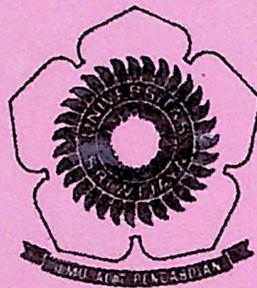


**DAMPAK PENGGUNAAN *FACEBOOK* BAGI KEHIDUPAN
SOSIAL EKONOMI BUDAYA REMAJA DI KELURAHAN
SAKO KECAMATAN SAKO PALEMBANG**



SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Mencapai Derajat S1 Ilmu Sosiologi**

DISUSUN OLEH:

DESLI NATALIA

07053102043

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2009

S
307.07
Des
d
C-10340
2009

**DAMPAK PENGGUNAAN *FACEBOOK* BAGI KEHIDUPAN
SOSIAL EKONOMI BUDAYA REMAJA DI KELURAHAN
SAKO KECAMATAN SAKO PALEMBANG**



SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Mencapai Derajat S1 Ilmu Sosiologi**

DISUSUN OLEH:

DESLI NATALIA

07053102043

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2009

LEMBAR PENGESAHAN

**DAMPAK PERILAKU PENGGUNAAN FACEBOOK BAGI KEHIDUPAN
SOSIAL EKONOMI DAN BUDAYA REMAJA DI KELURAHAN SAKO
KECAMATAN SAKO PALEMBANG**

SKRIPSI

**Telah Disetujui oleh dosen pembimbing untuk mengikuti
ujian komprehensif dalam memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat S-1 Sosiologi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**

Diajukan Oleh :

**DESLI NATALIA
07053102043**

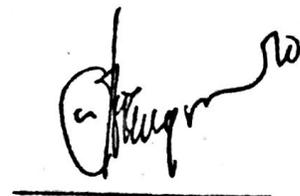
Pembimbing I

**Drs. Mulyanto, MA
NIP. 195611221983031002**



Pembimbing II

**Dra. Dyah Hapsari FNH, M.Si.
NIP. 196010021992032001**



**DAMPAK PENGGUNAAN *FACEBOOK* BAGI KEHIDUPAN
SOSIAL EKONOMI DAN BUDAYA REMAJA DIKELURAHAN
SAKO KECAMATAN SAKO PALEMBANG**

SKRIPSI

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
dan Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
dari Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi
Pada tanggal, 15 Juli 2010**

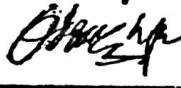
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

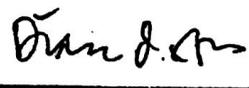
Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si
Ketua

Dr. Dadang H. Purnama, M.Hum
Anggota

Diana Dewi Sartika, S.Sos, M. Si
Anggota







**Indralaya,
Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



Dekan,
Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si
NIP. 196010021992032001

MOTTO.

Perbedaan antara mereka yang berhasil dengan yang tidak bukanlah karena kurangnya kekuatan, bukannya kurang pengetahuan, tetapi lebih pada kurangnya keinginan.

-Vince Lombardi-

Jangan menyerah atas sesuatu yang baik untuk menuju sesuatu yang baik.

-Kenny Rogers-

Kupersembahkan untuk:

- * Kedua orang tuaku tercinta*
- * Adikku tersayang*
- * Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas izin dan hidayah-Nya yang telah memberikan limpahan karunia hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan *Facebook* bagi Kehidupan Sosial Ekonomi Budaya Remaja di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Palembang. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, juga kepada keluarga, para sahabat, serta pengikutnya yang meniti jalan perjuangan hingga hari akhir.

Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan studi S1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan serta pengalaman yang penulis miliki.

Dalam kesempatan ini, penulis menghanturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik sumbangan pemikiran, masukan serta saran-saran terhadap skripsi ini, terutama dihanturkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Badia Perizade, M.B.A. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si selaku Dekan Fisip Universitas Sriwijaya dan sekaligus selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasihat, saran dan pengarahan serta pandangan-pandangan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Mulyanto,MA. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan, semangat dan dukungan yang sangat bermanfaat.
4. Bapak Dr.Zulfikri Suleman MA, selaku ketua jurusan Sosiologi yang telah memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.

5. Seluruh Dosen FISIP Unsri yang banyak membantu selama masa perkuliahan di Kampus FISIP UNSRI. Terimakasih tak terhingga atas semua ilmu, pengetahuan, dan pembelajaran yang Penulis dapatkan dari Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu semuanya.
6. Penghargaan setinggi-tingginya Penulis persembahkan pada orang tua, Ayah Ibu tercinta yaitu Kocan.Ama.Pd dan Nadila, terima kasih atas dorongan, nasihat, motivasi dan bantuan baik moril maupun materil dengan kasih sayang dan do'a yang tiada hentinya yang tentunya sangat berarti dan menjadi kekuatan bagi Penulis. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kasih sayang dan kebahagiaan pada kalian. Amin.
7. Almarhumah ibuku tersayang (lisopi), mama,,terimakasih atas nasehat-nasehat yang telah engkau berikan waktu itu,, terimakasih yang tak terhingga,, nasehat dan kenangan bersamamu tak luput dari ingatanku,,mama akhirnya alhamdulillah anakmu sudah menjadi seorang sarjana,,satu impian dan harapanmu waktu itu sudah tercapai,, anakmu selalu berdoa semoga engkau tenang disisi Allah yang Maha Kuasa,, amin ya robbal alamin.
8. Adekku Afriansyah, terima kasih atas do'a dan perhatiannya untuk yunda selama ini, semoga cepet menyelesaikan kuliahnya juga yach,, amin...
9. Cinta dan kasihku (my honey,, Fauzi Rasidi,S.Ip), terimakasih de" ucapkan untuk semua perhatian, bantuan dan suportnya selama ini,,ketulusanmu membuatku semakin yakin kepadamu,,
10. Rizki Febri rasyid (feby) terimakasih yunda ucapkan atas dukungan, doa dan maaf kalau sudah merepotkan feby selama yunda menyelesaikan skripsi ini,,yunda doain semoga cepet lulus kuliah juga yach,, amin
11. Buat sahabat-sahabatku yaitu Fitri Wahyuni.S.sos, Elli Mardiah,S.sos, Heppi Adhawanti,S.sos, LausaIsaberna,S.sos, Nurul Luthfiahti,S.sos, Marlina,S.Sos, Mustaqimah,S.Sos. Sepria, Syarah Hapsari Nasution.
12. Buat temen-temen KKN di kecamatan Rantau Panjang: Boni, Mohan, Delly , mbak eci, yanti, lidia, anik, dan semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih teman-teman

13. Buat teman-teman seangkatan 2005: Chandra, Ridho, Ana, Shinta, Dina, Lilik, Tya, Jenny, Tri, musdalena, anggra,angga, rangga, basnah, rani, dan temen-temen yang lain. Semoga kita semua berhasil.. amin
14. Buat Kakak-kakak tingkatku Kak Deska, K kholek, Kak Vega, Kak hafish, Kak joko, Mbak Diyan, Mbak Ade, Mbak Pipit, Mbak Wulan, Mbak Bebe, Mbak Yuli, Mbak Gemi, Mbak Citra, Semoga semua bantuan, amal dan pahala Kakak dan Mbak di balas oleh Allah SWT... Amin...
15. Buat Para informan remaja dikelurahan Sako bersedia diwawancara dan sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Anda semua selalu diberi kebahagiaan serta limpahan kasih sayang oleh Allah SWT. Amin
16. Kepala Kelurahan Sako Bpk Drs. Rachmat Maulana terimakasih atas izin dan bantuannya

Akhirnya penulis berharap kiranya apa yang telah dicapai ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Sosiologi. Penulis menyadari banyak keterbatasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis menyambut baik atas berbagai masukan dan saran sebagai perbaikan terhadap skripsi ini.

Inderalaya, Juli 2009

Penulis

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Dampak Penggunaan *Facebook* bagi Kehidupan Sosial Ekonomi dan Budaya Remaja di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Palembang. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana penggunaan *facebook* dikalangan remaja dan dampak apa saja yang ditimbulkan dari penggunaan *facebook* bagi kehidupan Sosial Ekonomi dan Budaya remaja. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan unit analisis adalah remaja. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *sampling purposive* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Subyek penelitian dalam penelitian ini dipilih tujuh orang informan penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *facebook* dikalangan remaja dapat berupa perilaku positif dan perilaku negative. Perilaku positif seperti menulis status untuk melatih berkomunikasi dengan baik, belajar untuk mengeluarkan pendapat dan melatih berkomentar, belajar berkomunikasi dengan teman chatting dengan menggunakan bahasa inggris. Sedangkan perilaku negatif seperti para informan sering menyimpan dan melihat film porno yang ada di akun *facebook* mereka, serta melakukan pencarian terhadap grup cewek bispak, dan melakukan *chatting* dengan cewek bispak dengan obrolan seputar seks bahkan berlanjut pada aktifitas seks. Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *facebook* bagi kehidupan sosial ekonomi dan budaya yaitu terdiri atas dampak positif dan negatif. Dampak kehidupan sosial positifnya yaitu: memudahkan dalam berkomunikasi walaupun dengan jarak jauh, bisa menghimpun dan mengetahui keadaan keluarga yang jauh, bisa menambah relasi (pergaulan) dengan cara memperbanyak teman. Sedangkan dampak negatifnya adalah berkurangnya interaksi bersama keluarga dan lingkungan sekitar, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan, menimbulkan perilaku menyimpang yaitu mengakses film porno dan foto-foto vulgar, sering menimbulkan perselisihan dan perkecokan. Pada kehidupan ekonomi, dampak positifnya adalah bisa menghasilkan uang dan meningkatkan pendapatan, sebagai peluang bisnis, sedangkan dampak negatifnya adalah pemborosan keuangan dan menimbulkan pola hidup konsumtif. Pada Aspek budaya adalah menimbulkan budaya pop culture, budaya narsis dan budaya malas.

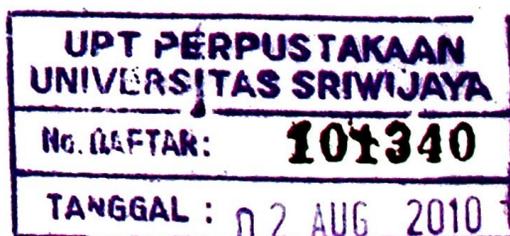
Kata Kunci : Dampak, Penggunaan, Facebook, Kehidupan Sosial Ekonomi dan Budaya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR BAGAN	

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat teoritis	10
1.4.2. Manfaat praktis	11
1.5. Tinjauan Pustaka	11
1.5.1. Komunikasi Massa	11
1.5.2. Internet	19
1.5.3. Facebook	22
1.6. Metode Penelitian	38
1.6.1. Sifat dan Jenis Penelitian	38
1.6.2. Lokasi Penelitian	39
1.6.3. Definisi Konsep	39
1.6.4. Informan Penelitian	41
1.6.5. Unit Analisis	41
1.6.6. Data dan Sumber Data	42
1.6.7. Teknik Pengumpulan Data	42
1.6.8. Teknik Analisis Data	44
1.7. Sietematika Penulisan	46
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	47
BAB III DESKRIPSI LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN	66
3.1. Gambaran Umum Daerah Kelurahan Sako	66
3.1.1. Luas dan batas kelurahan	66
3.1.2. Kondisi geografis	67
3.1.3. Sejarah singkat kelurahan	68
3.1.4. keadaan dan komposisi penduduk	69
3.1.5. Tingkat pendidikan	70
3.1.6. Mata pencaharian penduduk	72
3.1.7. Kondisi sosial budaya	75
3.1.8. Warnet yang ada di kelurahan sako	77



3.2 Deskripsi informan penelitian	79
3.2.1 Keadaan informan berdasarkan usia	80
3.2.2. Keadaan informan berdasarkan tempat bermain (warnet)	80
3.2.3. Keadaan informan berdasarkan pendidikan	81
3.2.4. Keadaan keluarga informan	81
BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA	84
4.1. Penggunaan <i>facebook</i> dikalangan remaja	84
4.1.1. Pengetahuan tentang <i>facebook</i>	86
4.1.2. Cara mendapatkan <i>facebook</i> dan motif menggunakan <i>facebook</i>	89
4.1.3. Pentingnya <i>facebook</i>	95
4.1.4. Intensitas menggunakan <i>facebook</i>	98
4.1.5. Jumlah akun <i>facebook</i>	102
4.1.6. Alasan pemilihan Warnet	105
4.1.7. Perilaku remaja dalam menggunakan <i>facebook</i>	108
4.2. Dampak Penggunaan <i>facebook</i> bagi kehidupan sosial ekonomi dan budaya	113
4.2.1. Dampak Sosial	114
4.2.2. Dampak Ekonomi	120
4.2.3. Dampak Budaya	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	128
5.1. Kesimpulan	128
5.2. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Perkembangan jumlah pelanggan dan pemakai internet_____	21
Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Kelurahan Sako menurut Umur_____	70
Tabel 3.2 Jumlah Penduduk Kelurahan Sako menurut Jenis Kelamin _____	70
Tabel 3.3 Data Penduduk menurut usia sekolah dan jenis kelamin tahun 2009__	71
Tabel 3.4 Jumlah Lembaga Pendidikan Tahun 2009_____	71
Tabel 3.5 Data penduduk berdasarkan tingkat pendidikan tahun 2009_____	72
Tabel 3.6 Jumlah lembaga Pendidikan non formal_____	72
Tabel 3.7 Jumlah Penduduk berdasarkan jenis pekerjaan _____	74
Tabel 3.7 Jumlah Penduduk berdasarkan pendapatan per bulan_____	74
Tabel 3.8 Jumlah penduduk berdasarkan agama_____	77
Tabel 3.9 Jumlah warnet di Kelurahan Sako Tahun 2009_____	77
Tabel 3.10 Jumlah Pengunjung Remaja di warnet Kelurahan Sako dan jam Disaat warnet penuh_____	78
Tabel 3.11 Keadaan informan kunci_____	79
Tabel 3.12 Keadaan informan pendukung_____	80

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Kerangka Pemikiran _____ 65

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada decade terakhir ini perkembangan teknologi terutama perkembangan teknologi informasi bergerak dengan sangat pesat, dan telah menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap tata kehidupan masyarakat diberbagai negara termasuk Indonesia. Saat ini, berdasarkan realitas yang ada, bahwa negara Indonesia berada pada zaman yang ditopang oleh kemajuan teknologi informasi yang ditandai dengan penggunaan alat-alat telekomunikasi seperti faksimili, telepon, hanphone. Penggunaan teknologi elektronik seperti komputer yang diikuti dengan perkembangan teknologi digital seperti internet sangat bermanfaat bagi manusia karena berguna untuk mencari dan mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia tanpa mengenal batas dan waktu, serta sebagai alat komunikasi secara global. Munculnya teknologi-teknologi baru memberikan wawasan dan kemudahan-kemudahan dari beberapa aspek termasuk dalam hal komunikasi sehingga Orang-orang tidak perlu lagi bertatap muka atau bertemu secara langsung.

Kemajuan teknologi informasi yang terjadi membawa perubahan besar dalam kehidupan umat manusia. Masyarakat telah mengalami peralihan dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Informasi saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, baik itu individu maupun institusi.



Pada umumnya teknologi informasi merupakan pengembangan dari teknologi komputer yang dipadukan dengan teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat memungkinkan manusia berkomunikasi dari mana saja di berbagai belahan dunia. Awalnya manusia hanya bisa berkomunikasi dengan suara (telepon) tetapi sekarang telah bisa berkomunikasi dengan multimedia melalui suara, gambar (citra), dan video secara cepat dan seketika (*on-line*) sehingga memungkinkan manusia dapat berkomunikasi kapan saja, dimana saja, dan dengan cara yang mudah dan murah.

Perkembangan teknologi informasi membuktikan bahwa jarak tidak lagi menjadi salah satu factor penghambat hubungan manusia. Berbagai macam informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat. Selain itu, informasi bisa diikuti dimanapun orang berada dan semua orang juga sudah banyak yang bisa menikmati teknologi informasi tersebut.

Perkembangan teknologi Informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru. Menurut Indrajit (dalam Harun 2008:79-83), ada 4 era penting sejak ditemukannya komputer sebagai alat pengolah data sampai dengan era internet. Empat Era Teknologi informasi tersebut adalah

1. Era Komputerisasi : periode ini dimulai sekitar tahun 1960-an ketika mini computer mulai diperkenalkan pada dunia industri. Kemampuan menghitung yang sedemikian cepat membuat banyak perusahaan memanfaatkannya untuk keperluan pengolahan data. Pemakaian Komputer pada masa ini ditujukan untuk meningkatkan efisiensi, karena terbukti untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu menggunakan computer akan jauh lebih efisien (dalam segi waktu dan biaya).
2. Era Teknologi Informasi : adanya teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa computer memasuki masa revolusinya,

- diawal tahun1970 an teknologi Pc atau personal komputer mulai diperkenalkan sebagai alternative pengganti mini komputer.
3. Era system informasi : ditandai dengan adanya penciptaan dan penguasaan informasi secara cepat dan akurat pada tahun 1980 an.
 4. Era Globalisasi Informasi: ditandai dengan adanya suatu pembauran sarana-sarana informasi dan komunikasi secara menyeluruh (universal), seperti penerapan teknologi internet yang semakin merata dan membudaya di masyarakat.¹

Salah satu wujud dari kemajuan teknologi informasi adalah *Facebook*. *Facebook* merupakan tempat dimana seseorang bisa berinteraksi dan berkomunikasi secara tidak langsung dalam dunia maya (internet), dimana *facebook* ini merupakan cara atau gaya berkomunikasi yang sedang trend bagi para remaja sekarang ini.

Facebook begitu sangat digandrungi dikalangan remaja saat ini. Fenomena ini begitu memberi dampak bagi remaja baik secara langsung atau tidak. Tidak hanya bagi kalangan remaja, *facebook* begitu familiar dikalangan anak-anak, para orangtua bahkan pebisnis ataupun pengusaha sekalipun menyukai bahkan menggunakan media ini dengan berbagai keperluan dan kepentingan.

Facebook adalah suatu program untuk para pengguna Internet dimana saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dalam jarak jauh. Melalui *facebook* seseorang bisa bertemu dengan teman lama yang sudah lama sekali tidak bertemu, bisa melihat wajah orang yang baru kita kenal, bahkan bisa dijadikan sarana untuk mencari pacar atau membangun komunitas lainnyasehingga bisa membangun suatu jaringan pertemanan sosial.

¹ Rochajat Harun,Ir.M.Ed.Ph.D.Komunikasi Organisasi. CV Mandar Maju. Bandung. 2008. Hal 79-83.

Facebook adalah media komunikasi lewat, teks, gambar melalui media Internet. *Facebook* memberikan sarana dan memfasilitasi manusia dalam menjalin pergaulan sosial dan berinteraksi satu sama lain melalui dunia maya. Tanpa terikat oleh jarak, batas, kecepatan bahkan waktu, semua orang bebas mengekspresikan segala sesuatu tentang dirinya melalui aplikasi yang ada di *facebook* seperti *meng-upload foto, video, status, memberi coment, chatting, dsb.*²

Facebook merupakan suatu terobosan baru dalam membangun pertemanan sosial dalam dunia maya. Pada dasarnya *facebook* memiliki kesamaan seperti *social net working* lainnya yakni memberikan sarana dan memfasilitasi manusia dalam menjalin pergaulan social dan berinteraksi satu sama lain melalui dunia maya, akan tetapi *facebook* memiliki keunggulan dibandingkan dengan *social net Working* lainnya seperti *friendster*, yakni bahwa *facebook* mampu mendapatkan informasi *Real Time* dari anggotanya dalam waktu yang terbilang cepat, dan fitur-fitur yang terdapat dalam *facebook* sangat atraktif.³

Pada akhir Agustus 2008, pengguna *facebook* di seluruh dunia mencapai 175 juta orang diseluruh dunia.(www.facebook.com), dan berdasarkan hasil statistik Sriwijaya Post Pada bulan Februari tahun 2009, mencatat bahwa 831 ribu orang Indonesia memiliki *account* di *facebook*, dan sebagian besar penggunanya adalah remaja serta ditemukan bahwa pengguna *facebook* menghabiskan waktu hingga 3-4 jam setiap harinya. Adapun fitur –fitur yang menarik minat pengguna

² [Http:// id. Wikipedia.org/wiki/komunikasi-persuasi](http://id.wikipedia.org/wiki/komunikasi-persuasi), diakses 28 juni 2009.

³ [Http://www.Total.or.id/info.php?kk=computer-mediated](http://www.Total.or.id/info.php?kk=computer-mediated), dikases pada 28 Juni 2009.

facebook yaitu *chatting*, *menulis di wall-wall teman*, *Tagging foto*, *online games*, dan *sebagainya*.⁴

Banyak cara untuk menggunakan *facebook* ini, yakni dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan sambungan kabel *LAN* atau *banchwich* serta ponsel yang telah dilengkapi dengan fasilitas internet. Hanya dengan menggunakan atau memiliki salah satu teknologi tersebut, seseorang dapat mengakses internet atau membuka *facebook* dengan mudah dan bebas selama 24 jam setiap harinya (*nonstop*), sehingga membuat para remaja semakin menggandrungi aplikasi ini.

Perkembangan *facebook* saat ini mempunyai segi positif dan negative bagi penggunaanya. Segi positifnya *facebook* dapat dimanfaatkan untuk bertukar pikiran dan bertukar informasi dengan sangat mudah, sebagai contoh ketika kita butuh sesuatu atau ingin tau tentang suatu hal maka kita tinggal tuliskan dalam status maka akan terdapat banyak respon dari teman kita, begitu juga ketika kita ingin mencari teman lama bahkan teman baru maka tinggal kita tuliskan dipencarian nama atau email secara lengkap, maka kita pun bisa menemukan orang-orang yang kita inginkan. *Facebook* juga dimanfaatkan untuk mengkampanyekan suatu ide seperti *say no to drug* atau ide-ide lainnya. Dengan membangun komunitas melalui *Group* dengan tujuan baik akan sangat bermanfaat.

Tidak hanya segi positifnya saja, tetapi segi negatifnya pun ada bahkan membuat suatu masalah social seperti banyak remaja yang tidak efisien dalam menggunakan waktu, karena mengakses *facebook* secara terus menerus sehingga

⁴ [Http://Newspaper.Pikiran-rakyat.php?mib=beritadetail=63357](http://Newspaper.Pikiran-rakyat.php?mib=beritadetail=63357), diakses pada 01 Juni 2009.

menimbulkan perubahan pola hidup remaja saat ini, banyak remaja dan mahasiswa yang menggunakan *facebook* sebagai tempat untuk menyimpan foto-foto vulgar dan video porno secara transparan, tidak mengherankan jika remaja memiliki 2 sampai 3 *facebook*, belum lagi sekarang banyak bermunculan ‘cewekbispak’ yang beroperasi lewat *facebook*, yang memungkinkan remaja untuk ingin tahu lebih banyak bahkan memesan cewek bispak tersebut, selain itu banyak remaja dan mahasiswa yang menggunakan *facebook* sampai lupa dengan waktu sehingga bisa mengurangi kinerja seseorang dan mendorong orang untuk berperilaku malas, berkurangnya interaksi bersama keluarga, pemborosan keuangan, menimbulkan perilaku belanja lewat internet, penampakan foto-foto yang sedang bernesraan, berciuman bahkan berpelukan sesama lawan jenis yang ditampilkan di halaman depan foto profil *facebook* mereka, belum lagi masalah perselingkuhan sosial dalam *facebook* antara pasangan suami istri karena dapat berteman dan berkomunikasi secara bebas, sehingga menimbulkan kecemburuan, percekocokan bahkan berakhir dengan sebuah perceraian, *facebook* juga dijadikan ajang untuk membicarakan narkoba dan seks melalui *Chatting*, biasanya mereka menghabiskan waktu dengan mengobrol soal seks. Akhir-akhir ini marak diberitakan dari berbagai media cetak maupun elektronik tersiar kasus penculikan dan pemerkosaan gadis belia dengan menggunakan media jejaring sosial *facebook*.

Fenomena ‘kecanduan’ menggunakan *facebook* di kalangan usia anak-anak dan remaja sudah mulai dapat dirasakan dan disaksikan Hal ini juga didukung dengan menjamurnya berbagai warung-warung Internet di

berbagai tempat di kota Palembang. Salah satunya di Kelurahan Sako. Berikut ini adalah jumlah warnet 24 jam yang terdapat di kelurahan sako, Warnet tersebut antara galaxy net, joshua net, ghalib net, pelangi net, dan cahaya net. Wilayah lokasi ini sangatlah strategis untuk dijadikan penelitian, hal ini dikarenakan lokasinya sangat dekat dengan sekolahan dan perumahan rakyat serta kantor pemerintahan.

Ketergantungan atau kecanduan remaja dikelurahan sako terhadap facebook saat ini sangat tinggi sekali, hal ini bisa dilihat dari penelitian peneliti secara kasat mata, sebanyak 60% dari pengunjung warnet datang pada jam-jam tertentu, misalnya sesudah jam sekolah atau malam hari adalah mereka yang masih bersekolah dan pulang kuliah, kebanyakan dari mereka adalah anak SMP, SMA dan Mahasiswa.

Banyaknya warung-warung Internet ini tidak terlepas dari yang namanya permintaan pasar atau kebutuhan konsumen, pihak-pihak pemilik modal melihatnya sebagai lahan ekonomi yang menguntungkan lalu mereka membangun warung-warung Internet ini di tempat-tempat yang menurut mereka strategis. Secara tidak sadar hal ini menimbulkan apa yang disebut 'kebutuhan dan konsumsi yang dilembagakan'. Masyarakat yang sebetulnya tidak butuh akan Internet secara tidak sadar diarahkan untuk mengkonsumsi Internet melalui pembangunan warnet, dan apa bila di komunitas kalangan usia remaja pemanfaatan dan penggunaan Internet ini dianggap sesuatu yang penting dan menghasilkan prestise, maka secara tidak sadar akan mendorong seorang remaja itu untuk turut mengakses Internet.

Sejak menjamurnya warnet-warnet yang buka 24 jam membawa kemudahan remaja dalam mengakses berbagai informasi, termasuk juga *facebook*. Tetapi disisi lain warnet 24 jam semakin mendorong orang untuk pergi kewarnet pada malam hari, yang seharusnya remaja itu belajar dan mengerjakan tugas, bukannya malah mengakses *facebook* sampai lupa waktu. Bahkan ada remaja yang tidak pulang kerumah semalaman, ternyata remaja itu ada diwarnet dan bermain games di *facebook* seperti *Texas Holdem Poker*, *Ninja Saga* dan sebagainya. Menurut mereka bermain games di *facebook* bisa menghasilkan uang, yakni dengan cara menjual chip pada permainan *Texas Holdem Poker*. Tidak mengherankan jika para remaja betah berlama-lama di depan computer lebih dari 3-4 jam. Hal ini tentu membuat orang tua khawatir, karena sudah waktunya pulang tetapi anak mereka belum pulang kerumah. Banyak alasan yang digunakan remaja pada saat pulang terlambat atau malah tidak pulang kerumah sama sekali, sehingga hal ini akan mempengaruhi hubungan dan komunikasi antara orang tua dan anak, seperti berkurangnya waktu bersama keluarga.

Adapun aktifitas yang sering dilakukan remaja di *facebook* yaitu menulis sesuatu di status mereka, mengenai aktifitas ataupun informasi yang ingin disampaikan kepada teman-teman yang telah bergabung di *facebook* atau melalui *Group*, bisa melihat dan mengetahui kegiatan teman-teman di *facebook*, remaja bisa saling berinteraksi dan berkomunikasi melalui *chatting online*, remaja juga bisa mengembangkan kreatifitas mereka di *facebook* seperti membuat tulisan-tulisan yang bisa menggambarkan kepribadian mereka, bisa mengetahui informasi mengenai perkembangan fashion serta bisa menggunakan aplikasi *games* yang

ada di *facebook* seperti *texas holdem poker*, *ninja saga*, *youville*, *Farmville*, dan sebagainya.

Ketertarikan para remaja terhadap *facebook* tidak terlepas dari kodrat manusia yang memiliki sifat sebagai individu dan sebagai makhluk social. Sebagai makhluk individu, manusia ingin mendapat perhatian dan eksistensi diri dari kelompoknya dengan berbagai cara dan gaya. Sebagai makhluk social, manusia tidak bisa hidup sendirian, Ia selalu berkomunikasi satu sama lain.

Penggunaan *facebook* saat ini sangat cocok dengan kepribadian dan pergaulan remaja pada masa kini, karena pada umumnya remaja menginginkan suatu terobosan pergaulan yang baru, dengan seseorang ataupun remaja yang sudah memiliki account di *facebook* maka Ia akan dianggap sebagai manusia modern yang mengikuti arus perkembangan zaman. Tetapi disisi lain seringkali penggunaan *facebook* dikalangan remaja tidak terkontrol dengan baik sehingga sangat mempengaruhi pola hidup remaja dalam keseharian khususnya perilaku remaja saat ini serta mempengaruhi aspek kehidupan lainnya seperti kehidupan social, ekonomi, dan budaya.

Untuk itulah dalam penelitian ini akan membahas mengenai perilaku remaja dalam menggunakan *facebook* serta dampak apa saja yang ditimbulkan dari perilaku penggunaan *facebook* bagi kehidupan social ekonomi dan budaya remaja dikelurahan Sako Kecamatan sako Palembang. Berangkat dari fenomena diatas maka menarik untuk diadakan penelitian mengenai Dampak Perilaku Penggunaan *Facebook* bagi Kehidupan Sosial Ekonomi dan Budaya Remaja di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Palembang.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan *Facebook* dikalangan Remaja ?
2. Bagaimana Dampak Penggunaan *Facebook* bagi kehidupan Social Ekonomi dan Budaya Remaja di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian ini :

- 1.3.1. Untuk mengetahui Penggunaan *Facebook* dikalangan remaja ?
- 1.3.2. Untuk mengetahui Dampak Penggunaan *Facebook* bagi Kehidupan Social Ekonomi dan Budaya Remaja di Kelurahan Sako Palembang?

1.4. Manfaat Penelitian.

1.4.1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan informasi dan juga bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu sosial khususnya Sosiologi terutama studi tentang perubahan sosial, komunikasi dan pengaruh kemajuan Teknologi Informasi (TI) dan komunikasi terhadap gaya hidup masyarakat perkotaan. Juga untuk menambah pengetahuan dan wawasan dibidang penguasaan metodologi penelitian serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan, khususnya terkait dengan masalah penelitian ini.

1.4.2. Manfaat praktis

Manfaat Praktis dalam penelitian ini adalah

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi studi lanjutan dalam mengungkap aspek yang berkaitan dengan pengaruh teknologi informasi terhadap perubahan sosial budaya dan gaya hidup.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan dapat mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mengenai Teknologi Internet pada mahasiswa, terutama pada mahasiswa ilmu sosial. Selain itu juga dapat memberikan gambaran manfaat dari penggunaan *facebook* dan sekaligus dampak dari timbulnya perilaku penggunaan *facebook* bagi kehidupan sosial ekonomi budaya remaja.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1. Komunikasi Massa

Setiap manusia pada hakikatnya sangat membutuhkan komunikasi. Hal ini di karenakan, manusia memiliki sifat untuk saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Jika tidak menggunakan komunikasi antar sesamanya, maka manusia itu akan terisolasi dari dunia yang semakin canggih dan modern ini. Para pakar komunikasi menyebutkan, kebutuhan manusia untuk berkomunikasi di dasari atas dua kebutuhan, yaitu, kebutuhan untuk melangsungkan hidup dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Harold D. Lasswell salah seorang peletak dasar Ilmu Komunikasi menyebutkan tiga hal, mengapa manusia perlu berkomunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya. Melalui komunikasi, manusia dapat mengetahui hal-hal yang dapat di manfaatkan, di pelihara dan menghindar dari hal-hal yang mengancam alam sekitarnya.
2. Upaya manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Proses kelanjutan hidup masyarakat pada dasarnya, tergantung masyarakat itu sendiri. Bagaimana komunitas-komunitas masyarakat di suatu daerah tertentu beradaptasi dengan lingkungannya.
3. Upaya untuk mentranspormasi warisan sosial. Suatu masyarakat yang ingin melangsungkan hidupnya, maka akan melakukan upaya transpormasi sosial terhadap generasi penerusnya. Misalnya, bagaimana seorang Ayah mengajarkan tatakrama terhadap anaknya.⁵

Secara sederhana, Onong Uchjana Efendi menyebutkan komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu. Sementara itu, sebagai salah satu cabang ilmu sosial, Ilmu Komunikasi juga terbagi ke dalam beberapa kajian ilmu lagi. Pembagian ini mengingat keterbatasan manusia untuk menguasai seluruh bidang ilmu. Komunikasi juga mengklasifikasikan diri kedalam Komunikasi Massa, Komunikasi Politik, Komunikasi Antar Budaya dan lain sebagainya.

Ada beberapa macam istilah komunikasi. William R. River. membedakan antara communication dan communications. Communication adalah proses berkomunikasi. Communications adalah perangkat teknis yang digunakan dalam proses komunikasi, dengan menggunakan media seperti gending, telegram,

⁵:Denis MCQuail. Teori komunikasi massa suatu pengantar edisi II.Erlangga.Jakarta:2008

telepon, materi cetak, siaran, dan film. Sedangkan menurut Edward Sapir: *Communication* adalah proses primer, terdiri dari bahasa, gestur/nonverbal, peniruan perilaku, dan pola perilaku sosial. Sedangkan *Communications* adalah teknik-teknik sekunder, instrumen dan sistem yang mendukung proses komunikasi.⁶

Komunikasi Massa sendiri menurut Tan dan Wright, merupakan salah satu bentuk yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen dan menimbulkan efek tertentu. Secara sederhana, komunikasi massa adalah pesan yang di komunikasikan melalui media massa kepada khalayak dalam jumlah besar.⁷

Dari definisi di atas, dapat di simpulkan, bahwa komunikasi massa harus menggunakan media massa. Komunikasi Massa adalah (ringkasan dari) komunikasi melalui media massa (*communicating with media*), atau komunikasi kepada banyak orang (massa) dengan menggunakan sarana media. Media massa sendiri ringkasan dari media atau sarana komunikasi massa.

Ciri-ciri Utama Komunikasi Massa

Ciri utama komunikasi massa terletak pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Komunikator Terlembaga

⁶ (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1877099-definisi-komunikasi-massa/>).

⁷ (<http://fisipol.elcom.ums.ac.id/course/info.php?id=27>).

Ciri ini adalah komunikator (penyampai pesan), dalam komunikasi massa komunikator bukanlah *personal*. Namun, lembaga yang menyampaikan pesan tersebut. Lembaga penyampai pesan komunikasi massa ini adalah media massa itu sendiri, seperti televisi, surat kabar dan radio. Semua media itu bekerja terlembaga. Misalnya, sebuah program tayangan televisi seperti *Sergap* di RCTI maka terjadinya proses kerja lembaga dalam proses penyajian program tersebut kepada masyarakat. Program itu berawal dari rancangan liputan yang di lakukan oleh wartawan, kemudian wartawan mengirimkan atau menyetorkan hasil liputannya kepada redaktur media tersebut. Redaktur akan mengedit kembali gambar dan tata bahasa yang di gunakan wartawannya. Setelah semuanya berlangsung sesuai prosedur, berita tersebut akan di serahkan ke bagian teknisi untuk di tampilkan ke layar televisi. Skrip berita itu tentunya akan di berikan kepada pembaca berita (*presenter*). Seluruh proses itu bukan di lakukan secara personal, namun di lakukan oleh tim atau banyak orang. Sehingga di sebutlah komunikator dalam komunikasi massa terlembaga.

2. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa bersifat terbuka. Hal ini di karenakan, komunikan tersebar di berbagai tempat. Selain itu, pesan bersifat umum maksudnya adalah pesan-pesan yang di sampaikan oleh komunikator di tujukan oleh masyarakat luas atau masyarakat umum. Tidak ada klasifikasi pesan, misalnya di khususkan untuk masyarakat di Pulau Jawa dan lain sebagainya. Meskipun demikian, pesan yang di sampaikan melalui

komunikasi massa harus melalui tahap seleksi terlebih dahulu. Pesan itu sendiri dapat berupa peristiwa, fakta dan opini. Namun, tidak semua pesan dapat di tayangkan atau di tampilkan melalui komunikasi massa. Tolak ukur pesan dalam komunikasi massa adalah adanya nilai (*value*) penting dan menarik di dalamnya. Bagi jurnalis atau wartawan ini di sebut sebagai nilai-nilai berita. Nilai penting dan menarik itu sendiri sangat relatif. Semua itu tergantung bagaimana peristiwa, opini dan fakta tersebut penting di ketahui oleh masyarakat. Sehingga masyarakat tertarik untuk menonton tayangan tersebut. Pada akhirnya, masyarakat tidak akan meninggalkan saluran media komunikasi massa tersebut dan berpindah ke saluran (*channel*) lainnya.

3. Komunikasikan Heterogen

Komunikasikan atau penerima informasi dalam komunikasi massa bersifat heterogen. Hal ini di karenakan, komunikasi massa menyampaikan pesan secara umum pada seluruh masyarakat, tanpa membedakan suku, ras dan usia. Masyarakat yang menerima pesan ini beragam karakter psikologi, usia, tempat tinggal, adat budaya, strata sosial dan agamanya.

4. Media Massa bersifat Keserempakan

Komunikasi massa bersifat keserempakan. Dalam hal ini, keserempakan yang di maksud adalah tayangan atau program siaran di sampaikan secara serempak. Misalnya, sinetron *Bawang Merah dan Bawang Putih* di RCTI di terima secara serempak oleh seluruh masyarakat Indonesia.

5. Pesan yang disampaikan satu arah

Dalam komunikasi massa pesan yang di sampaikan oleh komunikator bersifat satu arah. Tidak terjadi interaksi antara komunikator dan komunikan dalam sebuah program siaran. Dewasa ini, sifat satu arah ini lebih dominan dari pada sifat interaksi. Meskipun, pada program khusus, kemungkinan interaksi masih terbuka bebas. Misalnya, program Talk Show, bedah editorial Media Indonesia di Metro TV dan lain sebagainya.

6. Umpan Balik Tertunda (*Delayed feed back*)

Umpan balik merupakan wujud respon komunikan dari pesan yang di sampaikan oleh komunikator. Umpan balik dalam komunikasi massa bersifat tertunda, dalam arti umpan balik yang di sampaikan oleh komunikan tidak langsung di terima oleh komunikator. Misalnya, sebuah tayangan kekerasan di siarkan oleh salah satu stasiun televisi di Indonesia. Dalam psikologi di sebutkan, respon yang di terima masyarakat terdiri dari mendukung atau menolak tayangan tersebut. Pro dan kontra ini tidak dapat di sampaikan secara langsung saat program tayangan kekerasan tersebut sedang di siarkan. Butuh waktu untuk menyampaikan pesan. Penyampaian pesan ini dapat berupa kritik terhadap tayangan tersebut melalui surat pembaca di media massa dan lain sebagainya.

Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa awalnya dicetuskan oleh Laswell pada tahun 1948. Tokoh ilmu Komunikasi yang mendalami Komunikasi Politik ini menyebutkan, fungsi komunikasi massa secara umum adalah untuk pengawasan lingkungan hidup, pertalian dan transmisi warisan sosial.

Wright (1960) menyebutkan fungsi komunikasi massa berguna untuk menghibur. Mandelson berpendapat lain, dia menyebutkan fungsi komunikasi massa dalam hal untuk menghibur akan berpengaruh terhadap transmisi budaya dan menjauhkan kerapuhan masyarakat. Media massa memiliki nilai edukasi sebagai salah satu fungsinya.

Dari dasar ide dan gagasan para ahli di atas, serangkaian fungsi komunikasi massa untuk masyarakat terdiri sebagai berikut:

1. Informasi

Fungsi informasi terdiri dari sebagai berikut:

- Menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi dalam masyarakat dan dunia.
- Menunjukkan hubungan kekuasaan
- Memudahkan inovasi, adaptasi dan kemajuan.

2. Korelasi

Fungsi korelasi terdiri dari sebagai berikut:

- Menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna dan informasi
- Menunjang otoritas dan norma-norma yang mapan
- Melakukan sosialisasi
- Mengkoordinasikan beberapa kegiatan
- Membentuk kesepakatan
- Menentukan urutan prioritas dan memberikan status relative

3. Kesenambungan

Diantaranya terdiri dari:

- Mengekspresikan budaya dominan dan mengakui keberadaan kebudayaan khusus (*subculture*) serta perkembangan budaya baru
- Meningkatkan dan melestarikan nilai-nilai

4. Hiburan

Diantaranya terdiri dari:

- Menyediakan hiburan, pengalihan perhatian dan sarana relaksasi
- Meredakan ketegangan sosial

5. Mobilisasi

Diantaranya terdiri dari:

- Mengkampanyekan tujuan masyarakat dalam bidang politik, perang pembangunan ekonomi, pekerjaan dan kadang kala juga dalam bidang agama.

Fungsi lain dari media massa juga di tinjau dari sudut pandang kepuasan individual. Hal ini menyangkut tentang kepuasan individu terhadap tayangan yang di sajikan oleh media massa. Teori tentang kepuasan atau di sebut dengan fungsionalisme individual ini di sebut Mc Quail sebagai salah satu fungsi media untuk kepentingan pribadi. Mc Quail menyebutkan fungsi media massa atau komunikasi massa untuk kepentingan pribadi sebagai berikut:

1. Informasi

Diantaranya terdiri dari:

- Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia.
- Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum
- Belajar atau pendidikan diri sendiri
- Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan

2. Identitas Pribadi

Diantaranya terdiri dari:

- Menentukan penunjang nilai-nilai pribadi
- Menemukan model perilaku
- Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain (dalam media)
- Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri

3. Integrasi dan Interaksi Sosial

Diantaranya terdiri dari:

- Memperoleh pengetahuan tentang diri orang lain atau empati sosial

- Mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki
- Menemukan bahan percakapan dalam interaksi sosial
- Memperoleh teman selain dari manusia
- Membantu menjalankan peran sosial
- Memungkinkan seseorang untuk dapat menghubungi sanak-keluarga, teman dan masyarakat

4. Hiburan

Diantaranya terdiri:

- Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan
- Bersantai
- Memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis
- Mengisi waktu
- Penyaluran emosi
- Membangkitkan gairah seks⁸

1.5.2 Internet

Internet sebenarnya merupakan contoh sebuah jaringan komputer. Jaringan ini menghubungkan jutaan komputer yang tersebar diseluruh dunia, siapapun dapat terhubung kedalam jaringan ini. Internet banyak memberikan keuntungan pada pemakai, namun dibalik manfaat yang diperoleh internet juga membawa dampak negative. Keuntungan yang pertama diperoleh melalui internet adalah kemudahan dalam mengakses informasi. Internet memungkinkan siapapun mengakses berita-berita terkini melalui koran-koran elektronik seperti republika online(www.republika.co.id) dan kompas Cyber Media(www.kompas.com) ataupun melalui sumber lain seperti CNN (www.cnn.com). Hasil riset dalam bentuk abstraksi atau bentuk dalam makalah lengkap, majalah, catalog, atau bahkan buku juga dapat diperoleh secara online. Kedua, internet mendukung transaksi dan operasi bisnis yang dikenal dengan *e-business* , melalui internet

⁸http://masriadi.multiply.com/journal/item/13/peran_komunikasi_massa_terhadap_perubahan_pola_perilaku_masyarakat)

yang menyediakan layanan internet. Adapun koneksi yang digunakan di warnet umumnya menggunakan media mikrogelombang misalnya (*waveLAN*).⁹

Di dalam internet, pengaplikasian komunikasi melalui komputer (computer mediated communication) juga semakin marak. CMC merupakan berbagai jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Jenis-jenis program aplikasi itu adalah *facebook*, *friendster*, dan *online chatting*. Masing-masing aplikasi sangat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan jarak jauh.¹⁰ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan ada peningkatan pengguna internet di Indonesia hingga akhir 2007 yang tertera pada table dibawah ini:

Tabel 1.3

Perkembangan Jumlah Pelanggan dan Pemakai Internet

Tahun	Pelanggan	Pemakai
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005	1.500.000	16.000.000
2006	1.700.000	20.000.000
2007	2.000.000	25.000.000

Sumber : <http://www.apjii.or.id/dokumentasi/statistik.php>

⁹ Abdul Kadir & Terra CH.Triwahyuni.Pengenalan Teknologi Informasi. Andi offset. Yogyakarta.2003. hal :444-449.

¹⁰(<http://kuliahkommunikasi.com/2008/11/penerapan-teori-uses-gratification-pada-internet/>).

dimungkinkan untuk melakukan pembelian barang secara online. Ketiga, berbagai aktifitas baru dapat dilakukan melalui internet, misalnya: system pembelajaran jarak jauh (*distance learning* atau *e-learning*) yang memungkinkan kuliah secara online atau melakukan diskusi dalam kelas dengan jarak jauh. Adapun dampak negative yang diakibatkan oleh internet antara lain penanyangan pornografi, kejahatan dunia maya (*cybercrime*), dan sebagainya.

Ada beberapa cara untuk mengakses internet yaitu pertama melalui warung internet(warnet) merupakan salah satu sarana yang memungkinkan orang yang tidak memiliki computer untuk mengakses internet dengan mudah. Seseorang cukup dengan datang ketempat tersebut dan mengakses internet dengan system pembayaran berdasarkan jumlah jam akses. Kedua dengan cara berlangganan dan mengakses internet dirumah. Ketiga dengan menggunakan sarana internet yang telah terpasang pada perusahaan tempat pegawai bekerja atau kampus tempat mahasiswa belajar.

Secara prinsip, hubungan ke internet dilakukan melalui ISP (*Internet Service Provider*) yaitu perusahaan yang melayani koneksi ke internet. Beberapa contoh ISP di Indonesia: INDO NET, Indosat Net, dan Wasantara Net. Koneksi dapat dilakukan atas dasar jumlah jam akses atau hak pakai selama 24 jam perhari. Akses melalui telepon biasanya didasarkan pada jumlah jam akses, sedangkan akses melalui jalur sewa(*leased line*) memberikan hak pakai untuk terkoneksi ke internet selama 24 jam perhari karena didasarkan pada biaya sewa perbulan. Akses seperti ini biasanya dilakukan pada perusahaan atau kampus

Pada April 2008, jumlah pengguna internet di Indonesia diperkirakan telah mencapai angka 28 juta pengakses. Ada beberapa alasan menurut Deris Setiawan (2007:1) mengapa internet sangat cepat perkembangannya yang melebihi perkembangan teknologi lainnya seperti perkembangan radio, tv, dan *handphone*, yaitu:

1. Tidak tergantung pada suatu teknologi dan bersifat *cross platform*
2. Biaya yang dibutuhkan relative murah.
3. Teknologi protocol yang semakin berkembang.
4. Aplikasi atau *content* yang semakin beragam.
5. Mengakses informasi dapat kapan saja dan dimana saja.

1.5.3 Facebook

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

Facebook diluncurkan pertama kali pada tanggal 4 Februari 2004 oleh Mark Zuckerberg. Adapun tujuan dibuatnya *facebook* sebagai media untuk saling mengenal bagi para mahasiswa Harvard. Pada awalnya, "*Facebook*" bernama "*The Facebook*", nama tersebut diambil dari nama lembaran dokumen yang dibagikan kepada setiap pelajar baru di harvard yang menampilkan profil murid

dan karyawan. Dalam waktu dua minggu setelah diluncurkan, separuh dari semua mahasiswa Harvard telah mendaftar dan memiliki *account* di *facebook*.

Melihat *facebook* sangat berguna bagi kalangan akademisi universitas, beberapa universitas di sekitar Harvard tertarik menggunakan *facebook*. Zuckerberg pun akhirnya meminta bantuan dua temannya untuk membantu mengembangkan *facebook* dan memenuhi permintaan kampus-kampus lain untuk bergabung dalam jaringannya. Dalam waktu 4 bulan semenjak diluncurkan, *facebook* telah memiliki 30 kampus dalam jaringannya. Sebelumnya *facebook* hanya ditujukan untuk para mahasiswa di Amerika Serikat. Namun pada tahun 2005, SMA mulai dimasukkan ke dalam jaringan *facebook* dimana dimaksudkan untuk memperluas jaringan sosial.

Pada September 2006, *facebook* akhirnya diluncurkan bagi siapa saja yang memiliki alamat surat elektronik atau e-mail. 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 3 jam sehari untuk melakukan berbagai aktifitas di *facebook*. Hal inilah yang membuat *facebook* menjadi situs pertemanan yang sangat populer di dunia.

Ada beberapa hal yang membuat *facebook* dipilih oleh para pengguna internet sebagai situs pertemanan dunia maya. *Facebook* memberikan penggunanya kesempatan untuk membuat personalisasi profil yang meliputi latar belakang pendidikan, latar belakang pekerjaan, dan hal-hal yang menjadi favorit si pengguna. Selain itu juga ada beberapa aplikasi khusus yang dibuat sehingga

pengguna *facebook* dapat mengeksplere profil *facebook*nya menjadi lebih menarik.

Di Indonesia sendiri perkembangan *facebook* cukup mengalami peningkatan secara pelan namun pasti. Dua tahun lalu mungkin banyak masyarakat Indonesia tidak mengetahui situs *facebook*. Namun setelah *facebook* melakukan adaptasi dengan menambahkan bahasa Indonesia. Pengguna *facebook* di Indonesia berjumlah 831 ribu orang pada tahun 2008. Jumlah yang ada di *facebook* ini ternyata masih hanya mewakili 0.4 % dari jumlah total penduduk Indonesia. Artinya, *facebook* masih memiliki peluang yang sangat besar untuk terus tumbuh berkembang di Indonesia.

Pada bulan januari 2009, pengguna *Facebook* telah berhasil mengungguli jumlah pengguna *friendster* di Indonesia. Hanya dalam 2 tahun, *facebook* telah berhasil mengungguli pengguna *friendster* yang telah merajai pengguna Internet di Indonesia dari tahun 2005. Melihat fenomena ini bisa kita kaitkan dengan teori *Uses and Gratification* (teori kegunaan dan kepuasan) dari Herbert Blummer tahun 1974. Dimana pengguna media mempunyai kebebasan memainkan peran aktif dalam untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Teori ini lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Maksudnya adalah manusia memiliki otonomi dan wewenang untuk memilih media mana yang mereka suka.¹¹

¹¹ [Http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah_friendster.html](http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah_friendster.html), dikases pada 14 Juni 2009.

Perkembangan *Friendster* dan *Facebook* di Indonesia

Friendster yaitu sebuah situs yang mengimplementasikan *social networking*. *Friendster* dikenalkan pertama kali pada bulan Maret tahun 2002 di California oleh Jonathan Abrams. Jonathan Abrams terinspirasi oleh situs-situs lain atau kontak jodoh online yang memiliki aplikasi sedikit, karena para anggotanya satu sama lain tidak dapat saling mengenal lebih dekat, baik melihat lewat foto, data diri, interaksi online, dsb. Dengan adanya *Friendster* masing-masing individu dapat menampilkan profile para anggota secara lengkap sehingga interaksi dapat berjalan lebih terbuka.

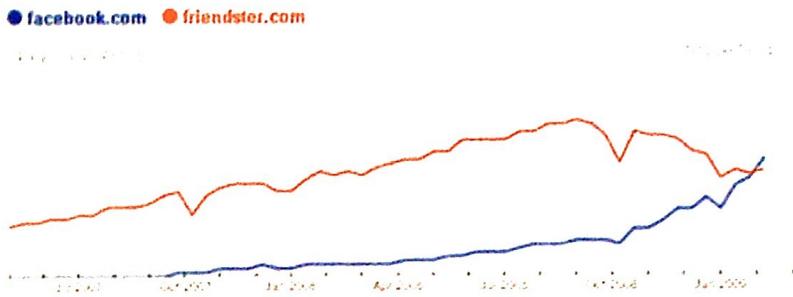
Dalam penggunaan *friendster*, setiap orang dapat mendaftar menjadi anggota (*account*) dengan gratis dan mudah. Dalam aplikasi yang ada di *friendster*, setiap anggota bisa melihat daftar teman dari sebuah profile, kemudian bisa melihat daftar teman dari temannya, sehingga masyarakat bisa saling mengenal satu sama lain.

Friendster berasal dari kata *friend* dan *napster*. *Friend* diartikan teman dan *Napster* diartikan sebagai orang-orang yang suka bertukar informasi melalui dunia maya.

Pada Negara Indonesia, *friendster* dikenal masyarakat pada tahun 2005 dan para penggunanya berasal dari kalangan remaja. Adapun Grafik Perkembangan *Friendster* dan *Facebook* pada setiap tahunnya.¹²

¹² <http://janes.blogdetik.com>, diakses pada 03 april 2009 jam 04.30.





Berdasarkan pada grafik di atas, pada tahun 2007 *friendster* merupakan situs *social networking* yang menduduki posisi atas di Indonesia dibandingkan dengan *facebook*. Seiring dengan perkembangan, pertumbuhan *friendster* di Indonesia meningkat secara signifikan. Hal ini merupakan salah satu fakta yang menunjukkan bahwa negara Asia khususnya Indonesia, merupakan pasar terbesar *friendster*. Pada Oktober 2007 masyarakat Indonesia sudah mengenal situs pertemanan baru bernama *facebook* dan pada bulan Juli 2007- Oktober 2008 pengguna *facebook* semakin meningkat. Berdasarkan data pada bulan Mei 2009, di Indonesia lebih dari 200 juta orang menggunakan *facebook*.¹³

Penelitian-penelitian yang relevan

Dalam Penelitian ini ada beberapa penelitian yang telah dilakukan dan berhubungan dengan penelitian sebagai berikut:

Penelitian Psikologi dari Dr. Tracy Alloway yang berasal dari University of Stirling di Scotlandia pada tahun 2008. Penelitian ini berjudul Pengaruh aplikasi *facebook* dan *friendster* terhadap peningkatan daya ingat anak. Penelitian ini mengatakan bahwa *facebook* membuat anak-anak dan remaja

¹³ Team ninta. Dalam buku *facebook* untuk semua orang, untuk semua urusan. Penerbit jasa com. 2009

semakin pintar, sedangkan *twitter* membuat anak-anak dan remaja semakin bodoh. Penelitian ini ditinjau dari segi Pengaruh peningkatan daya ingat sementara dan manipulasi informasi jangka pendek dalam psikologi.

Penelitian ini mengembangkan program pelatihan daya ingat lemah bagi anak-anak dalam usia 11-14 tahun dari sebuah sekolah di Durham. Pada penelitian ini Dr Alloway menyimpulkan bahwa *facebook* sangat membantu daya ingat dan kecepatan berfikir, karena *facebook* menyediakan banyak aplikasi yang memacu perkembangan daya ingat seperti bermain *game*, *chatting*, melihat foto dan video, bahkan remaja bisa mengikuti tes IQ yang ada di *facebook* tersebut. Tetapi di sisi lain, *twitter* justru dapat mengurangi daya ingat dan kecepatan berfikir karena *twitter* menggunakan aplikasi yang sederhana dan sedikit. Dalam menggunakan *twitter* , remaja dan masyarakat menerima informasi secara ringkas, sehingga masyarakat tidak perlu memproses informasi tersebut, akibatnya masyarakat tidak terlalu memperhatikan informasi itu, sehingga otak dan proses hubungan syaraf tidak dilibatkan.¹⁴

Adapun Penelitian lain dilakukan oleh Aryn Karspinki yang berasal dari Ohio State University yang tertulis dalam majalah Tempo Interaktif Jakarta. Penelitian ini merupakan hasil Riset dari 219 Mahasiswa Ohio State University yang menggunakan *facebook*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dari 219 Mahasiswa, 148 mahasiswa pengguna *facebook* ternyata memiliki nilai rendah dari pada Mahasiswa yang tidak menggunakan *facebook*. Dalam penelitian ini tidak ada korelasi langsung *facebook* akan menyebabkan nilai para

¹⁴ [http: Bangdel.Blogspot.com/2009/09/facebook-bikin-makin-pintar-twitter-makin-bodoh](http://Bangdel.Blogspot.com/2009/09/facebook-bikin-makin-pintar-twitter-makin-bodoh), diakses pada tanggal 20 September 2009, jam 10.00.

mahasiswa dan pelajar menjadi turun, tetapi diduga *facebook* telah menyebabkan waktu belajar para siswa dan mahasiswa tersita oleh waktu menggunakan *facebook*. Para pengguna *facebook* mengakui bahwa waktu belajar telah tersita. Rata-rata para siswa pengguna *facebook* kehilangan waktu antara 1-5 jam dan 11-15 jam kehilangan waktu belajar perminggu untuk ber *facebook*. Penelitian ini juga menemukan bahwa *facebook* lebih digemari oleh para siswa sekolah dari pada Mahasiswa perguruan tinggi.

Adapun Penelitian terbaru yang dibuat oleh **Tim Peneliti dari KaohSiung Medical University di Taiwan**. Penelitian ini dibuat untuk mencari tahu pengaruh internet terhadap perilaku anak dan remaja. Penelitian ini merupakan hasil kuesioner tentang penggunaan internet dan perilaku, yang disebarakan kepada 9.405 remaja di Taiwan. Adapun hasil dari penelitian ini yakni ditemukan 25 % remaja pria dan 13 % remaja wanita merupakan pecandu internet (ketagihan internet).

Dari ribuan remaja tersebut, sekitar 13 % remaja wanita dan 32% remaja pria pernah berperilaku agresif seperti mengancam dan membahayakan orang lain. Hal ini disebabkan karena aktifitas bermain internet memberi kesempatan pada remaja untuk mengamati, mengalami, dan mencoba perilaku agresif yang bisa berwujud hal positif seperti identifikasi kelompok menjadi pahlawan atau pemenang dalam permainan *game*. Hal ini menunjukkan bahwa suatu perilaku dapat memicu perilaku yang lain.¹⁵

¹⁵ [Http: Transkinnaz.blogspot.com/2009/04/simalakama-facebook.html](http://Transkinnaz.blogspot.com/2009/04/simalakama-facebook.html), diakses pada tanggal 13 April 2009.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Lembaga Survey Digital Future di USC Annenberg School for communication. Penelitian ini menjelaskan tentang efek sosio kultur dari internet pada keluarga di Amerika. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa banyak orang (anggota keluarga) mengalami penurunan (erosi) kualitas pertemuan secara langsung (*face to face*) sesama anggota keluarga baik itu istri, anak, maupun suami. Efek erosi ini menimbulkan perasaan terabaikan dan munculnya kekhawatiran terhadap anak-anak dalam menghabiskan waktu online terlalu lama. Adapun isi penelitian sosio cultural internet ini menunjukkan bahwa :

1. Persentase orang yang menggunakan internet, menghabiskan waktu keluarga lebih singkat yaitu meningkat 3 kali lipat dari 11 % di tahun 2006 menjadi 28% di tahun 2008.
2. Adanya penurunan intensitas waktu berkumpul bersama keluarga selama tiga tahun terakhir.
3. Timbulnya perasaan diabaikan oleh anggota keluarga yang sedang melakukan internet meningkat sebesar 40% pada kurun waktu 3 tahun terakhir.

Penelitian ini mengatakan bahwa waktu keluarga itu hilang dengan sendirinya seiring dengan pertumbuhan situs jaringan sosial seperti *facebook*. Dan komunikasi langsung telah tergantikan oleh komunikasi tidak langsung yakni melalui online media.¹⁶

¹⁶ www.Bakawan.com/log/efek/sosio-kultur-internet-facebook, diakses pada tanggal 21 Juni 2009 jam 16.15.

Media TEMPO Interaktif, Jakarta (senin 10 Agustus 2009). Sebuah laporan dari Kanada menemukan bahwa postingan di situs jejaring sosial *facebook* dapat memicu peningkatan rasa cemburu antara individu-individu yang memiliki hubungan romantis. Para psikolog sosial dari University of Guelph di Kanada menanyai para mahasiswa yang terlibat hubungan romantis terkait penggunaan Facebook mereka. Temuan awal mereka, sebagaimana tergambar dalam jurnal *CyberPsychology & Behavior*, menyatakan bahwa bukannya meningkatkan komunikasi antara mitra romantis, penggunaan *facebook* dapat meningkatkan investigasi kecemburuan, saat pengguna yang sedang berhubungan memandang isyarat akan ketidaksetiaan potensial dan kemudian berupaya untuk menemukan bukti pikiran dan perilaku serong mitranya. Tanpa kecuali, akhirnya mereka merasa lebih cemburu. Untuk beberapa peserta penelitian, penyelidikan ini membawa pada perilaku pencarian yang mereka gambarkan sebagai "kecanduan". Dan penderitaan akibat kecemburuan yang memuncak, dan menimbulkan hubungan yang tidak baik diantara mereka. peneliti menduga bahwa *Facebook* kemungkinan menyebabkan dinamika yang sama pada hubungan orang dewasa ¹⁷

Penelitian lain dengan judul: **Pengaruh tampilan Profil *Friendster* terhadap ketertarikan seseorang untuk menjadikan teman. (Studi pada Pengguna *Friendster* Ikatan Mahasiswa Karo/ IMka Bandar Lampung).** Penelitian ini dibuat oleh Hardiles pada tahun 2006. Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengaruh pada tampilan profil friendster yang dimiliki

¹⁷ ([www. Tempointeraktif.com](http://www.Tempointeraktif.com), diakses pada 9 April 2010).

individu sebagai daya tarik untuk menjadikan teman, karena friendster sering dijadikan tempat untuk mencarinteman satu daerah, satu sekolah, tempat kerja, untuk mencari jodoh, tidak mengherankan para user berlama-lama login di friendster hanya untuk design layout profile, dan upload foto pribadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tipe penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah Ikatan Mahasiswa Karo Bandar Lampung yang memiliki anggota yang terdaftar hingga pada tahun 2008 ini berjumlah total 68 orang, tanpa adanya pembatasan suku, agama, ras, status sosial, asal universitas maupun angkatan. Dari total 68 mahasiswa/i IMKA yang terdaftar, 21 diantaranya memiliki *member* FS aktif. Dengan demikian metode penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 orang. Hasil analisis atas pernyataan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada tampilan profil FS terhadap ketertarikan seseorang untuk menjadikan teman. Pernyataan tersebut didukung oleh analisis regresi linear serta perbandingan T_{hit} terhadap T_{tab} yang menunjukkan bahwa $T_{hit} > T_{tab}$ ($10,246 > 1,729$) yang berarti hipotesis terdapat pengaruh pada tampilan profil FS terhadap ketertarikan seseorang untuk menjadikan teman dapat diterima, serta hipotesis perbandingannya ditolak. Hasil perhitungan koefisien korelasi adalah 0,920 dan nilai *R Square* adalah 0,847. Bila hal ini diasosiasikan dengan pengkategorian koefisien korelasi, maka dapat diartikan bahwa selain memiliki hubungan yang kuat antara variabel X dan Y, variabel X memiliki pengaruh yang kuat terhadap

variabel Y. Dengan kata lain tampilan profil FS memiliki pengaruh yang kuat terhadap ketertarikan seseorang untuk menjadikan teman.¹⁸

Penyalahgunaan pemanfaatan teknologi dapat terlihat dari penelitian tentang pengaruh dari permainan yang ada dalam Internet. Penelitian yang mengambil judul **“Pengaruh Permainan Counter Strike Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Studi pada remaja di Kelurahan 20 Ilir D I Kecamatan IT I Palembang)** oleh M.Taufik tahun 2008 yang mengambil lokasi penelitian di Kelurahan 20 Ilir Palembang. Penelitian ini mencoba mengidentifikasi perilaku agresif remaja. Penelitian ini menggunakan permainan *counter strike* sebagai *variabel intervensi* dan perilaku agresif sebagai *variabel dependen*, desain penelitian yang digunakan adalah *intact group comparison* atau *statistic group comparison*. Metode penelitian ini tidak mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tunggal pada pada 40 orang responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif remaja di Kelurahan 20 Ilir adalah rendah, kemudian ditemukan perbedaan perilaku agresif remaja yang tidak bermain Internet di Kelurahan 20 Ilir yang signifikan terhadap terhadap remaja dari permainan *counter strike*, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh perilaku agresif remaja di Kelurahan 20 Ilir Palembang.¹⁹

Skripsi lain dengan judul **”Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi Bagi Remaja di Kota Palembang (studi di beberapa warnet yang berada disekitar daerah kampus Universitas Sriwijaya Bukit Besar Palembang)”**. Oleh Agung Hasrudin Umza Tahun 2010. Penelitian ini mengkaji tentang Apa saja motif

¹⁸(<http://skripsi.unila.ac.id/wp-content/uploads/2009/07/pengaruh-tampilan-profil-friendster-terhadap-ketertarikan-seseorang-untuk-menjadikan-teman.pdf>).

¹⁹ Skripsi Muhammad Taufik. Pengaruh permainan counter strike terhadap perilaku agresif remaja. Fisip Unsri.2008.

pengguna fasilitas chatting dalam membentuk perilaku remaja pengguna chatting dan penyalahgunaan apa saja yang dilakukan oleh remaja melalui fasilitas chatting. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan unit analisis adalah remaja. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *sampling purposive* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Subyek penelitian dalam penelitian ini dipilih sepuluh orang informan penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengekspresian yang dilakukan oleh para remaja didaerah tersebut ialah seperti melakukan tarian striptis dan juga saling memperlihatkan bagian tubuh yang penting seperti alat kelamin. Para remaja lebih menyukai chatting dengan menggunakan software yang support dengan perangkat tambahan berupa headphone dan webcam. Dengan chatting banyak yang dilakukan oleh para user dengan masuk mengunjungi room-room yang berhubungan dengan sex, hal ini sedikit mengubah perilaku bergaul remaja, yang mana awal motif remaja melakukan chatting ini ialah ingin mencari teman dan pacar sekaligus sebagai hiburan²⁰

Penelitian yang lainnya yaitu penelitian dengan judul: **Dampak Globalisasi Informasi dan Komunikasi terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Desa Manukasa dan Desa Selo Malere Kabupaten AILEU Propinsi Timor-Timor.**²¹ Penelitian ini dilakukan oleh Direktorat Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2005/2006. Dampak Globalisasi

²⁰ Skripsi Agung Hasrudin Umza. Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi Bagi Remaja di Kota Palembang. Fisip Unsri.2010.

²¹ Emanuel Wahyu Saptomo.Drs. Dampak Globalisasi Informasi dan Komunikasi terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Timor-Timor. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1996.

Informasi dan komunikasi pada desa Manukasa dan Desa Selo Malere terlihat dalam tatanan tradisional masyarakat seperti (pada bidang agama dan kepercayaan, nilai-nilai budaya, bahasa, kekerabatan, Organisasi Sosial, Pelapisan Sosial, Kesenian), pada pola tingkah laku masyarakat (seperti dalam pola penggunaan waktu, mobilitas sosial, Pola Perekonomian, dsb), dalam bidang pendidikan dan dampak pada kehidupan keluarga. Maka didapatkan suatu hasil penelitian yaitu: Bentuk – bentuk media informasi dan komunikasi yang mencapai wilayah Desa Manukasa terlihat masih sangat terbatas, apabila dibandingkan dengan media informasi dan komunikasi yang masuk ke desa Selo Malere, keadaan seperti ini disebabkan karena perbedaan kondisi fisik dan sarana yang tersedia di masing-masing daerah.

Penduduk Desa Manukasa yang rata-rata tingkat pendidikannya masih cukup rendah serta kemampuan berbahasa Indonesianya masih sangat terbatas, terlihat belum bisa memanfaatkan secara maksimal bentuk-bentuk media informasi dan komunikasi yang masuk, khususnya yang disampaikan oleh media cetak maupun elektronik, mengakibatkan dampak globalisasi informasi dan komunikasi terlihat masih belum membawa banyak perubahan. Sementara itu Di Desa Selo Malere terlihat bahwa masyarakatnya sudah lebih baik dalam memanfaatkan segala macam bentuk media informasi dan komunikasi sehingga dampak globalisasi Informasi dan komunikasi sudah mulai tampak dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang pendidikan dan pola pemenuhan kebutuhan hidup.

Penelitian yang lainnya yaitu dengan judul: **Dampak Globalisasi Informasi dan Komunikasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Di daerah Riau.**²² Penelitian ini dilakukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1995/1996. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui kuisioner yang di isi oleh sejumlah responden, Data kualitatif didapatkan melalui observasi langsung dan wawancara terbuka dan mendalam. Penelitian ini dilakukan di desa Batu Sembilan Kecamatan Bintan Selatan Kepulauan Riau. Dampak Keberadaan Media Komunikasi dan informasi seperti Televisi, radio, majalah, dan surat Kabar di desa Batu Sembilan, telah mempengaruhi kehidupan sosial budaya masyarakat setempat. Kehidupan masyarakat desa ini yang dahulu sarat dengan nilai-nilai tradisional secara turun-temurun, kini mengalami berbagai perubahan atau pergeseran yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung serta disadari ataupun tidak oleh masyarakat. Perubahan tersebut ada yang bersifat positif maupun negative.

Perubahan sosial yang terjadi di Desa Batu Sembilan tidak terlepas dari perkembangan Iptek akan selalu menimbulkan efek atau dampak baik positif maupun negative. Demikian juga halnya dengan keberadaan suatu media yang langsung berhubungan atau dinikmati oleh manusia sebagai objek sekaligus subjek.

Media komunikasi dengan kehidupan sosial budaya sangat berkaitan, hal ini dikarenakan bahwa media-media tersebut menimbulkan dampak terhadap

²² Novendra.Drs. Dampak Globalisasi Informasi dan Komunikasi terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Daerah Riau. Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Riau. 1995/1996.

Kehidupan Sosial Budaya masyarakat yang menggunakannya. Dampak itu menyentuh berbagai aspek kehidupan masyarakat, dalam hal ini menyangkut Persepsi, apresiasi dan pola tingkah laku sehari-hari. Dampak yang sangat dirasakan pada Penelitian ini adalah dampaknya terhadap kehidupan ekonomi, pendidikan, dan keluarga.

Dibidang Ekonomi, Keberadaan berbagai media komunikasi telah mempengaruhi pola kerja masyarakat, terutama menyangkut pemenuhan kebutuhan ekonomi sehari-hari setiap keluarga. Terdapat adanya perubahan dari system ekonomi Tradisional kearah system ekonomi yang lebih modern, dengan alokasi baik dalam produksi, distribusi dan konsumsi misalkan pola perdagangan, dimana masyarakat sudah mengkonsumsi aneka macam barang dan jasa seperti perbankan, koperasi, dan lain-lain.

Perubahan tersebut tidak luput dari akibat pengetahuan yang diperoleh masyarakat dari televisi dan radio yang mereka tonton. Siaran yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi, telah ikut menambah pengetahuan masyarakat tentang ekonomi sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari dalam usaha meningkatkan kesejahteraan keluarga. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang membuka usaha kios atau warung. Informasi dibidang ekonomi juga menumbuhkan persaingan dan sikap komersial dalam masyarakat.

Dalam bidang Pendidikan, adanya media televisi dan Radio telah mempengaruhi pandangan dan partisipasi masyarakat tentang pentingnya pendidikan khususnya bagi anak-anak. Dahulu pendidikan tidak dianggap begitu

perlu, maka sekarang pendidikan dianggap dapat menaikkan prestise keluarga secara ekonomi maupun sosial di tengah kehidupan masyarakat.

Dalam Keluarga, Kehadiran berbagai media komunikasi dan informasi juga sangat dirasakan manfaatnya. Berbagai hal yang ditampilkan Televisi dan Radio maupun Surat Kabar langsung menyentuh terhadap aspek kehidupan dalam keluarga dan kerabat dalam arti luas. Persepsi dan, apresiasi dan pola tingkah laku setiap anggota keluarga terpengaruh oleh apa yang mereka lihat, dengar dan baca dari media-media tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Informasi tentang keluarga berpengaruh pada persepsi masyarakat tentang keluarga ideal, pemilihan jodoh, hubungan dalam keluarga, hubungan bertetangga dan lain-lain. Salah satu dampak dari media komunikasi yang menonjol adalah berkaitan dengan jumlah anak, kesehatan dan kesejahteraan keluarga, hal ini dapat dilihat dari partisipasi anggota masyarakat dalam program KB yang semakin digalakkan pemerintah.

Keberadaan media komunikasi dan informasi seperti tv, radio, majalah dan surat kabar, sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Begitupun sebaliknya, persepsi dan apresiasi masyarakat terhadap globalisasi informasi dan komunikasi sendiri juga berubah. Manfaat dari Globalisasi tersebut sangat dirasakan, namun disadari pula ada efek atau dampak negatifnya yang ikut mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama pola tingkah laku masyarakat sehari-hari. Pada penelitian tentang dampak globalisasi informasi pada kehidupan sosial budaya masyarakat Riau. Keberadaan media memberikan pengaruh atau dampak pada kehidupan ekonomi, pendidikan, dan keluarga.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian dalam skripsi ini adalah bahwa penelitian ini akan memberikan gambaran tentang bagaimana penggunaan *facebook* dikalangan remaja serta menjelaskan dampak apa saja yang ditimbulkan dari penggunaan *facebook* bagi kehidupan social ekonomi budaya remaja tersebut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini maka metode yang digunakan adalah kualitatif. Bogyan dan Taylor (Moeleong,2006:4)²³ mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Berdasarkan pengertian di atas, maka hasil penelitian ini adalah berupa pemaparan mengenai penggunaan *facebook* dikalangan remaja sebagai wujud dari perilaku remaja dan menjelaskan mengenai dampak penggunaan *facebook* bagi kehidupan social ekonomi budaya remaja itu sendiri. Peneliti akan menjelaskan secara detail dan gamblang mengenai unit sosial yang kecil yang ada di masyarakat, yaitu kelompok-kelompok usia remaja.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memakai jenis penelitian ‘studi’. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena jenis penelitian ini akan memudahkan peneliti memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan objek

²³ Moeleong Lexy J. Metode Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 2005.

penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

1.6.2 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dilakukan di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Kota Palembang. Pemilihan lokasi penelitian ini atas dasar pertimbangan karena pada daerah ini banyak ditemukan warnet 24 jam sehingga memudahkan remaja dalam mengakses *facebook* secara terpola, dan dengan biaya yang relative murah. Berdasarkan data Monografi kelurahan sako tahun jumlah remaja di kelurahan Sako yaitu 9.115 jiwa, dengan keseluruhan penduduk berjumlah 27.426 jiwa.

1.6.3 Definisi Konsep

Dampak menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah Suatu bentuk yang merupakan suatu akibat dari aktifitas, perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia. Dampak disini adalah akibat-akibat yang ditimbulkan dari perilaku penggunaan *facebook* bagi kehidupan social ekonomi dan budaya, baik itu akibat positif ataupun negative.

Penggunaan Menurut kamus besar bahasa Indonesia kata “penggunaan” diartikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan (perilaku) menggunakan sesuatu atau pemakaian.

Facebook adalah Media komunikasi lewat teks, gambar melalui media internet, sehingga membantu dan memudahkan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain secara global. Serta sebagai wadah untuk menjalin pertemanan social dalam dunia maya.

Perilaku, adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (manusia)

yang bersangkutan baik itu yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung. Adapun aktifitas disini adalah berbicara, tertawa, menulis, membaca, mengakses, mengupload, mengunggah, dsb.²⁴

Jadi dampak penggunaan *facebook* dapat diartikan sebagai akibat yang ditimbulkan dari penggunaan (perilaku) yang dihasilkan melalui aktifitas-aktifitas dan proses pemanfaatan atau penerapan hasil ciptaan (karya seni/keterampilan) yang muncul dari ide-ide dan direalistiskan menjadi sesuatu penemuan baru yang berupa sistem komputer yang terhubung secara global dan tempat untuk berkomunikasi dan menjalin pertemanan sosial dalam dunia maya.

Remaja adalah masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa yakni antara usia 11-24 tahun. (didasarkan pada konsepsi Perserikatan Bangsa-Bangsa Menurut Sarlito (2004).

Kehidupan sosial adalah suatu keadaan dimana terdapat kehadiran orang lain. Kehadiran itu bisa nyata, anda lihat dan anda rasakan, namun bisa hanya dalam bentuk imajinasi.

Kehidupan ekonomi adalah suatu tindakan yang berhubungan dengan kegiatan jual beli, pendapatan dan pengeluaran individu. Ekonomi juga dapat diartikan ilmu yang mempengaruhi perilaku manusia dalam menciptakan kemakmuran.

Kehidupan Budaya adalah merupakan ide atau gagasan yang dapat menggerakkan individu. Dampak budaya meliputi perubahan pola hidup, gaya hidup, serta kebiasaan (aktivitas) sehari-hari.

²⁴ Notoatmodjo.Prof.Dr.Soekidjo. Prinsip-prinsip dasar ilmu kesehatan masyarakat.Rineka Cipta.Jakarta:2003

1.6.4 Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini digunakan dengan cara *purposive* atau ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yaitu remaja dengan batasan usia 11-24 tahun. Alasan peneliti menggunakan teknik ini adalah didasarkan pada konsepsi Perserikatan Bangsa-Bangsa Menurut Sarlito (2004).

Informan ialah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (Moeleong, 1998:90)²⁵. Penentuan informan dilakukan dengan cara *purposive* dengan kriteria informan yaitu: 1) Remaja (laki-laki dan perempuan) yang berumur 11-24 tahun, 2) Remaja pengguna *facebook* serta memiliki *account* di *facebook*, 3) Remaja yang tinggal di Kelurahan Sako Kecamatan Sako Palembang. 4) Remaja Pengunjung warnet baik merupakan pengunjung tetap atau rutin. Minimal datang sebanyak 3 kali seminggu.

Adapun jumlah keseluruhan informan yaitu 12 informan yang terdiri dari tujuh orang informan kunci yaitu remaja pengguna *facebook* di warnet kelurahan sako serta 5 orang informan pendukung yaitu penjaga dan pemilik warnet di kelurahan sako.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis adalah satuan-satuan yang menunjuk pada subjek penelitian. Unit atau kesatuan yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah individu.

²⁵ Moeleong Lexy J. Metode Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 1998. Hal 90.

1.6.6 Data dan Sumber data

Menurut Lofland dan Lofland (1984)²⁶ sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Jenis data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah:

1. **Data Primer**, Data primer yaitu data utama yang dalam penelitian ini, data diperoleh melalui hasil wawancara secara mendalam dengan informan sebagai subjek penelitian dan pihak-pihak lain yang terkait yang ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian itu dilakukan. Data primer ini berisi hasil wawancara yang berupa penjelasan-penjelasan mengenai tentang bagaimana perilaku mereka dalam menggunakan *facebook* tersebut, serta dampak perilaku penggunaan *facebook* bagi kehidupan social ekonomi budaya remaja tersebut.
2. **Data Sekunder**, yaitu data diluar data primer (data yang menunjang penelitian). Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen, catatan tertulis, laporan-laporan penelitian tertulis, monografi daerah penelitian serta dari internet.

1.6.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan secara langsung atau observasi

Peneliti menggunakan observasi yaitu observasi dilakukan selama 3 bulan sebelum informan menjadi pengguna *facebook* dan 3 bulan setelah informan menjadi pengguna *facebook*, hal ini dilakukan agar peneliti dapat

²⁶ Danim Sudirman. Metode Penelitian Kualitatif. CV Pustaka Setia. Bandung. 2002.

mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *facebook* di kalangan remaja. Peneliti juga melakukan observasi *partisipasi* dimana peneliti terlibat langsung dalam proses kegiatan dan melihat langsung keadaan remaja yang menggunakan *facebook* di warnet kelurahan sako, kemudian melakukan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena dan gejala yang sedang diteliti, Diharapkan melalui observasi mendapatkan data yang akurat guna menunjang keterangan-keterangan yang diperoleh dalam hasil penelitian wawancara.

2. Wawancara mendalam

Wawancara mendalam merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti.²⁷ Wawancara mendalam (*Indepth Interview*) digunakan untuk mewawancarai informan guna memperoleh data dan informasi mengenai masalah penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dengan informan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara (*guide interview*), yaitu panduan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui wawancara langsung dengan informan.

Wawancara juga dilakukan dalam format tidak terstruktur yang memberi peluang pada peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Wawancara tidak terstruktur bukan berarti dialog-dialog yang terjadi lepas dari konteks penelitian. Maksud dari wawancara tidak terstruktur adalah peneliti

²⁷ Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

melakukan wawancara dalam latar alamiah seperti dalam percakapan sehari-hari namun tidak lepas dari tujuan penelitian, yaitu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.

Wawancara mendalam dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara di warnet-warnet yang telah ditentukan dengan melihat para pengakses yang ramai dan fasilitas yang disediakan di warnet tersebut.

3. Dokumentasi

Pengertian dokumentasi sebagai laporan tertulis dari pemikiran dan penjelasan terhadap suatu peristiwa dan itu tertulis dengan sengaja atau merumuskan keterangan-keterangan peristiwa tersebut. Untuk melengkapi dan menunjang data-data yang penulis peroleh dari wawancara dan observasi langsung serta ditambah dengan catatan lapangan dibutuhkan dokumen-dokumen sebagai data sekunder yang bersumber dari buku-buku, laporan, internet serta dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa induktif analitik. Menurut Miles dan Huberman (dalam Bungin 2001:229)²⁸, analisa data kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:

a. Tahap Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti akan memusatkan perhatian pada data yang ada dilapangan yang terlebih dahulu terkumpul, data lapangan tersebut selanjutnya dipilih dalam arti kata menentukan derajat relevansinya dengan maksud

²⁸ Bungin Burhan. Analisis Data Kualitatif. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2001. Hal 229.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab satu merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, permasalahan, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II KERANGKA PEMIKIRAN

Bab dua berisikan konsep dan teori-teori sosiologis yang berkaitan dengan permasalahan penelitian

BAB III DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

Bab tiga mendeskripsikan gambaran umum daerah penelitian meliputi luas dan batas kelurahan sako, kondisi geografis, sejarah singkat kelurahan, keadaan dan komposisi penduduk, kondisi social budaya, jumlah warnet yang ada di kelurahan sako serta gambaran tentang informan.

BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Bab empat berisikan tentang uraian interpretasi data serta analisis data dengan menggunakan pendekatan sosiologis

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima pada akhir tulisan ini akan dikemukakan kesimpulan yang didapat dari pembahasan dan mengusulkan saran-saran.

penelitian, data yang cocok dengan penelitian yang akan peneliti ambil. Selanjutnya data yang terpilih akan disederhanakan dalam arti mengklasifikasi data atas dasar tema-tema, memadukan data yang tersebar, menelusuri tema untuk merekomendasikan data tambahan, kemudian peneliti akan melakukan abstraksi data tersebut menjadi uraian singkat.

b. Tahap Penyajian data.

Pada tahap ini peneliti melakukan penyajian informasi melalui bentuk teks naratif terlebih dahulu dan akan disajikan dalam bentuk berita kemudian data tersebut akan diringkas dan disajikan dalam bentuk kalimat yang dapat dimengerti.

c. Tahap Kesimpulan.

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian Kualitatif yang merupakan tahap kesimpulan dari hasil penelitian. Pada tahap ini peneliti merupakan uji kebenaran terhadap setiap makna yang muncul dari data melalui

pengecekan ulang kepada informan terhadap setiap temuan yang didapat. Selain itu peneliti melakukan diskusi terhadap hasil interpretasi pada pihak lain. Baik yang ada di lapangan (informan) maupun yang ada di luar lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, Terra CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi offset.
- Abu Ahmadi.Drs. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adham Nasution.Drs. 1979. *Sosiologi*. Bandung: Alumni 1983 Bandung.
- Agung Hasrudin Umza.2010. *Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi Bagi Remaja di Kota Palembang*. Fisip Unsri.
- Alex Sobur,Drs.M.Si. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Balai Pustaka.1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Bungin Burhan. 2001. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danerius Sinaga, Drs.1988. *Sosiologi dan Antropologi*. Palembang: PT Intan Pariwara.
- Danim Sudirman.2002.*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Denis MCQuail.1987.*Teori Komunikasi massa Suatu Pengantar Edisi II*. Jakarta:Erlangga.
- Emanuel Wahyu Saptomo.Drs. 1996. *Dampak Globalisasi informasi dan komunikasi terhadap kehidupan sosial budaya Masyarakat*. Timor-timor: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- George Ritzer.2007. *Sosiologi ilmu Berparadigma ganda*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gunarsa, D. Singgih. Dra.1991. *Psikologi Remaja*. Jakarta: CV. Rajawali Perss.
- Hasan Bisri. 1995. *Remaja berkualitas*. Yogyakarta; pustaka pelajar.
- James Lull. 1998. *Media Komunikasi Kebudayaan suatu pendekatan Global*). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kamanto Sunarto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

- Kartika Nur Fathiyah, S.Psi. 2004. *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kartini, Kartono. 1998. *Patologi Sosial 2*. Jakarta: Radja Grafindo Persada
- Kun Maryati, Dra. 2007. *Sosiologi Untuk SMA*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Koentjaraningrat, Dr. Prof. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moeleong J Lexy. 1998. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Taufik. 2008. *Pengaruh Permainan counter strike terhadap perilaku agresif remaja*. Fisip Unsri.
- Notoatmodjo, Prof. Dr. Soekidjo. 2003. *Prinsip-prinsip dasar ilmu kesehatan masyarakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Novendra, Drs. 1995/1996. *Dampak Globalisasi Informasi dan Komunikasi terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Daerah Riau*. Riau: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Riau.
- Onong Uchiana Effendy, MA, Prof. 2000. *Ilmu teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Raema Andreyana. . 1991. "Masalah-Masalah Delinkuensi Remaja" dalam *Kartini Kartono, Bimbingan Bagi anak dan Remaja Yang Bermasalah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rochajat Harun, Ir., M.Ed., Ph.D. 2008. *Komunikasi dan organisasi*. Bandung: PT Mandar Maju.
- Sarlito wirawan Sarwono. 2001. *Psikologi remaja*. Jakarta: Radja Grafindo.
- S. Astrid, Dr. Prof, 1995, *Globalisasi dan Komunikasi*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Soejono Soekanto. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syarifurrahim. 1994. *Antropologi kurikulum SMA*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Walgito Bimo. 1999. *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta.

Sumber-sumber lain :

[Http://www.total.or.id/info.php?kk=Computer-mediated](http://www.total.or.id/info.php?kk=Computer-mediated), diakses pada 28 juni 2009.

[Http://Newspaper.pikiran-rakyat.php?mib=berita_detail=63357](http://Newspaper.pikiran-rakyat.php?mib=berita_detail=63357) diakses pada 01 Juni 2009

[Http://janes.blogdetik.com](http://janes.blogdetik.com) diakses pada tanggal 03 April 2009 jam 04.30

[Http://Wikipedia.org/wiki/komunikasi-persuasi](http://Wikipedia.org/wiki/komunikasi-persuasi), dikases 28 Juni 2009

[Http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah_friendster.html](http://www.hmistainkdr.co.cc/2008/08/sejarah_friendster.html), dikases pada 14 Juni 2008.

[Http: tranzkinnaz.blogspot.com/2009/04/simalakama-facebook.html](http://tranzkinnaz.blogspot.com/2009/04/simalakama-facebook.html), diakses pada tanggal 13 April 2009.

[Http: Bangdel.Blogspot.com/2009/09/facebook-bikin-makin-pintar-twitter-makin-bodoh](http://Bangdel.Blogspot.com/2009/09/facebook-bikin-makin-pintar-twitter-makin-bodoh), diakses pada tanggal 20 September 2009, jam 10.00

[Http: Bakawan.com/log/efek/sosio_kultur_internet/facebook/](http://Bakawan.com/log/efek/sosio_kultur_internet/facebook/), diakses pada tanggal 21 Juni 2009, jam 16.15.

[Http:// id. Shvoong.com/social-sciences/1977099-definisi-komunikasi-massa/](http://id.Shvoong.com/social-sciences/1977099-definisi-komunikasi-massa/).

[Http:// Fisipol-Elcom.Umy.ac.id/course/info.php?id=27](http://Fisipol-Elcom.Umy.ac.id/course/info.php?id=27).

[Http://Masriadi.Multiply.com.Journal/item/13/peran-komunikasi-massa-terhadap-perubahan-pola-perilaku-masyarakat](http://Masriadi.Multiply.com.Journal/item/13/peran-komunikasi-massa-terhadap-perubahan-pola-perilaku-masyarakat).

[Http: Kuliah_komunikasi.com/2008/11/penerapan-teori-uses-gratification-pada-internet/](http://Kuliah_komunikasi.com/2008/11/penerapan-teori-uses-gratification-pada-internet/).

[Http: ///www.apjii.or.id/dokumentasi/statistik.php](http://www.apjii.or.id/dokumentasi/statistik.php).

[Http: Tempointeraktif.com](http://Tempointeraktif.com), diakses pada 9 April 2010

[Http; Skripsi.Unila.ac.id/wp-content/uploads/2009/07/pengaruh-tampilan-profil-friendster-terhadap-ketertarikan-seseorang-untuk-menjadikan-temanpdf](http://Skripsi.Unila.ac.id/wp-content/uploads/2009/07/pengaruh-tampilan-profil-friendster-terhadap-ketertarikan-seseorang-untuk-menjadikan-temanpdf).

[Http; www.geocities.com/klinikim/pendidikan-perilaku/bentuk-perubahan.html](http://www.geocities.com/klinikim/pendidikan-perilaku/bentuk-perubahan.html).

[www.info skripsi.com/free.resource/konsep-perubahan-perilaku.html](http://www.info.skripsi.com/free.resource/konsep-perubahan-perilaku.html).

[Http://www.facebook.com/topik.php?uid=26900802187](http://www.facebook.com/topik.php?uid=26900802187) da topic 13606