalayak menggunakan media untuk mencari topik yang boleh dikongsi bersama rakan yang mempunyai minat yang sama. Media yang dilihat sebagai satu keperluan kepada pengguna memberi kepuasan. Hal ini demikian kerana, media membantu penggunanya untuk mencari apa jenis kepuasan yang mereka mahu. Menurut sarjana pengkaji Kegunaan dan Kepuasan oleh Bennett (1995) adalah bahawa pelbagai jenis kepuasan yang diperolehi oleh pengguna media iaitu sifat teknologi, identiti personal, hubungan sosial, pemesongan (*Diversions*) dan pengawasan (*Surveillance*) serta fantasi.

Seterusnya, media bukan sahaja digunakan untuk bersosial bersama rakan-rakan di alam maya. Adapun media ini dimanfaatkan oleh pengguna untuk melakukan aktiviti yang memberi pengetahuan yang baik kepada diri mereka seperti aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara atas talian. Ini dibuktikan oleh kajian Rose & Vandebosch (1996),

bahawa media memberi keperluan kepada pengguna, khususnya dalam bidang pendidikan. Di samping itu, media ini keperluan yang lain, iaitu penyertaan, kesukaan, rehat, kawalan, memanfaatkan waktu masa lapang, mencari dan memperolehi maklumat, interaksi antara sosial, tingkah laku, hiburan dan bersosial (Flaherty, Pearce & Rubin, 1998). Tambahan pula, berdasarkan kajian Ebersole (1999) mengenai penggunaan internet bahawa faktor mengapa media itu digunakan adalah untuk aktiviti pembelajaran dan penyelidikan, mencari hiburan, berkomunikasi dan interaksi sosial, mengisi masa lapang, membantu untuk memperolehi bahan yang sukar ditemui dan mencari maklumat tentang mengenai hobi dan tugas kerja rumah.

Media telah membantu pengguna untuk mengenali pelbagai jenis budaya. Menurut kajian Boa Hui Hwang dan Zhou He (1999) bahawa penggunaan media oleh golongan imigran menemui persamaan dapatan seawal 70-an yang telah dilakukan oleh Won pada tahun 1977 bahawa sesuatu asimilasi budaya itu berlaku untuk proses memperolehi maklumat dan pengetahuan mengenai tentang sebuah masyarakat tempatan untuk dipelajari sambil menyesuaikan diri dengan budaya baharu menurut mereka tersebut. Di samping itu, media turut membantu untuk proses integrasi antara kaum (Melkote dan Liu (2000)).

Teori Kegunaan dan Kepuasan masih lagi relevan untuk diguna pakai pada abad ke 21, walaupun terdapat kritikan terhadap teori ini (Ruggiero, 2000). Perkembangan teori ini turut dikupas oleh kajian Ruggiero pada tahun yang sama untuk berusaha meneruskan kesinambungan tentang analisis kajian-kajian Kegunaan dan Kepuasan yang telah dijalankan oleh sarjana-sarjana komunikasi terdahulu. Selain itu, menurut pengkaji ini, kajian-kajian yang dilakukan terhadap teori ini adalah menekankan kepentingannya untuk kajian komunikasi berpengantarakan computer (*Computer Mediated Communication - CMC*) pada masa depan. Bukan itu sahaja, penyelidikan demi penyelidikan terhadap teori tersebut telah pun berkembang, seiring dengan perkembangan saluran-saluran media.

Umum diketahui, media mempunyai pelbagai fungsi dan memberi manfaat yang banyak sehingga media menjadi *trend* untuk mencari hiburan dan melakukan aktiviti. Selain itu, media menjadi satu titik permulaan kepada sesuatu aktiviti media oleh khalayak. Menurut McQuail (2000), menyatakan bahawa penggunaan media ini sebenarnya berlandaskan matlamat, yang mana sesuatu kepuasan itu diperolehi sekiranya matlamat yang memberi mereka motivasi untuk bertindak menggunakannya akan tercapai.

Ciri-ciri media yang menyediakan pelbagai perkhidmatan telah menarik penggunanya yang boleh dilayari, baik menggunakan telefon bimbit mahupun komputer untuk memberi