

Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja (Studi Kasus Kebutuhan Motivasi Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja di Kota Medan)

The Meaning of Mario Teguh Fanpage for Facebookers among Teenagers (A Case Study of Motivational Needs for Facebookers Among Teens in Medan City)

¹⁾ Ida Ayu Sinaga, ²⁾ Erond Litno Damanik

^{1,2)} Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui arti *fanpage* Mario Teguh bagi *facebooker* kalangan remaja dalam memenuhi kebutuhan diri akan motivasi. Penelitian ini juga untuk mengetahui proses *facebooker* kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang menyajikan hasil pengamatan dan wawancara dengan tulisan-tulisan yang menjelaskan permasalahan penelitian. Pengamatan peneliti tentang tindakan informan pada motivasi tersebut ditanyakan pada saat wawancara berlangsung. Penelitian ini menjelaskan bahwa alasan utama menyukai *fanpage* Mario Teguh adalah kebutuhan motivasi. *Fanpage* Mario Teguh menurut informan wadah yang tepat dan *instan* memperoleh motivasi. Kebutuhan dan motivasi berkaitan walaupun berbeda tetapi selalu berdampingan. Penilaian informan mengenai arti *fanpage* Mario Teguh adalah memberikan pengaruh yang positif pada kebutuhan akan motivasi untuk diri.

Kata kunci: Facebook, Motivasi, Mario Teguh

Abstract

This study aims to determine the meaning of Mario Teguh's fanpage for facebookers among teenagers in fulfilling their need for motivation. This research is also to find out the process of facebookers among teenagers liking Mario Teguh fanpage. This research was conducted qualitatively with a descriptive approach, which presented the results of observations and interviews with writings that explained the research problems. The researcher's observations about the informant's actions on motivation were asked during the interview. This study explains that the main reason for liking Mario Teguh's fanpage is the need for motivation. According to the informant, Mario Teguh's fanpage is the right and instant medium to get motivation. Needs and motivations are related although they are different but always coexist. The informant's assessment of the meaning of Mario Teguh's fanpage is that it has a positive influence on the need for self-motivation.

Keywords: Facebook, Motivation, Mario Teguh

PENDAHULUAN

Fanpage Mario Teguh sudah lama terkenal dan diterima masyarakat umum secara baik. Penelitian ini untuk mengungkapkan kebutuhan akan motivasi yang dikirimkan lewat *status* dari Mario Teguh didalam *fanpage* Mario Teguh. *Status* tersebut berbentuk motivasi dengan ulasan kata yang menyemangati dan tujuan memotivasi pembaca. Motivator Mario Teguh, sudah dikenal banyak masyarakat Indonesia, bahkan luar Indonesia.

Fanpage Mario Teguh memiliki jumlah *facebook* yang menyukai sangat banyak. Peneliti tertarik meneliti penyebab fenomena sosial tersebut. Secara khususnya peneliti meneliti pada *facebook* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario Teguh. Kalangan remaja hingga saat ini masih terbanyak menggunakan *facebook*. *Facebook* bukan hal yang baru dan asing bila sebagai perbincangan atau bahan diskusi. Masa remaja adalah masa yang paling butuh sosialisasi. Kebiasaan ber-*facebook* tidak pernah habis pada kalangan remaja. Kebiasaan sekedar men-*share* kata (*status*), mengubah foto *profil*, *chattingan*, men-*share* aktifitas, dan banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan menjadi rutinitas setiap hari. Kalangan remaja juga tidak mau untuk kurang informasi dan tidak tahu tentang kejadian yang baru terjadi. Hal

tersebut menjadi pertimbangan kalangan remaja untuk menggunakan *facebook*, karena untuk memiliki akun *facebook* dapat mendaftar *gratis* hingga saat ini.

Cerdas ber-*facebook* harus diterapkan semua *facebook*. *Facebook* kalangan remaja diharapkan tidak hanya kebiasaan dan kesukaan ber-*facebook*. Memiliki manfaat dalam suatu aktifitas harus diterapkan agar tidak sia-sia usaha yang diberikan. Tampaknya hal itu ada pada *facebook* kalangan remaja pada masa ini, menyukai *fanpage* Mario Teguh adalah pilihan cerdas remaja untuk mendapatkan motivasi. Arti sebuah *fanpage* Mario Teguh bagi *facebook* kalangan remaja yang menyukainya adalah latar belakang sebuah penelitian ini, peneliti ingin mendapatkan hasil penelitian yang menjelaskan pengaruh motivasi menjadi sebuah kebutuhan bagi *facebook* kalangan remaja, terkhusus yang menyukai *fanpage* Mario Teguh. Peneliti membatasi penelitian ini terhadap *facebook* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario Teguh di Kota Medan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, bahwa penelitian ini mengenai Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebook* Kalangan Remaja. Studi Kasus Kebutuhan Motivasi Bagi *Facebook* Kalangan Remaja di Kota Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini menjelaskan dengan tulisan-tulisan dari hasil pengamatan terhadap informan yang dipilih, pengamatan peneliti terhadap tindakan informan pada satu fokus penelitian. Objek penelitian bukan hanya berpegang dengan pernyataan bahwa kalangan remaja saja yang paling banyak dan gemar ber-*facebook*, karena pada nyatanya dapat berbanding terbalik. Peneliti juga bukan hanya berpegang dengan pernyataan bahwa kalangan remaja saja yang sering mengalami perubahan suasana perasaan, setiap usia dapat mengalami perubahan suasana perasaan.

Setiap kalangan usia membutuhkan motivasi dan terdapat menyukai *fanpage* Mario Teguh. Tetapi penetapan informan dalam penelitian ini ditentukan atas pertimbangan dari peneliti dan sesuai dengan kategori penelitian. Mereka adalah *facebooker* kalangan remaja yang menyukai *fanpage* Mario teguh yang berada di Kota Medan. Informan tersebut remaja (usia 13 tahun hingga 19 tahun). *Facebooker* kalangan remaja yang memberikan respon pada kiriman *status* motivasi *fanpage* Mario teguh. Penetapan informan secara tepat maka diharapkan dapat memberikan informasi atau keterangan dan mampu

menjawab pertanyaan dari peneliti agar terjawab rumusan masalah penelitian dan sesuai dengan tujuan dilaksanakannya penelitian. Subjek penelitian dapat menambahkan informasi yang didapatkan dari objek penelitian, fokus penelitian diharapkan menjadi lebih lengkap dan akurat. Informasi yang didapatkan dari subjek penelitian berupa pendapat, pandangan, dan pengamatan yang diperoleh.

Tahapan-tahapan pengumpulan data sebagai berikut: Peneliti melakukan observasi partisipan menyukai *fanpage* Mario Teguh tersebut jauh sebelum melakukan penelitian ini. Peneliti dapat menerima pemberitahuan telah ada kiriman baru dari *fanpage* Mario Teguh dan dapat bebas mengetahui tindakan informan didalamnya. Peneliti melakukan observasi pada penelitian ini sebagai penelusuran yang memiliki fokus dan lebih berstruktur untuk mendapatkan hasil berupa keterangan dan informasi dengan penjelasan. Peneliti menjelaskan proses pengamatan dan dapat berpartisipasi. Penelitian ini melakukan wawancara, diawali setelah menemukan *facebooker* kalangan remaja di kota Medan dalam *fanpage* Mario Teguh, dilanjutkan pada kesepakatan untuk melakukan wawancara pada suatu tempat dan waktu. Hal ini bertujuan lebih menetralkan kondisi dan

situasi dari segala aspek oleh kedua pihak. Wawancara ini akan mengungkapkan dan menjawab dari permasalahan penelitian. Kesepakatan yang dilakukan tersebut dimulai peneliti pada akun *facebook* informan melalui saling pengiriman pesan. Pertanyaan wawancara sudah dipersiapkan peneliti terlebih dahulu sebelum wawancara berlangsung. Pada penelitian diperlukan dokumentasi untuk menunjukkan keadaan proses penelitian tentang tindakan penelitian, bukti penelitian dan kondisi penelitian.

Oleh karena data yang terkumpul sifatnya kualitatif, maka peneliti menggunakan teknik analisa data kualitatif. Teknik analisa data kualitatif dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang sifatnya menyeluruh tentang apa saja yang tercakup dalam permasalahan yang ditemukan dilapangan pada waktu pengambilan data. Tehnik analisa data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu A. Reduksi data yaitu proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data kasar yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. B. Penyajian data merupakan rangkaian informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan dengan melihat suatu penyajian data. Sehingga peneliti akan mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan, lebih jauh

menganalisis ataukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian tersebut. C. Penarikan Kesimpulan tidak akan terjadi sampai proses pengumpulan data berakhir. Peneliti tetap bergerak di antara ketiga komponen pengumpulan data berlangsung. Sebelum pengumpulan data, proses pengumpulan data berlangsung, sesudah pengumpulan data, kemudian bergerak diantara data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing* dengan menggunakan waktu yang masih tersisa bagi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Dan Motivasi Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja

Hasil wawancara peneliti menjawab pertanyaan penelitian mengenai kebutuhan motivasi bagi *facebooker* kalangan remaja dalam *fanpage* Mario Teguh. Peneliti memberikan kesempatan terhadap informan untuk memberikan pendapat, dan bercerita mengenai tindakan informan sendiri juga tentang *facebooker* kalangan remaja. Tindakan yang peneliti maksud berupa respon atau balasan oleh pembaca (informan) terhadap setiap *status* motivasi kiriman *fanpage* Mario Teguh. Pengamatan peneliti pada setiap informan, 3 (tiga) informan setiap hari membaca yaitu Juni, Sari, dan Weni. Pada 3 (tiga)

informan tidak setiap hari membaca yaitu Sarah, Imanuel, dan Esvika.

Kebutuhan bagi informan yang pertama adalah ketergantungan. Motivasi menurutnya adalah perubahan diri dan alat intropeksi diri. Peneliti dalam pembahasan ini, menganalisis bahwa ketergantungan yang dirasakan informan membuatnya sebagai rutinitas sehari-hari. Ketergantungan bagi informan sudah menetap dalam benaknya harus dilakukan dan kondisi sekitar bukan penghalang bagi informan. Ketergantungan membaca *status* motivasi tersebut sudah seperti makan dan minum, bahkan mengatur akun *facebooknya* untuk sebuah pemberitahuan bila muncul kiriman pada *fanpage* Mario Teguh. Informan yang memanfaatkan *facebook* dengan baik, tanpa harus ber-*facebook* berlebihan seperti remaja lainnya. Perihal motivasi, informan mengatakan sebagai penambah semangat menjalani kehidupan sehari-harinya. Kehidupan sehari-hari informan yang padat dan kondisi yang jenuh dengan motivasi mampu menjadi penambah semangat. Keadaan ekonomi yang rendah dan tanpa ayah hal tersebut menjadikan informan lebih membutuhkan motivasi untuk lebih dewasa dan intropeksi diri.

Informan ke-2 menyampaikan bahwa kebutuhan dan motivasi berkaitan yaitu motivasi adalah kebutuhan yang harus

dipenuhi, jika tidak dipenuhi akan terbengkalai kebutuhan lainnya. Motivasi baginya adalah kebutuhan. Kebutuhan adalah ada didalam motivasi. Gejala hidup yang dialami informan ke-2 membuatnya menjadi pribadi yang tertutup dan tidak mau menceritakan masalahnya, sehingga informan perlu motivasi *instan* sebagai jawaban dari masalahnya tanpa ada campur-tangan nyata siapapun.

Informan ke-3 menyampaikan bahwa kebutuhan adalah berada pada tingkat lebih tinggi keinginan. Sedangkan motivasi adalah penggerak diri dan kebutuhan mutlak agar tidak terjadi kekacauan. Walaupun dalam penelitian yang ada tidak setiap hari informan ke-3 membaca *status* motivasi karena kendala tidak memiliki *handphone* dan motivasi dapat diperoleh dari keluarga, teman, guru dan orang-orang terdekat. Tetapi bila ada kesempatan ber-*facebook* tidak lupa membacanya bahkan bila sangat butuh motivasi saat tidak ada didapatkan dari siapapun.

Informan ke-4 yang sudah merantau atau jauh dari orang tua dalam usia remaja sebagai pelajar SMA. Menurutnya, memenuhi kebutuhan harus ada kemauan. Kemauan didapatkan dalam motivasi. Setelah mendapatkan motivasi maka ada penguat diri memenuhi kebutuhan yang ada. Informan membaca *status* motivasi

setiap hari karena memang setiap hari ber-*facebook* ditambah baik untuk informan.

Informan ke-5 ini adalah informan laki-laki. Informan sudah hampir 3 (tiga) tahun menyukai *fanpage* Mario Teguh. Informan senang membaca kata-kata motivasi dan kata-kata mutiara untuk memotivasi diri informan, memotivasi orang lain karena informan senang mengoleksi motivasi tersebut sebagai simpanan. Informan ingin dikatakan sebagai orang yang bijak dalam berbicara sehingga senang memotivasi orang lain walaupun bukan menjadi motivator dalam cita-cita informan. Informan menyukai *fanpage* Mario Teguh karena memang kebutuhan akan motivasi. Informan tidak biasa setiap hari membaca motivasi dari *fanpage* Mario Teguh karena kendalanya tidak memiliki *handphone*, informan ber-*facebook* bila sedang berada di warung internet yang normalnya ada 3 (tiga) kesempatan dalam seminggu. Menurutnya kebutuhan adalah hal yang harus dan memaksa untuk segera dipenuhi sehingga sulit dihindari dan digantikan. Motivasi menurut informan adalah, unsur di dalam kebutuhan dan dibutuhkan untuk mampu memenuhi kebutuhan lainnya, sifatnya yang abstrak (dorongan semangat) namun menghasilkan yang tidak abstrak.

Informan ke-6 ini dengan kondisi keluarga yang jarang berkumpul akibat

kesibukan masing-masing. Informan menjadi sering berkumpul bersama teman-temannya, setelah pulang sekolah selalu melakukan perjalanan sebelum pulang ke rumah. Kebersamaan dengan teman-temannya tidak menciptakan rasa aman *curhat* tentang masalahnya. Memiliki pacar juga tidak menciptakan kepedulian pada informan. Saat-saat penting untuk disemangati menjadikan informan bingung mendapatkan motivasi untuk bertindak. Awal dari kiriman *status* motivasi oleh teman se-kelas saat menjelang Ujian Akhir Sekolah (U.A.S). Motivasi itu membuat informan puas dan berkesan, sehingga informan menyukai *fanpage* Mario Teguh tersebut. Menurutnya, kebutuhan adalah keharusan pemenuhannya dan motivasi adalah daya hidup. Penjelasan informan selanjutnya pada wawancara, motivasi adalah mendayakan seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan semua orang butuh motivasi karena semua orang butuh hidup.

Arti *Fanpage* Mario Teguh Bagi *Facebooker* Kalangan Remaja

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang pertama adalah sahabat. Sahabat yang dimaksud informan pertama ini karena mengisi waktu setiap hari. Sepi yang dirasa informan karena tidak punya waktu untuk berkumpul dengan teman-

temannya, harus menjaga warung di rumahnya, dan situasi rumah yang sepi. Hal itu membuat informan mencari kesibukan yang bermanfaat yaitu menyukai *fanpage* Mario Teguh yang dapat memberikan *status* hingga belasan dalam sehari. Informan mengatur akun *facebook* nya agar mendapatkan pemberitahuan karena ada kiriman motivasi baru. Sahabat yang mengerti masalah diri informan juga salah satu alasan informan, yaitu informan dapat membaca motivasi yang tepat mengenai masalahnya di kronologi *fanpage* Mario Teguh. Sahabat yang biasa didengar adalah seseorang yang selalu ada dan selalu sedia. Begitulah pendapat informan pertama ini mengenai *fanpage* Mario Teguh.

Pengaruh terhadap informan ini, bahwa membaca motivasi Mario Teguh menjadi sebuah ketergantungan. Tidak bisa dipungkiri akan terjadi penurunan ketergantungan yang dirasakan informan pertama bila ada rutinitas yang lebih menyibukkan dan keseriusan akan dapat mengalihkan perhatian informan terhadap *fanpage* Mario Teguh, seperti yang terjadi kepada informan yang lainnya. Perihal ketergantungan membutuhkan motivasi yang membuat informan rutin membaca motivasi ditambah kondisi lingkungan yang sering sepi. Pemanfaatan *facebook* seperti ini hal yang benar. Tidak terlepas pada manfaat motivasi yang dikirimkan

disampaikan informan, dapat menjadi alat menyarankan dan melarang. Motivasi tersebut pengingat belajar, pengingat bekerja, pengingat beribadah, dan melarang hal-hal yang buruk. *Facebooker* remaja juga tentu ingin dapat mampu mendewasakan diri agar tidak jatuh pada hal-hal yang buruk, sehingga dalam pandangan informan pertama ini *facebooker* remaja ini juga kenyataannya membutuhkan motivasi dan disertai ikut dengan teman. Informan karena pengaruh dari diri sendiri.

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang ke-2 adalah wadah yang berisi tulisan motivasi yang memberikan pengaruh positif. Isi *fanpage* Mario Teguh tersebut berupa pengubah kelemahan diri menjadi kekuatan. Informan ke-2 ini bersifat pendiam dan tertutup terhadap permasalahan yang dialaminya, memilih untuk mencari jalan keluar masalah tanpa diketahui seorangpun. Dengan adanya *fanpage* Mario Teguh menjadi pilihannya mendapatkan jawaban masalah. Memanfaatkan *fanpage* Mario Teguh adalah tepat baginya. Informan dapat membaca *status* motivasi yang dikirim. Bukan hanya ada masalah informan membaca, karena informan aktif ber-*facebook* setiap hari sehingga tidak ada kendala membaca. Manfaat bagi informan ke-2 kiriman yang ada hingga saat ini

mendapat pengalaman hidup, prestasi belajar meningkat, lebih tekun, lebih sayang mama. Karakter dirinya yang cenderung lebih tertutup sejak ayahnya menikah kembali, sehingga informan memilih hal *instan* menyelesaikan masalah. *Fanpage* Mario Teguh adalah suatu yang *instan*. Hal *instan* mendapatkan motivasi menjadi alasan *facebooker* remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang ke-3 adalah sesuatu yang penting dan bermanfaat. Penjelasan yang cukup singkat dan jelas, namun sangat luas maksudnya. Informan ini lebih *realistis* dan sederhana. Tidak rutin membaca *status* motivasi karena kendala tidak memiliki *handphone*, sehingga bila sedang ber-*facebook* menyempatkan membaca. Normalnya sekali dalam seminggu membaca. Rutinitas menurut informan, dapat menciptakan rasa bosan dan jenuh. Tetapi bila sangat perlu, ternyata pengaruh motivasi Mario Teguh dapat dirasakan informan untuk dibaca. Menurut informan umumnya, kendala melakukan motivasi yang dibaca adalah egois diri. Kiriman *fanpage* Mario Teguh sangat memotivasinya sebagai remaja sehingga manfaat yang disampaikan informan adalah menerima diri dan lingkungan.

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang ke-4 adalah seperti

jembatan antara motivator Mario Teguh kepada *facebooker*. Isi motivasi di *fanpage* Mario Teguh tidak diluar keadaan yang dialami umumnya. Motivasi yang berisi ajakan, bila perlu bagi informan diteriaki agar semakin semangat. Gambar sebagai *background* motivasi yang kerap dipasangkan juga mampu menjelaskan maksud tulisan. Keinginan informan ke-4 ini juga informan lainnya dapat *curhat* langsung dengan motivator Mario Teguh ataupun menjadi *audien* di tayangan yang dibawakan Mario Teguh disampaikan pada wawancara, sehingga *fanpage* Mario Teguh dapat alternatif untuk *curhat* tanpa langsung bertemu. Kenyataannya *curhat* masih *enggan* dilakukan informan, tetapi hanya pada mengambil motivasi. *Facebooker* remaja lainnya juga pernah menyampaikan pada informan bahwa karena senang dan butuh motivasi Mario Teguh alasan menyukai *fanpage* Mario Teguh.

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang ke-5 adalah pemberi motivasi dan membantu orang-orang untuk termotivasi. Informan sudah kurang 3 (tiga) tahun menyukai *fanpage* Mario Teguh, berawal dari itu informan mulai mengoleksi kata-kata motivasi untuk memotivasi informan dan memotivasi orang lain. Proses menyukai *fanpage* Mario Teguh tersebut ditambah dengan

kebutuhan motivasi walaupun tidak rutin setiap hari atau setiap kirimannya namun informan bila membacanya mampu mengerti dan melaksanakannya. Menurut informan isi motivasi biasanya sudah baik dan benar bagi pelaksana dan lingkungannya. Manfaat bagi informan bahwa *fanpage* Mario Teguh seperti kotak ajaib, motivasi dianggap memiliki keajaiban bila dilakukan dengan percaya dan niat.

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi informan yang ke-6 adalah lingkungan yang baik dan nyaman. Lingkungan yang mampu memotivasi. Tugas yang jelas dari alasan diciptakan *fanpage* Mario Teguh adalah mengirimkan motivasi tentang yang seharusnya dan wajib dilakukan pembacanya. Informan butuh sekedar apresiasi. Rasa sepi alasan informan menyukai *fanpage* Mario Teguh ditambahkan saat mendapatkan balasan pertama Mario Teguh saat *curhat* pada satu kiriman. Informan ini mengakui sifatnya yang *plin-plan* dalam memilih hal yang sederhana pun, memerlukan peran orang lain. Informan juga mengakui bahwa tahun pertama informan setiap hari membaca kiriman motivasi, namun karena kesibukkan informan menurunkannya. Jika sedang ada masalah seperti akhir-akhir ini sedang bermasalah dengan pacarnya, informan kembali membaca kiriman

motivasi tersebut. Manfaat bagi informan dan umumnya pada *facebooker* remaja lainnya hingga saat ini lebih ingin mandiri, berusaha dan lebih dewasa.

Arti *fanpage* Mario Teguh bagi setiap informan beraneka, namun pada arah yang positif dan baik. Sahabat, wadah motivasi, suatu yang bermanfaat, seperti jembatan, dan lingkungan yang baik adalah sederet arti dalam persepsi informan penelitian. Hasil penelitian *fanpage* Mario Teguh diterima baik bagi masyarakat dan diakui memiliki manfaat. Perihal melakukannya, sesuai kepribadian pembaca. Kondisi lingkungan menciptakan kepribadian orang. Terkhusus bagi remaja yang sedang mengalami perubahan fisik dan mental tentu membutuhkan petunjuk yang benar. *Fanpage* Mario Teguh adalah satu alternatif sebagai petunjuk. *Fanpage* Mario Teguh terdapat banyak petunjuk, pembaca dapat mengambil salah satunya dan menerapkannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diperoleh simpulan yaitu: *Fanpage* Mario Teguh menjadi pilihan yang *instan* bagi *facebooker* yang membutuhkan motivasi. *Instan* karena mudah didapatkan. Banyaknya *status* motivasi membuat *facebooker* dapat menentukan motivasi yang akan dibaca dan diterapkan sehingga

fanpage Mario Teguh menjadi berarti bagi *facebooker*. Penelitian ini ditemukan bahwa yang menyukai *fanpage* Mario Teguh terbanyak adalah *facebooker* kalangan remaja. *Facebook* pada masa sekarang bukan lagi hal yang baru dan asing, *facebook* dapat menghubungkan pihak yang berkepentingan dan berjauhan. Kalangan remaja pada kenyataannya banyak menggunakan media sosial *facebook* karena kemudahannya dan manfaatnya. Penggunaan *facebook* yang semakin meningkat hanya sekedar mengikuti zaman sehingga tidak dapat menggunakannya pada hal yang positif. Namun ternyata pada penelitian ini, kalangan remaja mampu bijaksana menjadi *facebooker* karena kebutuhan motivasi. Pandangan dan pendapat informan tentang *fanpage* Mario Teguh adalah positif. Penelitian ini fokus pada *facebooker* kalangan remaja ada pada daftar *facebooker* dalam *fanpage* Mario Teguh.

Facebooker kalangan remaja yang paling banyak memberikan "jempol" (*like*) dan komentar pada setiap kiriman *status* motivasi. Kebutuhan akan motivasi yang menjadi penyebab utama *facebooker* kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Kondisi lingkungan dan pribadi remaja yang ada dan sedang bermasalah sehingga kalangan remaja lebih membutuhkan motivasi untuk

menyemangati secara psikologi. Kebutuhan remaja kepada pihak lain untuk memberikan motivasi dan mendengarkan *curhat* tidak didapatkan, maka terjadi kekacauan pada kalangan remaja, hal ini lah menjadikan remaja berubah sifat, seperti: pendiam, tertutup, menjauh dari pergaulan, dan bersenang-senang. Perlunya kebijakan dari kalangan remaja mengatasinya. *Fanpage* Mario Teguh yang sudah dikenal dan diterima masyarakat umum sehingga dapat mempengaruhi remaja untuk menyukainya. Pengaruh positif dapat dirasakan *facebooker* setelah membaca kiriman motivasi tersebut. Hasil penelitian ini juga menambahkan bahwa motivator Mario Teguh pada tayangannya di *televisi* yang memberikan motivasi ternyata memiliki pengaruh kuat sebagai penyebab *facebooker* masyarakat umum terkhusus kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Pada akhirnya yang paling mempengaruhi *facebooker* kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh adalah kebutuhan motivasi. Arti *fanpage* Mario Teguh berdasarkan hasil penelitian berada pada poros yang positif juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali & Asrori.2006. *Psikologi remaja*. Surabaya: Percetakan Usaha Nasional.
Alwisol. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press

- Arikunto, S.2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S.2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi V. Jakarta : Rineka Cipta.
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati.2002. *Dorongan dalam motivasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prayitno, Elida.1989. *Sifat Bermotivasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth, B. 1999. *Psikologi Perkembangan: "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan"*(Terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarno). Jakarta:Erlangga.
- Husdarta. 2011.*Teori-Teori Motivasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Koentjaraningrat.1997. *Kebudayaan Mentalitas Dan Pembangunan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Maslow.1970.*Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.
- Mc.donald.1992. *Human Motivation*. New York: The press syndicate of The university Chambridge
- Miles, B Mattew dan Huberman.2007. *Analisis Data Kualitatif*. UI Press, Jakarta
- Moleong L. 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong L. 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Administrasi dan Supervisi Pengembangan Kurikulum*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Purwanto.2009. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1997. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Spradley, James P. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfa beta
- Sutopo. HB. 2002. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta : Sebelas Maret University Press
- Sutrisno.2010. *Organisasi dan struktur sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suwarno, Wiji.2009. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.