



Laboratorium Sosiologi
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS

4

PENELITIAN MANDIRI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



PENGARUH *FACEBOOK* BAGI PELAJAR SEKOLAH
DALAM INTERAKSI NISME SIMBOLIK DI KOTA PADANG

Oleh:

ELVA RONANING ROEM. S.Sos., M.Si (KETUA)
YULIANDRE DARWIS. Ph. D (ANGGOTA)
DR. ASMAWI MS (ANGGOTA)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
TAHUN 2013



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN & KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS ANDALAS
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

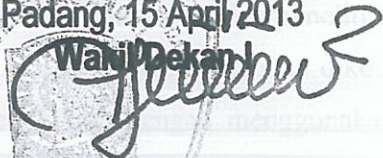
Alamat : Kampus Limau Manis, PADANG - 25163
Telp. : (0751) 71266, Fax. : (0751) 71266; e-mail : sekretariat@fisip.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor: 021/UN16.08.5.6/WDI/PP/2013

Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas dengan ini menugaskan kepada dosen tersebut di bawah ini:

No	Nama	Jabatan
1	Elva Ronaning Roem, M.Si	Ketua Peneliti
2	Yuliandre Darwis, Ph.D	Anggota Peneliti
3	Dr. Asmawi, MS	Anggota Peneliti

Sebagai tim dalam Penelitian di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas dengan Judul Penelitian **Pengaruh Facebook Bagi Pelajar Sekolah Dalam Interaksionisme Simbolik Di Kota Padang**
Demikian surat ini disampaikan, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 15 April 2013
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Afrizal, MA
NIP. 196205201988111001

Tembusan:

1. WD 1 (sebagai laporan)
2. Arsip

**PENGARUH *FACEBOOK* BAGI PELAJAR SEKOLAH
DALAM INTERAKSIONISME SIMBOLIK DI KOTA PADANG**

Oleh: Elva Ronaning Roem, Yuliandre Darwis, Revi Marta
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas
Kampus Limau Manis, PADANG – 25163

Abstract

*Facebook is one of social network that use for many functions in daily live, this research purposed to know how facebook can give influence to senior high school student in Padang, West Sumatra. The form of this research is mix methodology research by using descriptive strategy. Data collecting is gotten from the result of interviews and observation. Information source taking use random sampling purposive. Beside use Senior Highschool student that has a facebook account and live in Padang as the main information source, is also done by giving inquiries to 500 students. Based on research result, can be concluded that facebook impact give three approachment, these are **reflective approachment**, Student often reflect every mean that they are written in the wall of their facebook account as everything are happened in their selves. **Intentional approachment**, where they said that facebook is used to communicate something appropriate with how people look something. Next, **consturctionism approachment**, that as people who growing up they need to construct sense by social network as a effective instrument to shoe their selves by ever sense that they are made. Quantitatively, research result showing 60 % senior high school student often use facebook in daily live overly. So that, bad impact of facebook of teenager's social live is more dangerous and need to anticipate.*

Key word : facebook, symbolic interactionism, students.

Abstrak

*Facebook adalah salah satu jejaring sosial yang berguna banyak fungsi dalam kehidupan ini dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh facebook bagi pelajar sekolah menengah atas dikota Padang, Sumatera Barat. Bentuk penelitian ini adalah penelitian *mix* metodologi, dengan menggunakan strategi Deskriptif. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara dan observasi. Pengambilan informan menggunakan Purposive acak Sampling. Selain menjadikan informan utama pelajar Sekolah Menengah Atas yang mempunyai akun facebook dan tinggal di Kota Padang, sumber pendukung juga dilakukan dengan melempar angket kepada 500 siswa-siswi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan akibat pengaruh *facebook* terjadi tiga pendekatan, yakni **pendekatan reflektif**, pefajar sering merefleksikan makna apa saja yang mereka tuliskan dalam dinding akun *facebook*, sebagai dari segala sesuatu yang terjadi pada diri mereka, **pendekatan intensional**, dimana mereka menyatakan *Facebook* digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang seseorang terhadap sesuatu. Selanjutnya **pendekatan konstruksionis**, yakni sebagai manusia yang beranjak dewasa mereka perlu mengkostruksi*

makna lewat jejaring sosial sebagai alat yang ampuh untuk mencitrakan diri mereka dengan berbagai makna yang mereka ciptakan. Hasil penelitian secara kuantitatif juga menunjukkan 60 % Pelajar sekolah menengah atas seringkali berlebihan dalam menggunakan facebook dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dampak buruk *facebook* terhadap kehidupan sosial remaja lebih berbahaya dan perlu diantisipasi.

Kata Kunci: *facebook*, Interaksionisme simbolik, Pelajar.

Pendahuluan

Remaja Indonesia masa kini begitu identik dengan *smartphone* di tangan hampir 24 jam. Apa yang menyibukkan mereka? Tidak lain adalah dunia online, dari media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, hingga pesan instan seperti *Line*, *Whatsapp*, *WeChat*, dan *BBM*. Remaja Indonesia bisa dibilang sangat mendominasi jumlah pengguna layanan internet. Hasil riset yang dilakukan Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) Indonesia bersama Yahoo menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia (64%).

Pesatnya perkembangan dunia online ini mulai dilirik sebagai peluang emas oleh para pebisnis. Dunia online kemudian dimanfaatkan sebagai sarana pemasaran yang dinilai sangat efektif, karena cepat dan murah. Banyak lini usaha berbondong-bondong membuat akun *Twitter*, akun *Facebook* dan lainnya. Promo hadiah dan undian pun melibatkan media-media tersebut. Kepribadian *Introvert* Namun di samping dampak positif, ada pula dampak negatifnya.

Gaya belajar remaja saat ini sangat rentan terdistraksi. Ketika sedang belajar, panggilan *chatting* dari teman selalu kuat mengganggu. Belum lagi kebiasaan menulis status ataupun berkicau ketika belajar, entah sedang belajar ini atau mengeluhkan susahnyanya pelajaran.

Ada pula beberapa kasus seorang remaja dilaporkan hilang oleh orang tuanya yang ternyata kabur bersama teman yang baru saja dikenalnya di *facebook*. Selain itu, masih ada sebuah dampak yang banyak menjadi perdebatan dan bahan penelitian banyak pihak, yaitu dampak radiasi.

Beberapa peneliti meyakini radiasi *smartphone* sangat tinggi dan penggunaannya memberi dampak buruk bagi kesehatan tubuh. Dalam sebuah penelitian dinyatakan, media sosial berhubungan dengan kepribadian *introvert*. Semakin *introvert* seseorang maka dia akan semakin aktif di media sosial sebagai pelampiasan.

Betapa budaya kita cenderung membentuk kita menjadi orang *introvert* karena terbiasa memendam perasaan kita yang sebenarnya di depan orang lain. Alangkah lebih baik apabila peran orang tua masa kini pun juga tidak sebatas sebagai pengawas anak, namun juga lebih jauh menjadi sosok yang memahami anak. Jangan sampai remaja kita lebih akrab dengan media sosial dibanding dengan orang tua. Remaja tampak baik-baik di depan orang tua, namun ternyata hiperaktif di sosial media.

Jika melihat salah satu perkembangan yang luar biasa dalam jejaring sosial, *facebook* memiliki *rating* tertinggi yang menjadi media sosial dipilih para remaja dalam pergaulannya. Sejak kemunculan *Facebook* tahun 2004 silam, anggota *Facebook* terus berkembang pesat. Prosentase kenaikannya melebihi seniornya *Friendster*. Situs ini tercatat sudah dikunjungi 60 juta orang perhari dan bahkan Mark Zuckerberg, ahli IT dunia berani menargetkan pada tahun 2008 kemarin angka tersebut telah mencapai 200 juta anggota.

Demam *Facebook* menggejala di Indonesia, sebagaimana yang dilaporkan oleh Tempo Interaktif 9 Februari 2009, dimulai pada pertengahan tahun 2008. Lonjakan pengguna *Facebook* pada pertengahan 2008 dibuktikan dengan statistik *Facebook* sebagai situs ranking kelima yang paling banyak diakses di Indonesia. Luar biasanya lagi, "Indonesia tercatat dalam sepuluh besar negara pemakai situs yang mulai dibuka untuk umum pada tahun 2006 ini." (Wiguna, 2009). Pengguna *Facebook* di Indonesia masih didominasi oleh kaum kelas menengah ke atas yang memiliki akses internet (yang masih tergolong mahal di Indonesia). Kebanyakan mereka adalah pelajar, mahasiswa, dosen, pekerja, politisi serta beberapa tokoh-tokoh nasional (<http://andibagus.blogspot.com/2009/02/05/23/09.1> 3/18.00. Namun untuk saat sekarang ini *Facebook* sudah mulai dapat diakses oleh semua orang dari berbagai kalangan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Facebook atau Buku Muka adalah salah satu situs jaringan sosial dengan beberapa fasilitas yang memungkinkan seseorang dapat menjalin pertemanan dan berkomunikasi secara aktif dengan orang atau badan organisasi, tanpa dibatasi dengan jarak, ruang, dan waktu.

Jejaring sosial atau jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll.

Analisis jaringan sosial memandang hubungan sosial sebagai simpul dan ikatan. Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat banyak jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya.

Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan sosial yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya.

Penggunaan situs jaringan pertemanan tidak hanya menimbulkan pengaruh dan dampak secara langsung pada orang yang sedang menggunakan fasilitas ini, tetapi juga secara tidak langsung pada orang lain dan lingkungan. Sama dengan hal lainnya, penggunaan *Facebook* tidak akan menimbulkan dampak

yang buruk jika digunakan sebagaimana mestinya, normal, dan tidak berlebihan. Namun, jika terlalu sering menggunakan fasilitas ini, dikhawatirkan akan terjadi ketergantungan yang tidak sehat, serta penyalahgunaan fasilitas yang tidak benar. Bahkan dalam hal ini pelajar remajapun berusaha untuk mengikuti gaya hidup online ini demi mendapatkan prestise bagi diri mereka.

Dan tak heran pula Kini jumlah *facebooker* Indonesia jauh melebihi pengguna di Singapura dan Malaysia. Padahal Facebook hingga pertengahan 2007 nyaris tak dilirik pengguna Internet di sini. Tapi, memasuki pertengahan tahun lalu, jumlah akses ke situs ini melonjak tajam dan menempatkannya sebagai situs ranking kelima yang paling banyak diakses di Indonesia. Bahkan Indonesia tercatat dalam sepuluh besar negara pemakai situs yang mulai dibuka untuk umum pada 2006 ini, yaitu 150 juta orang—sekitar 700 ribu orang berasal dari Indonesia.

Tidak ada situs jejaring sosial lain yang mampu menandingi daya tarik Facebook terhadap user. Pada tahun 2007, terdapat penambahan 200 ribu account baru perharinya Lebih dari 25 juta user aktif menggunakan Facebook setiap harinya. Rata-rata user menghabiskan waktu sekitar 19 menit perhari untuk melakukan berbagai aktifitas di Facebook.

Tanpa disadari, *Facebook* ternyata juga membawa pengaruh baik dan buruk. Sejumlah studi mengatakan Facebook membawa pengaruh baik pada orang usia lanjut, 50 tahun ke atas, melalui *Facebook* yang mudah dioperasikan itu, para orangtua membuka kembali komunikasinya dengan banyak teman lamanya dan itu membawa pengaruh yang baik bagi perkembangan sosialnya, namun tidak untuk para pelajar setara sekolah menengah pertama dan menengah atas, rata-rata mereka mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita akibat *Facebook*. Para siswa pengguna *Facebook* ini kehilangan waktu antara 1-5 jam sampai 11-15 jam waktu belajarnya per minggu untuk bermain Facebook.

Permasalahan ini juga dirasakan hingga ke Kota Padang, berdasarkan survey awal yang dilakukan beberapa waktu lalu demam *Facebook* memborbardir waktu luang bagi pelajar-pelajar sekolah di Padang. Waktu yang seharusnya dipakai untuk belajar namun habis dipergunakan untuk ber-*facebook* ria di warung Internet maupun di rumah tinggal pribadi bahkan menggunakan *handphone* atau *gedget*. Mereka juga mengakui, kecanduan *Facebook* atau situs jejaring sosial lainnya, sebab sering dan rajin mengomentari perubahan status teman-teman mereka.

Dikota Padang, demam facebook tidak diragukan lagi. Tidak hanya masyarakat umum saja yang menikmati jejaring tanpa batas ini, namun juga para pelajar yang notabene berusia 15 hingga 21 tahun. Hasil penelitian di kota Padang terhadap pelajar yang berpakaian putih abu-abu ini menyebutkan, faktor-faktor yang menyebabkan *facebook* digemari oleh kaum pelajar ini adalah, Situs pertemanan *Facebook* yang memungkinkan seseorang untuk menemukan teman lama, menemukan teman baru, menjalin pertemanan, bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan

berinteraksi dengan orang lain, mengirimkan pesan dan komentar. Selain itu, pelajar ini juga menyebutkan fasilitas-fasilitas utama yang ditawarkan dalam dunia *facebook* sangat banyak, baik secara formal atau non-formal, independen atau dependen.

Meskipun beberapa dampak positif dari situs *facebook* dapat dirasakan, seperti mudah dalam berinteraksi dengan teman bahkan keluarga yang jauh, sarana untuk berdiskusi, sebagai alat promosi barang dan jasa (agar jaringan kita menjadi luas), namun tidak sedikit pula dampak negatif dari situs *facebook* terutama bagi pelajar atau ABG (anak baru gede), seperti menjadi malas belajar karena sudah keasikan chat di *facebook*, malas bekerja sehingga pekerjaan menumpuk karena tidak dikerjakan, bahkan sampai melakukan perbuatan asusila sekalipun.

Misalnya para pelajar yang banyak mengakses Pornografi. Sebagaimana situs jejaring sosial lainnya tentu ada saja yang memanfaatkan situs semacam ini untuk kegiatan berbau pornografi. Pemanfaatan untuk kegiatan negatif, walaupun telah diatur dalam peraturan penggunaan *Facebook*, tetap saja ada pihak yang memanfaatkan *facebook* untuk kegiatan negatif melalui grup ataupun *pages*. Tidak hanya itu saja, dampak *facebook* pun ternyata membuat para orangtua khawatir dalam mengawasi putra-putri mereka ketika berhubungan dengan teman-teman yang mereka kenal melalui *facebook*.

Hal tersebut tentunya merupakan efektifitas dari *Facebook* yang tanpa disadari telah merusak seseorang, namun semuanya juga terpulung dari individunya masing-masing dalam memanfaatkan teknologi canggih ini. Kita tidak dapat menyalahkan berkembangnya teknologi, sebab semakin tinggi teknologi maka semakin modern pula kehidupan di dunia. Manusia pun secara kodratnya tak ingin tergilas oleh teknologi canggih, dan berusaha menikmati hasil dari teknologi tersebut sebagai sebuah proses perubahan hidup mereka.

Namun yang perlu di mengerti saat ini adalah, apakah semua manusia mampu memanfaatkan teknologi canggih tersebut dengan baik, atau sama sekali buta dengan teknologi tersebut. Penelitian ini lebih lanjut ingin melihat lebih jauh sejauhmana efektivitas *Facebook* mampu mempengaruhi Pelajar Kota Padang dalam interaksi simbolik yang mereka lakukan dalam dunia maya yakni dunia tanpa batas, dimana seseorang bisa menjelma menjadi siapa saja dan berbuat apa saja, yakni baik atau buruk.

Melihat tingginya antusias dan keberadaan pengguna *Facebook* di Kota Padang khususnya para pelajar maka masalah yang diangkat berkaitan dengan penelitian ini adalah "Sejauhmana Efektivitas *Facebook* mampu mempengaruhi Pelajar Kota Padang dalam Interaksi Simbolik Terhadap Dunia Maya Tersebut?"

Tinjauan Pustaka

Penelitian ini juga tidak lepas dari beberapa penelitian yang relevan, sebelumnya. Adapun penelitian yang diajukan sebagai acuan dari penelitian ini adalah, penelitian tentang penggunaan teknologi internet dikalangan mahasiswa di Kota Padang: antara pendidikan dan hiburan oleh Ferdinand Renato (2003). Dalam penelitian ini, yang menjadi faktor mahasiswa menggunakan internet antara lain rasa keingintahuan yang merupakan faktor dasar seseorang untuk mengenal internet dan belajar untuk menggunakannya (faktor

internal), dan (faktor eksternal) berasal dari pergaulan, lingkungan yang ada disekitar individu. Dan dari data yang diperoleh pandangan/ asumsi mahasiswa kota Padang terhadap media internet cukup beragam antara lain internet dipandang sebagai jaringan pintar computer dunia yang menjadi perpustakaan terbesar di dunia, internet sebagai kamus terbesar di dunia, dan internet sebagai media informasi, pengetahuan, dan hiburan serta internet merupakan media informasi yang demokrasi, dimana internet tidak memandang usia, agama, ras, dan strata.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang berjudul, Peran media sosial Online (Fecobook) sebagai saluran Self Disclose disclosure Remaja Putri yang diteliti oleh Ratih Kusmaning Tyas (2010). Hasil penelitian menyatakan peran facebook dalam self discloser bagi remaja putri i Surabaya sangat luarbiasa karena mampu membuat informasi tersembunyi dari kehidupan nyata. Dalam hal ini remaja putri di Surabaya (informan penelitian) merasa nyaman melakukan *self disclosure* di *Facebook*, karena kebutuhan yang dia harapkan dapat terpenuhi pula oleh *Facebook*.

Menurut Onong Uchyana Effend(1993: 79)Terdapat dua tahapan proses komunikasi, yakni proses komunikasi primer dan sekunder. Proses komunikasi primer ialah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Proses komunikasi sekunder yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Maksud dari media kedua dalam proses komunikasi secara sekunder antara lain, surat, telepon, teks, surat kabar, radio, televisi, internet, dan sebagainya. Media tersebut dimanfaatkan sebab letak komunikator dan komunikan berada di tempat yang relatif jauh, sehingga penggunaan media ini dapat menunjang efektivitas komunikasi. Perkembangan umat manusia dalam melaksanakan komunikasi dari segi kualitas maupun kuantitas mengalami peningkatan pesat dari waktu ke waktu. Komunikasi merupakan transmisi dari satu orang ke orang lain dengan pengirim ataupun penerimanya yang spesifik salah satunya adalah penggunaan 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. Internet terus berkembang, dengan munculnya Web 2.0 serta perkembangan *mobile technology* ini mampu membuat prilaku masyarakat berubah dan sekaligus membuka peluang baru. Teknologi Web 2.0 mengubah segalanya, internet menjadi bersifat interaktif dan dinamis. orang jadi bisa lebih mudah mengekspresikan dirinya, melakukan networking, membentuk komunitas, berkolaborasi, berpartisipasi dalam sebuah kegiatan, dan masih banyak lagi hal-hal lainnya yang dapat dilakukan di intener. ini menunjukkan bahwa Web 2.0 membuat proses horisontallisasi semakin cepat. internet bukan hanya milik generasi muda lagi.

Di masa kini, media terpenting dan memiliki jaringan paling luas adalah internet, yang menghubungkan komputer-komputer pribadi paling sederhana hingga komputer-komputer super yang tercanggih. Layanan internet sangat beragam dan senantiasa berinovasi sesuai kebutuhan masyarakat. Misalnya, *e-mail*, *file transfer protocol (FTP)*, dan *world wide web (www)*, *e-commerce*, *e-government*, *e-fax*, *e-office*, *e-cash*, *e-banking*, *SMS*, *MMS*, dan sebagainya. Jaringan internet menjadi media yang tercepat mengalami inovasi ke segala lini serta teradaptif dengan kebutuhan masyarakat, sehingga hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dapat dikoneksikan ke dalam jaringan internet.

Data yang dilansir sejumlah media mengatakan, perkembangan pengguna internet kian bertambah jumlahnya, hanya kini, kedepan juga masih terus akan bertambah seiring dengan fasilitas jaringan yang terus bertambah bagu.. Di seluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastis, jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta pengguna, pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai 100 juta. Kini jumlah itu sudah semakin besar, berita yang dirilis Kantor Berita Antara, pada bulan Juni 2012 pengguna Internet di Negara Indonesia saja sudah mencapai angka 55 juta orang, dari jumlah penduduk Indonesia 245 juta.

Tidak hanya masyarakat yang terobsesi pada penggunaan internet yang berlebihan namun, kalangan remaja, khususnya para pelajar yang notabene usianya relatif masih muda, lebih memilih akses internet yakni jejaring sosial sebagai wadah dalam melakukan interaksi. Salah satunya adalah penggunaan akses *Facebook*. Sosial media yang sering disebut sebagai *new media* atau media masa depan ini saat ini paling banyak digunakan. Indonesia memiliki jumlah pengguna yang terus bertambah di Indonesia. Dari data tahun April 2012 yang dirilis Kantor Berita Antara menyebutkan Indonesia masih di level tiga untuk Facebook dengan jumlah pengguna sebanyak 44,6 juta pengguna Facebook dan sebanyak 19,5 juta pengguna Twitter masuk dalam level 5 dunia setelah Amerika Serikat dan Inggris.

Sumber lain mengatakan, pada priode November 2012, jumlah pengguna Facebook di Indonesia mencapai 51 juta pengguna. Dari laporan untuk bulan November 2012 ini, SosialBakers menyebutkan bahwa jumlah total pengguna Facebook di Indonesia adalah 51 juta.

Jejaring sosial facebook

Facebook adalah salah satu jaringan sosial yang sangat tenar pada zaman sekarang, hampir setiap orang memiliki facebook. Situs jejaring sosial ini berguna agar pengguna dapat berinteraksi dengan teman secara mudah, dapat memperbanyak teman dapat memperluas jaringan pengguna, dan masih banyak sekali kegunaan yang lainnya.

Facebook memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan situs jejaring sosial lainnya. Dalam penggunaan facebook, fitur utama yang dapat digunakan oleh para facebooker, diantaranya adalah:

1. Beranda (*Home*)

Digunakan untuk melihat kabar berita mengenai kegiatan apa saja yang baru dilakukan oleh teman. Disini juga dapat melihat permintaan yang ditujukan untuk pengguna facebook.

2. Profil (*Profile*)

Digunakan untuk melihat profil pengguna facebook, dan halaman profil ini terdapat beberapa fitur yaitu;

- Di sebelah kiri adalah informasi mengenai pengguna facebook berupa foto, situs, web, teman, dan video (jika ada).
- Di tengah ada pesan dinding (komentar), yang masuk serta keterangan kegiatan yang baru saja dilakukan pengguna facebook dapat juga ditambahkan foto, video dan sebagainya.
- Di sebelah kanan ada iklan dan group dalam Facebook yang tampil secara acak.
- Di tengah ada sebuah kotak yang berguna untuk memuat status dari pengguna facebook, yang dapat juga diisi dengan komentar dari teman facebooker lainnya.

3. Teman (*Friend*)

Digunakan untuk melihat semua teman kamu.

- Di sebelah kiri ada fitur untuk mengundang teman bergabung di facebook.
- Di tengah ada fitur untuk menambahkan buku telepon dan sebagainya.

4. Pesan (*Message*)

Merupakan fitur untuk melihat pesan masuk yang dikirim dari teman sesama Facebook. Ada pesan masuk (Inbox); pesan terkirim (sent messages), pemberitahuan (notification), pemberitahuan (notification), pembaruan (updates), serta menulis pesan (compose messages). Facebook sebenarnya dibuat sebagai situs pertemanan yang memungkinkan orang untuk dapat bertemu dengan temannya di dunia maya. Keunggulannya memang terdapat dalam feature update status yang real time dan untuk mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk (notes, foto, video, komentar, wall, groups dll). Facebook menjadi salah satu ajang unjuk eksistensi diri. Pengakuan dari orang lain diharapkan, karena sering kita lihat wall atau komentar akibat si pengguna sendiri seperti ingin memancing komentar dari orang lain. Jadi kalau digunakan dengan baik dan proporsinya tepat, Facebook dapat menjadi alat untuk melatih mengekspresikan diri dan itu sebenarnya sangat baik.

Adapun menurut Koran Tempo Interaktif Edisi 14 April 2009 (dalam www.romeltea.com/10/10/2013/21.00), Dampak Positif dari facebook antara lain:

1. Mempérerat silaturahmi. Ya, mungkin ini adalah kegunaan dari facebook yang paling bisa kita rasakan. Bahkan dengan facebook, kita bisa menemukan kembali orang – orang yang pernah kita kenal di masa lalu.
2. Mengetahui potensi diri. Dalam facebook banyak terdapat kuis yang bermanfaat untuk mengetahui lebih banyak tentang siapa sih kita sebenarnya. Namun, kita juga harus tetap waspada, sebagian kuis yang terdapat dalam facebook mengandung unsur – unsur ramalan, dan sudah tentu anda paham bahwa percaya pada ramalan merupakan sebuah kesyirikan.

3. Media promosi. Jelas, facebook bisa digunakan sebagai media promosi. entah itu mempromosikan produk, jasa, instansi, atau hal lain. Bahkan, pada saat pemilu legislatif kemarin, sebagian caleg juga menggunakan facebook untuk media kampanyenya.

4. Sarana diskusi. Di facebook kita bisa bergabung dengan berbagai komunitas/ grup.

Sementara dampak negatifnya antara lain: Memicu terjadinya pergaulan bebas tanpa batas, Penipuan. Seperti media online lainnya, *Facebook* juga rentan dimanfaatkan untuk tujuan penipuan. Kita tidak akan tahu sebenarnya siapa dibalik account facebook. Orang dengan mudah membuat account baru untuk keperluan yang tidak baik. Ada yang menggunakan modus berkenalan dan akhirnya menjadi akrab di dunia maya yang ternyata ujung-ujungnya digunakan untuk melakukan penipuan atau tindakan kriminal lainnya. Pola komunikasi langsung akan terganggu. Orang bisa lebih sibuk ber-*Facebook* di *BlackBerry* daripada mengajak temannya bicara saat mereka sedang bepergian.

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang modern ini sudah melesat tinggi, siapapun, dan dimanapun semua orang dapat meng-akses media teknologi yang sudah canggih dan beragam macam tersedia, salah satu medianya adalah media internet yang dapat membantu masyarakat atau para pelajar mempelajari ataupun mengetahui informasi seputar kebudayaan, teknologi, dan lain-lain yang ada di Indonesia maupun informasi yang belum diketahuinya. Namun dibalik sajian internet tersebut berisi program-program yang membuat tentang jejaring media seperti *Facebook*, *Twitter*, *Line*, *Path*, dan lain sebagainya.

Facebook adalah jaringan global antar manusia yang dihubungkan dengan koneksi internet untuk berkomunikasi dari suatu lokasi ke lokasi lain di belahan dunia. Dalam *Facebook* terdapat berbagai macam informasi, baik yang baik maupun yang buruk, yang benar maupun yang tidak. Semua informasi itu dapat diakses oleh siapapun jika mereka telah terdaftar dalam akun. Penggunaan jejaring media saat ini berkembang dengan pesat. Kini masyarakat dapat dengan mudah mengakses jejaring sosial baik di warnet atau melalui laptop dengan modem ataupun *wireless-connected*, bahkan lewat HP. Jumlah pengguna *facebook* pun terus bertambah.

Peningkatan pengguna *facebook* pun diprediksi akan terus meningkat sekitar 25 persen setiap tahunnya. Departemen Komunikasi dan Informatika mengemukakan, sekitar 50% penduduk Indonesia pada tahun 2015 yang diperkirakan berjumlah 240 juta jiwa, atau sebanyak 120 juta jiwa, diharapkan sudah terhubung dan mampu menggunakan internet. Harapan tersebut sesuai dengan deklarasi World Summit On Information Society (WSIS) tahun 2003, dengan point terpentingnya adalah pada tahun 2015 sekitar 50% penduduk dunia harus memiliki akses informasi yang terhubung dan mampu menggunakan internet. Sebuah data menunjukkan bahwa dari jumlah pengguna internet di atas, rata-rata pengguna internet di perkotaan 60% adalah di bawah 30 tahun. Artinya, para pengguna itu adalah anak-anak dan remaja. Internet pun lalu berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan mereka, khususnya para remaja. Dapat dibayangkan jika pengguna internet meningkat sudah pasti pengguna jejaring sosial pun juga meningkat sangat tinggi.

Dalam Interaksionisme Simbolik

Metodologi

Fokus kajian penelitian ini didasari pada pertanyaan inti sejauhmana efektifitas penggunaan *Facebook* bagi pelajar di Kota Padang. Oleh karena itu tipe penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bermaksud memberikan gambaran terperinci dari suatu gejala sosial tertentu dimana telah ada gambaran terperinci dari suatu gejala sosial tertentu dimana telah ada informasi mengenai gejala yang dirasakan kurang memadai (Mallo,1986:73).

Berdasarkan fokus kajian penelitian di atas, maka metode penelitian yang penulis gunakan adalah mix metodologi yakni penggabungan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Untuk memperkuat informasi penelitian ini, wawancara secara mendalam dilakukan kepada 10 orang informan pelajar yang dianggap mampu mewakili dalam penelitian ini sebagai sumber primer penelitian yakni informan kunci yang dipilih secara acak. Sementara itu untuk sumber sekunder dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh pelajar menengah atas kota Padang, untuk mengefektifkan data maka dari ratusan sekolah menengah atas maka dipilih sekolah-sekolah secara acak pula dengan cara gugus bertahap. Sampel penelitian ini terdiri dari 500 siswa pelajar sekolah menengah atas di Kota Padang yang terdiri dari beberapa sekolah, mereka dijadikan sebagai informan pendukung.

Setiap sekolah merupakan sampel yang telah di beri jumlah anggota siswa yang sama, supaya data yang didapat untuk setiap sekolah bisa dibandingkan dalam analisis data yang seterusnya. Cara memilih responden untuk setiap sekolah disesuaikan dengan keadaan dalam sekolah tersebut. Artinya responden dari sekolah menengah atas negeri dan swasta dipilih secara acak sehingga semuanya masuk kedalam sampel penelitian.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan sistem angket, dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang sudah ada alternatif jawabannya secara terbatas kepada responden, guna memperoleh keterangan-keterangan sehubungan dengan masalah yang ditulis. Angket disebarkan kepada sekolah-sekolah yang telah dipilih secara acak sebelumnya. Wawancara mendalam juga dilakukan dengan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data sekunder penelitian mengenai berbagai keterangan yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Sementara itu studi pustaka juga dilakukan untuk mendapatkan data teoritis guna mempermudah penelitian dengan teori melalui bacaan dan menelaah referensi serta data-data tertulis lainnya yang sesuai dengan teknik penelitian.

No	Nama Sekolah	Jumlah Responden
1	SMAN 1 Kota Padang	100 orang
2	SMAN 2 Kota Padang	100 orang
3	SMAN 3 Kota Padang	100 orang
4	SMAN 6 Kota Padang	100 orang
5	SMAN 10 Kota Padang	100 orang
	Jumlah (N)	500 Orang

Ket: tabel 1 Nama Sekolah

Hasil Pembahasan

A. Arti Penting Facebook di kalangan remaja Pelajar Mengah Atas di Kota Padang

Seperti yang telah diketahui bersama, situs jejaring sosial pada zaman dewasa ini sudah sangat menjamur di semua kalangan masyarakat. Mulai dari anak kecil, remaja hingga dewasa menggunakan fasilitas ini untuk berhubungan dengan teman ataupun mengenal teman baru yang terkadang sulit untuk bertemu secara langsung. Namun penggunaan situs jejaring sosial layaknya *Facebook*, *MySpace* ataupun *Twitter*, dapat memberikan dampak yang buruk juga terhadap perkembangan mental seorang manusia.

Salah satu situs jejaring sosial yang paling populer adalah *Facebook*. Menurut *alex.com* *Facebook* adalah jejaring sosial yang menjadi ranking pertama diakses oleh masyarakat Indonesia. Begitu mudah mendapatkan teman di sini, karena teknologi yang ada di dalamnya sangat canggih dan juga ketersediaan berbagai macam bahasa terdapat di *Facebook*.

Tidak heran jika semakin hari semakin bertambah pengguna *Facebook*. Hampir setiap orang mempunyai *Facebook*. Penggunaan *Facebook* dalam kehidupan sehari-hari mempunyai pengaruh bagi penggunanya, apabila kita tidak cerdas dalam menyikapi situs jejaring sosial ini, bisa-bisa kita kecanduan *Facebook*, dan layaknya candu, apapun akan kita lakukan agar dapat menggunakan *Facebook*.

Sejak tahun 2007, *Facebook* mengalami peningkatan penggunaan di Indonesia. Hingga sekarang, Indonesia menjadi salah satu negara dengan masyarakat pengguna *Facebook* yang besar. Penggunaan *Facebook* ternyata memberi banyak dampak positif dan negatif, terutama jika digunakan secara berlebihan.

Teknologi yang semakin canggih memudahkan semua orang untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan. Banyak situs jejaring sosial yang semakin populer dan menjamur saat ini. Salah satunya adalah dunia pertemanan *facebook*.

Facebook adalah salah satu jejaring sosial yang berguna untuk mencari teman lama. *Facebook* juga dapat diaplikasi dengan cara mengirim video, foto, bermain games, berdiskusi, dan masih banyak lagi. Luasnya jaringan yang dibuat *facebook* membuat para pengguna berpikir untuk memanfaatkannya tidak hanya untuk mengunggah foto, memperbarui status dan lainnya. Dalam penelitian ini hampir 100% pelajar di kota Padang yakni, pelajar menengah atas (SMA) yang duduk dikelas 2 dan 3, mengerti dan mengetahui apa itu *facebook*. Tidak diragukan lagi bahwasanya *facebook* sudah menjadi hal yang tidak asing lagi bagi mereka. Tetapi 50% dari 500 pelajar ada yang mengaku tidak mempunyai akun *facebook* seperti teman yang lainnya. Dari beberapa siswa Ada yang berpendapat mengenai kepemilikan *facebook* di kalangan pelajar SMA. 66,7% pelajar mengatakan bahwa *facebook* sangatlah penting dan suatu keharusan untuk memilikinya. Dan ada 33,3% remaja berpendapat bahwa memiliki *facebook* hanya untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Dan apabila tidak memiliki akun *facebook* akan menemui kendala dalam mencari informasi.

Menurut Kim dan Rubbin, adapun proses internal yang dialami oleh seorang khalayak dalam mencari gratifikasi (kepuasan) dari media adalah *Pertama*, seorang khalayak akan melakukan **proses seleksi** (*selectivity*). Gratifikasi yang diinginkannya akan disesuaikan dengan media yang akan digunakannya. *Kedua*, selanjutnya yang dilakukan adalah **proses memperhatikan** (*attention*). Pada proses ini, individu khalayak akan mengalokasikan usaha kognitifnya untuk mengkonsumsi media. *Ketiga*, proses terakhir adalah **proses keterlibatan** (*involvement*). Pada proses ini seorang khalayak akan terlibat lebih dalam secara personal dengan media tersebut, bahkan juga memiliki "hubungan spesial" dengan karakter media tersebut. Proses ini seringkali juga disebut sebagai "*para-social interaction*". (Kim & Rubin, 1997 dalam Miller, 2002:244-245).

Jika melihat pengguna jejaring sosial yang dalam penelitian ini dikhususkan pada pelajar yakni siswa Sekolah menengah atas yang berada dikota padang, tidak jauh berbeda, dengan tujuan akhir penggunaan jejaring sosial, juga memiliki proses seleksi dalam mengakses jejaring sosial yang ada sebelum memutuskan *facebook* menjadi salah satu media sosial yang mereka pilih. Selanjutnya proses memperhatikan juga terjadi dalam menentukan pilihan tersebut bagi kalangan siswa remaja ini, yakni berusaha mempelajari apa saja keunikan yang didapat dari dunia yang mampu menghipnotis seseorang tersebut, hingga akhirnya proses keterlibatan yakni, membuat akun dan bergabung dalam media sosial *facebook* sebagai bentuk dari keterlibatan itu.

Dari beberapa orang informan kunci menyebutkan, *facebook* sebagai salah satu cara dalam mengaklamasikan diri mereka dalam dunia maya, oleh karena itu, proses membuat sebuah akun adalah pilihan bagi mereka dalam mengikuti pola gaya hidup metropolitan. Dalam penelitian ini, dari 500 siswa yang menjadi sampel penelitian, 60 % diantara mereka mengatakan *facebook* merupakan media yang ampuh dalam melakukan pertukaran informasi, baik ajang mencari pertemanan maupun berbagi bersama pengguna.

Rata-rata akses memakai facebook mereka lakukan melalui *handphone*: sebab *handphone* dinilai sebagai barang yang sangat praktis untuk membuka akun facebook dan membawanya ke sekolah serta kemanapun mereka beraktivitas. Dengan alasan, *handpne* adalah barang luar biasa yang kerap sekali dipakai untuk mengakses akun facebook disela-sela pelajaran.

3. Facebook sebagai Media Representasi

Dalam pendekatan teori interaksionisme simbolis membuat sesuatu yang dimaknai pendukung budaya dapat di tangkap sama oleh orang lain. Dengan cara ini ada kesamaan persepsi dalam memaknai suatu fenomena atau benda yang dimaksud. Kepemilikan suatu benda mempunyai banyak makna bagi pemiliknya maupun orang lain. Bagi sebagian dari mereka kepemilikan benda tersebut bisa sebagai alat untuk menunjukkan prestise, kelas ataupun golongan, selera, dan lain sebagainya.

Jejaring sosial *facebook* mempunyai kegunaan dan "sesuatu" yang berbeda bagi para pemiliknya. Bagi Pelajar sekolah menengah atas, jejaring sosial yang bersifat istimewa ini juga sekaligus simbol yang mengandung makna. Simbol ini dimaknai oleh mereka sebagai bagian dari gaya hidup masa kini. dari beberapa siswa yang dijadikan informan, rata-rata mereka menggunakan jejaring sosial ini karena sedang "ngetren" dan menjadi bagian gaya hidup mereka.

Dalam masyarakat maju, budaya konsumen masal telah memaksa individu dan masyarakat untuk memperjelas diri dan orang lain dalam kaitan dengan benda yang dimiliki. Banyak orang menggambarkan barang-barang milik sebagai citra diri. Apabila orang itu kehilangan barang tersebut, ia akan mengalami siksaan pribadi atau penurunan harga diri. (Lury, 1998:10).

Kaitannya dengan pengguna akun facebook yakni dalam hal ini adalah pelajar yang notabene kaum remaja yang tengah mencari jati diri menuju kedewasaan, merasa bahwa dengan ikut bergabung dalam jejaring sosial yang unik tersebut mereka bertambah rasa percaya diri di hadapan orang lain yakni teman-teman karena ada simbol-simbol yang terkandung di dalam makna *facebook* tersebut. Yaitu status yang mereka buat dilambangkan dengan simbol kejadian yang baru mereka alami, dengan berbagai gaya penulisan yang mereka sukai. selain itu segala hal yang berhubungan dengan kesuksesan, gaya hidup, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya selalu dilambnagkan dengan aneka tulisan yang bermacam-macam, sehingga membuat fenomena ini merupakan ciri dari masyarakat kota yang terpengaruh dengan budaya kapitalis, dimana status seseorang diukur menurut sebuah tulisan singkat.

Lewat jejaring sosial inilah para pelajar yang ingin mengidentifikasi siapa dirinya dan dari kelompok ataupun kelas manakah mereka berasal. Dengan demikian mereka yang tergabung dalam jejaring sosial *facebook* tersebut seolah-olah menyebutkan bahwa mereka adalah bagian dari masyarakat maju untuk menunjukkan kelompok atau bagian dari kelompok yang ada.

Sementara itu dalam kehidupan modern masyarakat Barat yang materialistik, identitas individu dipengaruhi oleh pemahaman simbolik atas barang-barang yang dimilikinya dan bagaimana hubungan diri

engan barang tersebut. Kepemilikan materi merupakan ekspresi keanggotaan kelompok dan berarti menempatkan orang-orang lain dalam lingkungan sosial material. Terlebih lagi, kepemilikan materi memberikan informasi kepada seseorang tentang identitas orang lain.

Pada perspektif ini, orang secara tetap masuk dalam proses untuk menginterpretasikan dan mendefinisikan sesuatu. Dengan demikian, makna dan simbol suatu benda bisa dimaknai berbeda bergantung pada siapa atau kelompok mana yang memaknai benda tersebut. Bagi kelompok tua, penggunaan jejaring sosial *facebook* lebih menitik beratkan pada fungsinya yaitu sebagai alat komunikasi dan pendukung mobilitas kerja mereka. Dalam artian bahwa *facebook* bagi pemakainya tidak selalu mempengaruhi dan menaikkan status maupun gengsinya. Sementara itu, pada kelompok muda perkotaan seperti para pelajar yang berusia remaja yakni 15-17 tahun, pada umumnya selain menekankan pada aspek fungsi gengsi juga menjadi pertimbangan kepemilikan akun tersebut. Hal ini karena tidak terlepas pembawaan kelompok muda yang ingin selalu tampil beda, tidak mau ketinggalan gaya hidup.

Dokumen dari jejaring sosial dalam kehidupan sosial salah satunya bisa berupa tulisan dan foto-foto yang mewakili realitas dari apa yang dibuat seseorang. Secara harfiah, representasi diartikan sebagai perwakilan atas sesuatu. Melalui media jejaring sosial *facebook*, sebuah peristiwa dianggap sebagai bagian yang penting.

Sesuai dengan fungsinya yaitu representasi, *facebook* merupakan salah satu bentuk komunikasi. Foto dan tulisan dianggap bisa mewakili citra/ identitas dari sang pemilik akun. Istilah representasi itu sendiri menunjukkan pada seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan.

Dalam buku yang berjudul *Cultural representation and signifying Practices*, Stuart Hall mengatakan adanya dua sistem representasi yaitu: pertama mental representation: " *meaning depend on the system of concepts and images formed in our thoughts which can stand for a represent the world, enabling us to refer the things both inside and outside our head*". sistem representasi yang kedua adalah makna yang bergantung pada konstruksi sebuah set korespondensi antara peta konseptual kita dengan sebuah set tanda.

Sistem pertama membuat kita memaknai dunia dengan mengkonstruksikan seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan peta konseptual kita. sistem kedua membuat kita merekonstruksikan seperangkat rantai korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol merupakan inti dari produksi makna lewat bahasa. proses yang menghubungkan ketiganya secara bersama-sama inilah yang dinamakan dengan representasi.

Facebook adalah medium yang menjadi perantara dalam memaknai sesuatu dan juga sebagai perantara memproduksi dan mengubah makna. hal ini dimungkinkan karena *facebook* beroperasi sebagai sistem representasi. Lewat *facebook* seseorang mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide mereka tentang sesuatu. Makna sesuatu hal sangat tergantung dari cara seseorang tadi merepresntasikannya. dengan

mengamati simbol-simbol makna yang ada pada *facebook* individu lain dapat mengetahui apa yang terjadi pada individu tersebut.

Dalam penelitian ini, bentuk interaksionisme simbolik yang terdapat dalam makna representasi diri pelajar ketika menggunakan *Facebook* terjadi tiga pendekatan. Pendekatan pertama adalah pendekatan reflektif yang mengatakan *facebook* sebagai cermin yang merefleksikan makna yang sebenarnya bagi diri mereka sebagai dari segala sesuatu yang ada di dunia. Pendekatan yang kedua adalah pendekatan intensional, dimana mereka menyatakan *Facebook* digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang seseorang terhadap sesuatu.

Sedangkan ketiga adalah pendekatan konstruksionis, yakni para pelajar yang berusia remaja ini mengatakan bahwa sebagai manusia perlu mengkonstruksi makna lewat jejaring sosial sebab melalui dunia maya, mereka tidak hanya memperoleh informasi dan berbagi teman saja, namun *facebook* juga dinilai sebagai alat yang ampuh untuk mencitrakan diri seseorang dengan berbagai makna yang mereka ciptakan.

Dampak Penggunaan Facebook di kalangan Pelajar SMA Kota Padang.

Teori komunikasi yang dapat digunakan dalam melihat realitas penggunaan *Facebook* adalah *uses and gratifications theory*. Teori *uses and gratifications* mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. *Teori uses and gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Teori ini percaya bahwa tidak hanya satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu berdampak pada dirinya. Kita bisa memahami interaksi orang dengan media melalui pemanfaatan media oleh orang itu (*uses*) dan kepuasan yang diperoleh (*gratification*) (Nurudin, 2007:192-193).

Dalam penelitian ini, banyak para informan mengaku, menggunakan *facebook* dalam keseharian mereka. *Facebook* seringkali dijadikan sebagai media yang paling berefek luar biasa bagi pergaulan mereka. Dapat dilihat hasil penelitian ini, 40% remaja yang bereaksi berlebihan, seperti bingung sendiri, gelisah, bahkan merasa sepi apabila mereka tidak membuka dan meng-update status 1 hari saja. Namun ada 60% remaja lainnya menanggapi *facebook* sebagai media yang biasa saja. 40% pelajar SMA di kota Padang juga mengatakan memilih memanfaatkan *facebook* sebagai sarana untuk tanya jawab dan mendiskusikan tugas di sekolah. Dalam hal ini manfaat *facebook* bagi pelajar sekolah menengah atas di kota Padang sebenarnya diperuntukkan mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi). Sementara itu manfaat lainnya yang diperoleh dengan menggunakan *facebook* adalah mudahnya mencari dan menambah teman.

Dampak Negatif Facebook dikalangan Pelajar SMA Di Kota Padang

Sementara itu dampak negatif dari *facebook* juga muncul. Dari hasil penelitian ini beberapa orang pelajar remaja SMA menyatakan *facebook* membuat mereka menjadi malas belajar, tidak mengerjakan tugas, karena selalu ingin tahu status teman-temannya. Mereka juga menyatakan lebih banyak waktu yang terbuang sia-sia untuk hal yang kurang bermanfaat seperti melakukan *chatting*. Para pelajar juga menyebutkan, *facebook* membuat mereka boros artinya, mereka dapat menghabiskan uangnya untuk online perjam-jam.

Banyak juga para pelajar remaja SMA yang mengaku menjadi ketergantungan dengan *facebook*. Tidak hanya itu saja mereka juga mengaku kualitas pertemuan *face to face* dengan sesama anggota keluarga semakin berkurang, sehingga menimbulkan perasaan terabaikan.

Hal yang paling mengejutkan dari pernyataan remaja usia dini ini menyebutkan *facebook* juga terkadang juga memicu terjadinya pergaulan bebas tanpa batas, karena namanya dunia maya, dunia tanpa batas, sehingga banyak diantara mereka bisa menjelma menjadi siapa saja dan berbuat apa saja, baik atau buruk.

Dampak Negatif Facebook	Persen
Berkurangnya waktu belajar	20%
Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah	20%
Merusak moral pelajar	30%
Menghabiskan uang jajan	30%
Mengganggu Kesehatan	10%

Ket: tabel 3 Dampak Negatif Facebook

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terhadap remaja siswa-siswi berbagai Sekolah Menengah Atas di Kota Padang, khususnya siswa-siswi yang berusia 15-17 tahun, *facebook* adalah suatu jejaring sosial yang mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan yang gunanya mempertemukan orang-orang di berlainan tempat. *Facebook* juga dinilai mempunyai berbagai macam manfaat. namun, juga dapat memberikan dampak negatif bagi remaja yang beranjak ABG (anak baru gede) ini.

Jika dilihat interaksionisme simbolik yang terjadi dalam diri pelajar ketika menggunakan *facebook* sebagai bagian dari gaya hidup mereka, terjadi tiga pendekatan, yakni pendekatan reflektif yang merefleksikan makna apa saja yang mereka tuliskan dalam dinding akun *facebook*; yang sebenarnya, bagi diri mereka sebagai dari segala sesuatu yang ada didunia. Pendekatan yang kedua adalah pendekatan intensional, dimana mereka menyatakan *Facebook* digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara

pandang seseorang terhadap sesuatu. Sedangkan ketiga adalah pendekatan konstruksionis, yakni para pelajar yang berusia remaja ini mengatakan bahwa sebagai manusia perlu mengkonstruksi makna lewat jejaring sosial sebab melalui dunia maya, mereka tidak hanya memperoleh informasi dan berbagi teman saja, namun facebook juga dinilai sebagai alat yang ampuh untuk mencitrakan diri seseorang dengan berbagai makna yang mereka ciptakan.

Hasil penelitian juga menunjukkan Pelajar sekolah menengah atas seringkali berlebihan dalam menggunakan facebook dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dampak buruk facebook terhadap kehidupan sosial remaja lebih berbahaya dan perlu diantisipasi. Misalnya, mengganggu jam belajar. Dari hasil penelitian juga didapat hampir 60% remaja mengakses facebook saat jam pelajaran. Itu dapat mengurangi daya konsentrasi siswa sehingga prestasi mereka dapat menurun. Selain itu, dampak buruk yang ditimbulkan adalah membuat remaja kurang bersosialisasi dengan lingkungan serta mengganggu kesehatan pada mata. Itu disebabkan karena mereka terlalu larut dengan apa yang mereka lakukan.

Adapun dari hasil penelitian juga didapat pernyataan, para remaja yang bertumbuh ini juga memiliki solusi yang biasa dilakukan jika facebook dianggap sebagai sesuatu jejaring yang mendatangkan keburukan pada mereka, yakni mereka berusaha untuk membatasi diri, dimana jika merasa sudah kecanduan yang luar biasa terhadap jejaring sosial, maka secara sadar harus membatasi waktu aksesnya. Tidak hanya itu saja mereka juga berusaha mulai mengurangi bermain game dan up-date status, seperti dengan mulai mencari kesibukan yang lain misal seperti bermain bersama teman-teman dalam dunia nyata, mengikuti organisasi maupun mengerjakan tugas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agger, Ben, 2003, Teori Sosial Kritis, Kritik, Penerapan dan Implikasinya, Kreasi Wacana, Yogyakarta
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma dan diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Prenada media group.
- Berlo, David.K. 1960. *The Process Of Communication: An Introduction to Theory and Practice*. Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Canggara, Hafied. 1998. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Uchjana, Onong. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Griffith EM, 2003, *A First Look At Communication Theory*, London: Mc Graw Hill.
- Hurlock. Elizabeth.B. 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Irfandi, Rifky: 2010, *Penelitian Tentang Alasan-Alasan Konsumen Membeli Produk Pada Perdagangan Maya*. Jakarta Dimuat Dalam Kompas 15 Januari 2010.
- Johnson, D.P. 1990. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta : Gramedia.

L. Tubbs, Stewart-sylvia Moss. 2001. *Human Communication, prinsip-prinsip dasar* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Onong Uchjana Effendy, 2003. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Rosdakarya

Paul S. Baut. dan T Effendi. 1994. *Teori-Teori Soisal Modern: dari Parson sampai Herbamas/Ian Craib*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

McQuil, Denis dan Sven Windahl. *Model-Model Komunikasi*. (Alih bahasa. tt., tp.

Mulyana, Deddy. 2002. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Miller, Katherine. 2002, *Communication Theories: Perspective: Process. and contra X* boston: Mc.Grahill.

Nurrudin. 2013, *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Rahmat, Djalaluddin. 1996. *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Skripsi:

Renato, Ferdinand. 2003, *Teknologi Internet Dikalangan Mahasiswa Di Kota Padang: Antara Pendidikan Dan Hiburan*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Koran:

Kompas. Irfandi, Rifky: 2010. *Penelitian Tentang Alasan-Alasan Konsumen: Membeli Produk Pada Perdagangan Maya*. Dimuat Dalam Kompas 15 Januari 2010.

Pontianak Post. Artikel, "Manusia Perspektif Interaksionisme Simbolik". Kamis, 11 Agustus 2007.

Koran Tempo Interaktif Edisi 14 April 2009, dalam www.romeltea.com Tempo Interaktif

Website:

www.romeltea.com/10/10/2013/21.00

<http://andibagus.blogspot.com/2009/02/05/23/09.13/18.00>.

<http://www.idafazz.com/pengertian-facebook.php>

[http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/\(25/9/13\)/23.00](http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/(25/9/13)/23.00).

[http://www.slideshare.net/mashendri1/facebook-manfaat-dan-dampaknya/\(30/9/13\)12.00](http://www.slideshare.net/mashendri1/facebook-manfaat-dan-dampaknya/(30/9/13)12.00)

<http://id.wikipedia.org> (10/10/13) 17.00