

## Penelitian tentang *Facebook*

Kartini<sup>1)</sup>, Ineke Maili Ningrum<sup>2)</sup>, Juni Ervina Sari<sup>3)</sup>, Khoirunnisa<sup>4)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>2)</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>3)</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara <sup>4)</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail : [Kartinisikumbang86@gmail.com](mailto:Kartinisikumbang86@gmail.com) [inekelahirgemini@gmail.com](mailto:inekelahirgemini@gmail.com)  
[juniervinasari4@gmail.com](mailto:juniervinasari4@gmail.com) [khoirunnisaa.simbolon23@gmail.com](mailto:khoirunnisaa.simbolon23@gmail.com)

### Abstract

*Facebook is a social networking website where users can join communities such as cities, workplaces, colleges, and regions to connect and interact with other people. Compared to similar websites, Facebook provides complete facilities such as profile pages, photo and video albums, chats, notes, page applications, business applications, games, networks. using the type/approach of research in the form of library research. Literature study is a study that is used to collect information and data with the help of various materials in the library such as documents, books, magazines, historical stories, etc. So it can be concluded that if it is associated with the department of library science, the library uses social media as a medium for promotion, either promoting the collection or the services offered. However, with the development of a digital society that can hardly be separated from the internet, it seems that social media can be used more than just a promotional medium. Facebook as a medium to meet information needs because of the features that allow Facebook users to interact directly (real time), such as chatting, tagging photos, blogs, games, and status updates which are considered more up-to-date than other media.*

**Keywords:** *Facebook, Library, Impact, Negative, Positive*

### Abstrak

Facebook adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, kampus, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Dibandingkan website sejenis, facebook memberikan fasilitas yang lengkap seperti halaman profil, album foto dan video, obrolan (chat), catatan, aplikasi halaman, aplikasi bisnis, permainan, jaringan. menggunakan jenis/pendekatan Penelitian yang berupa studi Kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika dikaitkan dengan jurusan ilmu perpustakaan Perpustakaan menggunakan media sosial sebagai media untuk melakukan promosi, baik mempromosikan koleksi ataupun layanan yang ditawarkan. Namun dengan perkembangan masyarakat digital yang nyaris tidak dapat lepas dari internet, media sosial tampaknya bisa dimanfaatkan lebih dari sekedar media promosi. Facebook sebagai media untuk memenuhi kebutuhan informasi karena adanya fitur yang memungkinkan pengguna facebook berinteraksi langsung (real time), seperti chatting, tag foto, blog, game, dan update status yang dinilai lebih up date dibandingkan media lainnya.

**Kata Kunci :** *Facebook, Perpustakaan, Dampak, Negatif, Positif*

## **PENDAHULUAN**

Facebook salah satu jenis jejaring sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama rekan mahasiswanya. Pada awalnya keanggotaan hanya terbatas pada mahasiswa harvard saja, kemudian keanggotannya diperluas hingga keperguruan lain seperti Boston, Ivy League, dan universitas stanford. Facebook diluncurkan pada februari 2004 lalu, facebook kini telah memiliki pengguna mencapai 600 juta pengguna aktif. Facebook juga dapat digunakan oleh pengguna setiap saat, pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah melalui gadget ( handphone ), komputer dan laptop. Pengguna juga bisa berteman dengan orang yang mereka kenal maupun tidak dikenal dalam facebook. Jenis jejaring sosial ini merupakan salah satu jenis sosial media yang diminati oleh berbagai kalangan sebab menawarkan berbagai jenis aplikasi bagi pengguna untuk mencari teman, mengirim vidio, bermain game, berdiskusi serta apdate pesan, foto, atau disebut juga dengan sender dan juga dapat memberikan komentar, like disimbolkan dengan jari jempol oleh pengguna lain yang disebut sebagai receiver. dapat saling menukar informasi melalui chatting antar satu sama lain dan juga dapat melakukan interaksi dalam dunia maya ketika mereka aktif dalam sosial media ini melalui fitur yang disediakan oleh facebook tersebut.

Fenomena ini juga merambat dikalangan remaja. Hal ini terlihat dari pengguna aplikasi ini lebih menonjol ialah kalangan muda, kemungkinan bagi mereka menjadi pengguna facebook merupakan salah satu gaya hidup diikuti, karena itu penulis menduga pengguna facebook yang umum eksis ialah amak muda begitu juga mahasiswa. Mereka menggunakan aplikasi facebook ini untuk mengeksplor bidang

intelektual atau juga dianggap agar tidak ketinggalan zaman oleh teman temannya.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini kami menggunakan jenis/pendekatan Penelitian yang berupa studi Kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb

## **HASIL DAN PEMBAHASAN** **Sejarah Berdirinya Facebook**

Facebook adalah sebuah platform jejaring sosial yang berkantor pusat di Menlo Park, California, Amerika Serikat yang diluncurkan pada bulan Februari 2004. Hingga September 2012, Facebook memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif dan lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam (Jones,2012). Facebook sendiri didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas keperguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. Situs ini secara perlahan membuka diri kepada mahasiswa di universitas lain sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah atas, dan akhirnya untuk setiap orang yang berusia minimal 13 tahun (Carlson, At Last – The Full Story Of How Facebook Was Founded, 2010). Sebelum menciptakan Facebook Mark Zuckerberg menciptakan Facemash terlebih dahulu, pada tanggal 28 Oktober 2003 ketika berada di Harvard sebagai mahasiswa tahun kedua.

Untuk menyelesaikannya, Mark Zuckerberg melakukan peretasan ke bagian jaringan komputer Harvard yang sangat ketat dan berhasil menyalin foto-foto mahasiswa Harvard yang bersifat pribadi (McGirt, 2009). Facemash sendiri berhasil menarik 450 pengunjung dan 22.000 tampilan foto pada empat jam pertama diluncurkan (Locke, 2007).

Setelah berhasil menarik perhatian mahasiswa Harvard, situs Facemash langsung diteruskan ke beberapa server grup kampus, tetapi dimatikan beberapa hari kemudian oleh pihak keamanan Harvard. Zuckerberg sendiri dihukum karena menembus keamanan kampus, melanggar hak cipta, dan melanggar privasi individu, dan terancam dikeluarkan. Namun hukuman tersebut dibatalkan (Kaplan, 2003). Lalu Zuckerberg memperluas proyek awalnya ini dengan membuat peralatan studi sosial untuk menghadapi ujian final sejarah seni, dengan mengunggah 500 lukisan Augusta ke situs webnya, dengan satu gambar per halaman yang disertai kolom komentar (McGirt, 2009).

Keanggotaan Facebook awalnya dibatasi hanya kepada mahasiswa Harvard saja, namun pada bulan pertama lebih dari setengah mahasiswa sarjana di Harvard terdaftar di situs ini (Phillips, 2008). Eduardo Saverin (pebisnis), Dustin Moskovit (programer), Andrew McCollum (seniman grafis), dan Chris Hughes segera bergabung dengan Zuckerberg untuk membantu mempromosikan website ini. Bulan Maret 2004, Facebook memperluas diri ke Stanford, Columbia, dan Yale. Situs ini kemudian dibuka ke sekolah Ivy League lain, Boston University, New York University, MIT, dan secara perlahan beberapa universitas di Kanada dan Amerika Serikat. Facebook diinkorporasikan pada musim panas 2004,

dan pengusaha Sean Parker, selaku pemberi saran Mark Zuckerberg, diangkat sebagai presiden perusahaan (Rosen, 2009). Bulan Juni 2004, Facebook memindahkan pusat operasinya ke Palo Alto, California. Perusahaan ini menerima investasi pertamanya pada bulan itu dari pendiri pendamping PayPal, Peter Thiel. Perusahaan ini menghapus "The" dari namanya setelah membeli nama Facebook.com pada tahun 2005 dengan nilai \$200.000 (Williams, 2008). Pada 24 Oktober 2007, Microsoft mengumumkan bahwa mereka telah membeli 1, 6% saham Facebook senilai \$240 juta, sehingga memberikan Facebook nilai sebesar \$15 miliar (Microsoft, 2007).

## **Struktur Pada Facebook**

### **News Feed**

News Feed dan Umpan Berita adalah sistem utama yang digunakan pengguna untuk melihat konten yang diposting di jaringan. Menggunakan metode rahasia (awalnya dikenal sebagai EdgeRank), Facebook memilih beberapa pembaruan untuk ditampilkan kepada pengguna setiap kali mereka mengunjungi feed mereka, dari rata-rata 1.500 pembaruan yang berpotensi dapat mereka terima. Pada tanggal 6 September 2006, Ruchi Sanghvi mengumumkan fitur halaman beranda baru yang disebut Umpan Berita. Awalnya, ketika pengguna masuk ke Facebook, mereka disajikan dengan versi profil mereka yang dapat disesuaikan. Tata letak baru, sebaliknya, membuat halaman beranda alternatif di mana pengguna melihat daftar aktivitas Facebook teman mereka yang terus diperbarui. Umpan Berita menyoroti informasi yang mencakup perubahan profil, acara mendatang, dan ulang tahun, di antara pembaruan lainnya. Ini memungkinkan pelaku spam dan pengguna lain untuk memanipulasi fitur ini dengan membuat acara tidak sah atau memposting ulang tahun palsu untuk menarik perhatian ke

profil atau tujuan mereka. News Feed juga menunjukkan percakapan yang terjadi di antara tembok teman pengguna.

### **Teman**

“Berteman” dengan seseorang di platform adalah tindakan mengirimkan "permintaan pertemanan" kepada pengguna lain di Facebook. Kedua orang tersebut adalah teman Facebook setelah pihak penerima menerima permintaan pertemanan. Selain menerima permintaan, pengguna memiliki opsi untuk menolak permintaan pertemanan atau menyembunyikannya menggunakan fitur "Jangan Sekarang". Menghapus permintaan pertemanan berarti menghapus permintaan tersebut, tetapi memungkinkan pengirim untuk mengirimnya kembali di masa mendatang. Fitur "Jangan sekarang" menyembunyikan permintaan tetapi tidak menghapusnya, memungkinkan penerima untuk meninjau kembali permintaan tersebut di kemudian hari. Anda juga bisa menghapus pengguna dari teman-temannya, yang oleh Facebook disebut sebagai "tidak berteman". Banyak pengguna Facebook juga menyebut proses tersebut sebagai "de-friending" (Hapus pertemanan). "Unfriend" (tidak berteman) adalah kata tahun ini New Oxford American Dictionary pada tahun 2009. Facebook tidak memberi tahu pengguna jika mereka tidak lagi berteman, tetapi ada skrip yang menyediakan fungsi ini. Ada juga penelitian tentang mengapa pengguna Facebook tidak berteman, yang menemukan bahwa perbedaan, terutama antara usia, dan sedikit persahabatan timbal balik adalah faktor dominan yang berkorelasi dengan tidak berteman, yang semuanya mencerminkan penurunan hubungan dunia fisik.

### **Dinding**

Dinding adalah ruang profil asli tempat konten pengguna Facebook hingga Desember 2011 ditampilkan. Itu memungkinkan

pengeposan pesan, seringkali catatan pendek atau temporal, bagi pengguna untuk melihat sambil menampilkan waktu dan tanggal pesan itu ditulis. Dinding pengguna dapat dilihat oleh siapa saja dengan kemampuan untuk melihat profil lengkapnya, dan kiriman dinding teman muncul di Kabar Berita pengguna. Pada Juli 2007, Facebook mengizinkan pengguna untuk mengirim lampiran ke dinding, sedangkan sebelumnya dinding hanya terbatas pada teks. Selain postingan oleh pengguna lain, Dinding juga menampilkan peristiwa lain yang terjadi pada profil pengguna. Ini termasuk ketika informasi diubah, ketika mereka mengubah gambar profil mereka, dan ketika mereka terhubung dengan orang baru, antara lain. Dinding telah diganti dengan tata letak profil Garis Waktu, yang diperkenalkan pada Desember 2011.

### **Linimasa**

Pada September 2011, Facebook memperkenalkan "Timeline" di konferensi pengembang, yang dimaksudkan untuk mengubah profil pengguna untuk menampilkan konten berdasarkan tahun, bulan dan tanggal. Foto "Sampul" diperkenalkan, menempati sebagian besar bagian atas halaman, dan tampilan informasi pribadi yang didesain ulang seperti teman, suka, dan foto muncul di sisi kiri, sementara posting cerita muncul di sisi kanan. Desain baru ini memperkenalkan ukuran fleksibel untuk postingan cerita di feed, bersama dengan lokasi dan penempatan foto yang lebih menonjol. Timeline juga mendorong scrolling, dengan terus memuat postingan cerita masa lalu pengguna.

### **Suka dan Tanggapan**

Tombol suka, pertama kali diaktifkan pada 9 Februari 2009, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berinteraksi dengan pembaruan status, komentar, foto, tautan yang dibagikan oleh teman, video, dan

iklan. Setelah diklik oleh pengguna, konten yang ditunjuk muncul di News Feed teman pengguna tersebut, dan tombol tersebut juga menampilkan jumlah pengguna lain yang menyukai konten tersebut, termasuk daftar lengkap atau sebagian dari pengguna tersebut. Tombol suka diperpanjang ke komentar pada Juni 2010. Setelah pengujian ekstensif dan bertahun-tahun pertanyaan dari publik tentang apakah mereka berniat untuk memasukkan tombol "Tidak Suka", Facebook secara resmi meluncurkan "Tanggapan" kepada pengguna di seluruh dunia pada 24 Februari 2016, memungkinkan pengguna menekan lama tombol suka untuk opsi menggunakan salah satu dari lima emosi yang telah ditentukan, termasuk "Super", "Haha", "Wow", "Sedih", atau "Marah". tanggapan juga diperpanjang hingga komentar pada Mei 2017.

### **Pesan dan Kotak Masuk**

Selain itu, Facebook memperluas penggunaan bot, memasukkan chatbot grup ke Messenger sebagai "Ekstensi Obrolan", menambahkan tab "Penemuan" untuk menemukan bot, dan mengaktifkan kode QR bermerek khusus yang, saat dipindai, membawa pengguna ke bot tertentu. Facebook Messenger adalah layanan pesan instan dan aplikasi perangkat lunak. Selama bertahun-tahun, Facebook telah merilis aplikasi baru di berbagai sistem operasi yang berbeda, meluncurkan antarmuka situs web khusus, dan memisahkan fungsionalitas pengiriman pesan dari aplikasi Facebook utama, yang mengharuskan pengguna mengunduh aplikasi mandiri. Facebook Messenger memungkinkan pengguna Facebook saling mengirim pesan. Melengkapi percakapan biasa, Messenger memungkinkan pengguna melakukan panggilan suara dan video calls keduanya dalam interaksi satu-ke-satu dan dalam percakapan grup. Aplikasi Android-nya memiliki dukungan terintegrasi untuk SMS

dan "Chat Heads", yang merupakan ikon foto profil bulat yang muncul di layar terlepas dari aplikasi apa yang dibuka, sementara kedua aplikasi mendukung banyak akun, percakapan dengan enkripsi end-to-end opsional, dan memainkan "Game Instan", yang merupakan game pilihan yang terintegrasi dengan Messenger. Selain itu, Facebook memperluas penggunaan bot, memasukkan chatbot grup ke Messenger sebagai "Ekstensi Obrolan", menambahkan tab "Penemuan" untuk menemukan bot, dan mengaktifkan kode QR bermerek khusus yang, saat dipindai, membawa pengguna ke bot tertentu.

### **Notifikasi**

Notifikasi memberi tahu pengguna bahwa ada sesuatu yang telah ditambahkan ke halaman profilnya. Contohnya termasuk: pesan yang dibagikan di dinding pengguna atau komentar pada gambar pengguna atau pada gambar yang sebelumnya dikomentari oleh pengguna. Awalnya, notifikasi untuk acara dibatasi satu per acara; ini akhirnya dikelompokkan berdasarkan kategori. Misalnya, 10 pengguna yang menyukai gambar pengguna sekarang dihitung untuk satu notifikasi, sedangkan pada tahap sebelumnya, ini akan dihitung untuk sepuluh notifikasi terpisah. Jumlah notifikasi dapat diubah di bagian pengaturan, hingga maksimum 99. Ada penghitung notifikasi berwarna merah di bagian atas halaman, yang jika diklik akan menampilkan yang terbaru.

### **Grup**

Grup Facebook dapat dibuat oleh pengguna individu. Grup memungkinkan anggota untuk memposting konten seperti tautan, media, pertanyaan, acara, dokumen yang dapat diedit, dan komentar pada item ini. Grup digunakan untuk kolaborasi dan memungkinkan diskusi, acara, dan berbagai aktivitas lainnya. Mereka adalah cara yang

memungkinkan sejumlah orang berkumpul secara online untuk berbagi informasi dan mendiskusikan topik tertentu. Mereka semakin banyak digunakan oleh klub, perusahaan, dan organisasi sektor publik untuk terlibat dengan pemangku kepentingan, baik itu anggota masyarakat, karyawan, anggota, pengguna jasa, pemegang saham, atau pelanggan.

### **Facebook Untuk Pemustaka, Perpustakaan dan Pustakawan**

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan yaitu dengan menggunakan media sosial untuk berbagai kepentingan perpustakaan. Media sosial merupakan alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang satu dengan lainnya serta memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan telekomunikasi saat ini dapat membawa perubahan pada pelayanan suatu perpustakaan. Kemudahan pelayanan kepada pemustaka, dalam hal ini didapatkan dengan memanfaatkan media sosial berbasis web atau jejaring sosial seperti facebook. Facebook merupakan sebagian contoh dari jejaring sosial yang ada saat ini dan semakin banyak bermunculan, yang pemanfaatannya dapat diterapkan di perpustakaan. Ada banyak manfaat yang bisa diperoleh dengan promosi melalui media sosial. Kondisi demikian memberi peluang kepada perpustakaan untuk menjadikan media sosial sebagai media komunikasi dua arah.

### **Tujuan media social facebook untuk perpustakaan**

Adalah membangun interaksi antara pustakawan dan pemustaka dalam menginformasikan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan informasi peminjaman,

perpanjangan peminjaman, pemesanan buku, kritik saran dan lain-lain. Selain itu, dapat dijadikan sebagai media promosi dan membantu dalam pengembangan minat baca masyarakat Penerapan media social facebook sebagai media promosi untuk perpustakaan agar para pemustaka tidak perlu susah payah untuk mencari informasi dan melakukan information sharing melalui media social facebook. Contoh Perpustakaan yang melakukan media promosi melalui media sosial adalah perpustakaan Politeknik Negeri Semarang, perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Indonesia dll. Walaupun media social facebook dibuat hanya sebatas sebagai media promosi, untuk saling berinteraksi antar teman pengguna media sosial dan belum menerapkan sebagai teknologi yang dipakai untuk meminjam dan mengembalikan buku melalui media sosial facebook tersebut, tetapi tidak dipungkiri bahwa dengan adanya media sosial memiliki dampak besar bagi kemajuan perpustakaan.

Facebook yang dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan. Fitur Facebook yang dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan antara lain yaitu:

- Info (*Information*). Fitur ini dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai perpustakaan, misalnya alamat perpustakaan dan kontak perpustakaan, pustakawan yang bertugas, jenis perpustakaan, layanan perpustakaan, serta informasi tambahan lainnya yang dianggap perlu.
- Dinding (*Wall*). Pustakawan dapat meng-update status, kemudian pemustaka dapat menuliskan testimoni maupun mengomentari status update kita. Fasilitas ini juga dapat digunakan

layaknya seperti sebuah buku tamu. Pustakawan dapat berkunjung ke buku tamu mereka (pemustaka) lalu meletakkan pesan di sana ataupun sebaliknya.

- *Diskusi (Discussion Board)*. Merupakan fasilitas papan diskusi terstruktur berdasarkan *thread* atau topik. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk mengadakan diskusi mengenai suatu topik dengan para pemustaka.
- *Photos dan Video*, Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk meng-*upload* foto-foto perpustakaan, kegiatan yang diadakan perpustakaan ataupun foto pemustaka yang mereka ketika mereka berkunjung ke perpustakaan.
- *Events*. Fasilitas events adalah salah satu fasilitas yang menarik. Karena kita dapat menjadwalkan sebuah rencana kegiatan dan mengundang para peminat untuk mengkonfirmasi kehadiran mereka. Facebook akan otomatis membuat satu page untuk setiap kegiatan.
- *Catatan (Notes)*. Adalah fasilitas blogging sederhana. Pustakawan dapat menulis catatan kecil secara langsung ataupun mengimport dari blog resmi perpustakaan yang sudah ada.
- *Share*. Fasilitas ini dapat digunakan pustakawan dan pemustaka untuk merekomendasikan Facebook perpustakaan mereka kepada teman-teman mereka. Ini merupakan *tools* yang menarik untuk menyebarkan informasi tentang perpustakaan kit

## **Dampak pengaruh facebook pada kehidupan sehari hari**

### **Dampak Positif**

- 1) Menjalin Tali Silaturahmi Selain menemukan teman lama dan teman baru facebook juga mampu membuat hubungan yang sudah terjalin di dunia nyata menjadi semakin erat, melalui facebook para remaja dapat saling mengakrabkan diri baik itu melalui chatting, komentar foto-foto lucu ataupun komentar-komentar status yang di update oleh remaja lain yang termasuk di dalam jaringan pertemanannya di facebook. Tak jarang para remaja saling mengejek dengan memberikan komentar-komentar yang lucu pada status ataupun foto-foto yang di upload di facebook meskipun tujuannya mengejek namun hal tersebut tidak menimbulkan rasa marah ataupun jengkel bagi orang yang ditunjukan justru hal tersebut membuat hubungan yang terjalin menjadi semakin akrab.
- 2) Sebagai Media Promosi Dengan pengguna yang banyak di seluruh dunia, facebook bisa dijadikan media promosi atau sarana belajar bisnis bagi remaja yang ingin berbisnis. Facebook bisa digunakan untuk media promosi situs atau web log. Tujuannya tentu agar blognya semakin dikenal dan semakin banyak pengunjungnya. Facebook banyak dijadikan sebagai media promosi terutama bagi yang hendak berbisnis baik dikalangan pelajar maupun dikalangan pembisnis.
- 3) Tempat Sarana Diskusi Jejaring sosial facebook dapat memotifasi diri kita sendiri agar lebih baik dan tanpa merugikan pendidikan yang telah kita dapatkan, jika kita telah mampu memanfaatkan dunia jejaring tersebut dengan arif yang berdasarkan atas norma-norma yang ada. Sehingga tidak akan ada lagi orang yang dirugikan oleh jejaring sosial ini dan justru akan berdampak positif bagi kita terutama ketika dijadikan sebagai media untuk diskusi bagi pelajar sebagaimana yang sering dilakukan oleh remaja.
- 4) Sarana Informasi Dengan semakin canggihnya media maka apapun dapat diketahui hanya

dengan hitungan detik saja itulah salah satu sisi positif dari media sosial tersebut. Kehadiran facebook selain dari media hiburan dia juga berguna sebagai sarana untuk saling berbagi informasi sehingga terkadang dalam keseharian tidak ada yang terlewatkan meskipun itu di luar daerah atau diluar provinsi.

## **Dampak Negatif**

- 1) Mengurangi Intensitas Tatap Muka  
Dengan adanya jejaring sosial facebook maka hal ini membuat anak mengurangi intensitas tatap muka dengan lingkungan sekitarnya karena mereka hanya menghabiskan waktunya untuk online. Meski tiap hari berinteraksi dengan teman jaringannya, tapi sebenarnya interaksi itu maya (semu). Kita akan terasa terampas dengan sibuk menulis di status, mengomentari status, dan lain sebagainya yang membuat kita kecanduan dengan aplikasi-aplikasi yang di tawarkan oleh facebook sehingga kehidupan sosial kita terganggu.
- 2) Mempengaruhi Kesehatan  
Bisa dibayangkan ketika seseorang asyik bergelut dengan facebook dengan hanya menatap handphone sampai berjam-jam akan mempengaruhi kondisi kesehatan mereka. Mata merah karena seringnya menatap layar handphone. Hal itu bukan disebabkan oleh facebook-nya, tetapi karena kebiasaan duduk atau baring lama-lama menatap layar handphone, keasyikan bermain facebook tidak menghiraukan lagi pola makan dan pola tidurnya. Bermain facebook memang sangat berdampak pada kondisi kesehatan yang dimana mereka telah di sibukan dengan asyiknya bermain facebook hingga lupa waktu untuk makan atau untuk istirahat.
- 3) Pertengkaran/Keretakan Hubungan

Kemajuan internet ini memicu timbulnya banyak media interaksi sosial yang sering disebut jejaring sosial (sosial networking). Jejaring sosial adalah cara berinteraksi dan berkomunikasi di dunia maya atau tanpa adanya komunikasi langsung (tatap muka). Dunia maya adalah dunia yang tak mengenal batas, dunia yang bisa menjebak seseorang menjadi orang tak sadar dengan mengupload status menyindir orang lain dapat mengakibatkan pertengkaran di dunia nyata yang disebabkan karena status di facebook. Mungkin ini adalah salah satu akibat dari majunya zaman yang semakin tak bisa dihindari. Situs jejaring sosial dapat dianggap pemakaian situs jejaring sosial yang dipakai secara berlebihan.

- 4) Pornografi  
Pornografi yang tidak dibatasi, dapat mengakibatkan generasi-generasi muda terkontaminasi oleh situs pornografi yang merajalela. Hal ini dapat menimbulkan sex bebas pada remaja, pelecehan seksual, dan lain sebagainya. Walaupun situs-situs porno sudah diupayakan untuk dihancurkan, tetapi masih banyak saja oknumoknum yang jahil yang masih saja menaruh gambar ataupun tulisan berbau pornografi ke media sosial lainnya.
- 5) Pemborosan Akses internet  
untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan terlebih lagi kalau sudah setiap hari mereka online di facebook ini sudah bisa dikategorikan pemborosan, karena tidak produktif. Lain halnya jika digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat atau menggunakan untuk berbisnis. Bahkan waktu yang dimana kita harus memanfaatkan dengan kegiatan yang penting kita menghabiskan dengan bermain facebook ini sudah dinamakan



pemborosan waktu lebih-lebih lagi kalau sudah berjam-jam online maka akan sangat berpengaruh terhadap kondisi keuangan.

## **SIMPULAN**

Perpustakaan menggunakan media sosial sebagai media untuk melakukan promosi, baik mempromosikan koleksi ataupun layanan yang ditawarkan. Namun dengan perkembangan masyarakat digital yang nyaris tidak dapat lepas dari internet, media sosial tampaknya bisa dimanfaatkan lebih dari sekedar media promosi. Facebook sebagai media untuk memenuhi kebutuhan informasi karena adanya fitur yang memungkinkan pengguna facebook berinteraksi langsung (real time), seperti chatting, tag foto, blog, game, dan update status yang dinilai lebih up date dibandingkan media lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.M. Kaplan dan M Haenlein. 2010  
“*Users of the world unite the challenges and Opportunities of social Media*”. Business Horizons 53 (1), Hlm 59-68.
- APPJII.2018. *Penetrasi dan Perilaku pengguna internet Indonesia*”. Jakarta (ID): Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Briggs, A., & Burke, P. (2006). *Sejarah Sosial Media* Yayasanbor Indonesia
- Idgram : jurnal komunikasi KAREBA*. Vol 5 No1. Universitas Hasanuddin
- Ziveria, Mira. 2017 “*Pemanfaatan media sosial facebook sebagai sarana efektif pendukung kegiatan perkuliahan*”.