

**PENGUNAAN MEDIA SOSIAL *FACEBOOK* SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI
DAN INFORMASI DI KALANGAN REMAJA**

(Studi Deskriptif pada Remaja di Alamanda Regency Blok M.5 RT 005/027)

Annisa Eka Syafrina¹, Muhammad Rifai Alfarisi²
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹annisa.eka@dsn.ubharajaya.ac.id

²rifaialfarisi69@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghasilkan media baru dalam proses interaksi dan komunikasi yang kemudian dimanfaatkan manusia di berbagai bidang. Saat ini, era media komunikasi interaktif membawa kita pada pengenalan terhadap dunia internet dengan berbagai program menarik yang disediakan, salah satunya adalah Facebook. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media sosial Facebook sebagai sumber informasi di kalangan remaja. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif, peneliti melakukan wawancara kepada informan yang terkait dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja menggunakan media sosial Facebook untuk mendapatkan sumber informasi berdasarkan fakta. Di sisi lain, Facebook dijadikan sebagai *platform sharing* pengalaman ataupun hobi bagi remaja. Fitur-fitur yang canggih dalam Facebook seperti fitur *marketplace*, permainan, dan lain-lain menjadi daya tarik untuk tetap menggunakan Facebook. Selain itu juga Facebook dianggap remaja sebagai platform hiburan yang dapat menghilangkan jenuh di waktu luang.

Kata kunci : Facebook, komunikasi, media baru, remaja, sumber informasi

Abstract

The development of information and communication technology produces new media in the process of interaction and communication which is then utilized by humans in various fields. Currently, the era of interactive communication media brings us to the introduction of the internet world with various interesting programs provided, one of which is Facebook. This study aims to determine how the use of social media Facebook as a source of information among teenagers. By using qualitative research methods with descriptive type, researchers conducted interviews with informants related to the research. The results showed that adolescents use social media Facebook to get a source of information based on facts. On the other hand, Facebook is used as a platform for sharing experiences or hobbies for teenagers. Sophisticated features in Facebook such as marketplace features, games, and others are an attraction to keep using Facebook. In addition, Facebook is also considered by teenagers as an entertainment platform that can eliminate boredom in their spare time.

Keywords: communication, Facebook, new media, sources of information, teenagers

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial. Artinya, dalam kehidupannya, manusia akan selalu berhubungan dan berinteraksi dengan manusia lain dan lingkungan sekitarnya. Manusia tidak akan mungkin hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Karenanya, manusia memiliki kebutuhan untuk bergabung dalam masyarakat dan memenuhi kebutuhan hidup dengan terlibat dalam berbagai kegiatan komunikasi. Hal ini menjadi proses timbal balik dari hubungan sosialnya melalui interaksi dan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Memang, sebagian besar kehidupan manusia berisi tentang pemenuhan kebutuhan hidupnya melalui jaringan komunikasi, baik itu bertukar pendapat, membaca surat kabar, mengakses internet dan berbagai kegiatan lainnya. Dengan komunikasi, manusia mempelajari dan menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosial (Syahyudin, 2019). Ini menunjukkan betapa komunikasi menjadi unsur yang amat penting dalam kehidupan kita.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghasilkan media baru dalam proses interaksi dan komunikasi yang kemudian dimanfaatkan manusia di berbagai bidang. Perkembangan tersebut mendorong perubahan yang signifikan dalam proses interaksi dan komunikasi serta penyebaran informasi. Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat tersebut dalam hubungan komunikasi di masyarakat tentunya telah melewati berbagai era yang dikenal dengan empat era komunikasi, yaitu era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi dan era media komunikasi interaktif. Era media komunikasi interaktif telah membawa kita pada pengenalan terhadap dunia internet dengan berbagai program menarik yang disediakan.

Berbagai program telah diciptakan di internet seperti web, blog, Facebook, dan twitter. Facebook merupakan sebuah situs web jejaring sosial populer yang berisikan fitur-fitur menarik seperti sarana untuk berkirim pesan, menampilkan gambar, mencari teman baru serta masih banyak fitur lainnya yang dengan mudah dapat di akses. Berawal sekadar menyediakan akses untuk memperluas jaringan pertemanan, kini Facebook mengembangkan beragam fitur yang semakin kekinian. Tak hanya itu, fitur yang diberikan juga semakin memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan berbagai informasi. Karenanya, mengakses Facebook saat ini sudah

menjadi sebuah rutinitas kebanyakan masyarakat terutama remaja. Begitupun alat yang digunakan tidak hanya dengan menggunakan komputer atau laptop saja tetapi kini Facebook dapat dengan mudah diakses di mana saja melalui *smartphone* karena ukurannya yang relatif lebih kecil dan dapat disimpan dalam saku.

Dilansir dari laman Statista, Jumat, 10 September 2021, Facebook adalah media sosial terpopuler di dunia dengan pengguna aktif bulanan lebih dari 2,85 miliar, dengan 81,8 persen pengguna mengakses akun melalui perangkat seluler. Selanjutnya, Departemen Riset Statista melakukan survey pada Juli 2021 untuk mengetahui negara dengan jumlah pengguna Facebook terbanyak. Dari hasil survey, diperoleh hasil bahwa Indonesia menempati posisi ketiga dengan pengguna aktif sebanyak 140 juta, setelah India (340 juta) dan Amerika Serikat (200 juta) (Sari, 2021).

Di Indonesia sendiri, Facebook menempati peringkat 3 teratas dalam daftar media sosial yang paling sering digunakan oleh penduduk dengan rentang usia 16 hingga 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses Facebook sebanyak 82 persen, tepat satu tingkat di bawah WhatsApp (84 persen), dan satu tingkat di atas Instagram (79 persen). Jika dilihat berdasarkan demografi pengguna, secara global, pengguna Facebook terbanyak berada pada kalangan umur 18-34 tahun untuk perempuan dan 25-34 tahun untuk laki-laki. Di Indonesia, pengguna Facebook masih didominasi kalangan muda tepatnya generasi Z dan generasi milenial (Aditya, 2021). Hal itu tercermin dari laporan yang bersumber dari Statista periode April 2021, di mana 33,6 persen pengguna Facebook di Indonesia berada di rentang usia 25-34 tahun, kemudian 30,2 persen berada di rentang 18-24 tahun. Sisanya, 14,3 persen berada di rentang usia 35-44 tahun, 11,2 persen 13-17 tahun, 5,8 persen 45-54 tahun, 25 persen di atas 64 tahun, dan yang paling sedikit berada di rentang usia 55-64 tahun dengan persentase 1,7 persen (Aditya, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan media sosial Facebook sebagai sumber informasi di kalangan remaja.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori *Uses and Effect*

Teori *Uses and Effect* pertama kali dikemukakan pada tahun 1979 oleh Sven Windahl. Teori yang merupakan perkembangan dari pendekatan *Uses and Gratifications* ini berfokus pada efek yang ditimbulkan dari mengonsumsi media. Asumsi dasar dari teori ini adalah bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu. Penggunaan media massa dapat menunjuk pada tindakan mempersepsi, bahwa media yang digunakan merupakan efek dari kebutuhan khalayak yang dipengaruhi oleh karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, serta tingkat akses kepada media. Hasil dari proses menggunakan media massa dan kaitannya dengan penggunaan media, berdampak pada keputusan individu untuk menggunakan media (Alfirahmi, 2019).

Pada efek tradisional, karakteristik media menentukan hasil, dimana penggunaan media hanya dianggap sebagai faktor perantara, dan hasil yang didapat dari mengonsumsi khalayak dinamakan efek. Efek yang ditimbulkan dalam menggunakan media, pada akhirnya akan berimbas ke perusahaan dalam bentuk tindakan membeli dari khalayak. Penggunaan media oleh khalayak dapat menghasilkan konsekuensi, seperti psikologis (Alfirahmi, 2019).

Media Baru

Ron Rice mendefinisikan media baru sebagai teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun notebook) yang memfasilitasi penggunaannya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkannya (Syafrina dan Nurfajri, 2021). Media baru adalah tempat dimana saluran pesan komunikasi terdesentralisasi; distribusi pesan lewat satelit meningkat penggunaan jaringan kabel dan komputer; keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat; semakin seringnya terjadi komunikasi interaktif (dua sisi); dan juga meningkatnya derajat fleksibilitas untuk menentukan bentuk dan konten melalui digitalisasi dari pesan (Paramita dan Erdiansyah, 2016).

Media Sosial

Antony Mayfield (2008) mendefinisikan media sosial sebagai media yang penggunaannya mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds (dengan avatar/karakter 3D). Andreas Kaplan dan Michael Haenlien menjelaskan bahwa media sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content*. Sementara itu, menurut Sam Decker, media sosial adalah konten digital dan interaksi yang dibuat oleh dan antar satu sama lain (Purbohastuti, 2017).

Media Sosial Facebook

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004. Media sosial yang didirikan oleh mahasiswa Universitas Harvard, Mark Zuckerberg bersama Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes ini memiliki popularitas yang mendunia dan menjadi salah satu jejaring sosial paling populer. Facebook memungkinkan penggunaannya membuat profil diri serta menambahkan informasi pribadi, seperti alamat rumah, nomor ponsel, dan hobi (Sasmito, 2015).

Selain itu, pengguna Facebook juga dapat mendaftarkan pengguna lain sebagai teman yang bisa dikirim pesan, bergabung dalam grup atau kelompok tertentu, mengirimkan dan/atau menandai gambar, serta meninggalkan komentar terhadap gambar yang dikirim pengguna lain. Menurut Jubilee Enterprise (2010), Indonesia merupakan salah satu pengguna Facebook terbesar dengan jumlah user sekitar 17,6 juta orang. Pengguna Facebook di Indonesia adalah semua golongan umur, mulai dari kalangan anak hingga dewasa. Namun demikian, sebagian besar pengguna Facebook adalah kalangan remaja (Sasmito, 2015).

Remaja

Djamarah (2002) mendefinisikan remaja adalah suatu stadium dalam siklus perkembangan anak yang berada dalam rentangan usia 12 sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai dengan 23 bagi pria. Disisi lain, Kartono (1995)

menyatakan remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang berlangsung antara 13 sampai dengan 19 tahun. Selanjutnya, Hurlock (1980) menyatakan bahwa pada masa remaja individu akan mengalami perubahan-perubahan fisik, psikis maupun sosialnya. Masa ini berlangsung antara usia 13 sampai dengan 18 tahun (Yunistiati, Djalali, dan Farid, 2014). Sehingga, dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa masa remaja berlangsung antara usia 12 sampai dengan 21 tahun dengan ditandai oleh berbagai perubahan, baik secara fisik, maupun psikis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengamati fenomena yang terjadi di kalangan remaja yang menggunakan media sosial Facebook. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terperinci dari responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Creswell, 1998). Metode kualitatif berguna untuk menemukan hipotesa pada kasus tertentu atau sampel terbatas (Sugiyono, 2015). Nawawi dan Matrini (1996) menjelaskan bahwa metode deskriptif merupakan teknik pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang nampak. Metode deskriptif memfokuskan perhatiannya pada penemuan-penemuan fakta (*fact finding*) dengan keadaan sebenarnya. Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam kepada dua orang informan yang dianggap memiliki data yang dibutuhkan dalam penelitian. Informan yang dipilih memenuhi dua kategori penelitian yaitu masuk dalam usia remaja dan menggunakan Facebook. Wawancara atau *interview* adalah percakapan antara peneliti dengan informan untuk mendapatkan informasi (Krisyantono, 2012). Dalam penelitian ini metode deskriptif kualitatif dipilih peneliti karena untuk mengungkapkan atau mendeskripsikan fakta, keadaan, fenomena dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan berdasarkan data yang nyata.

HASIL PENELITIAN

Media Sosial Facebook Sebagai Sumber Informasi di Kalangan Remaja

Media sosial sudah dikenal oleh semua kalangan, bahkan orang-orang yang tinggal di sekitaran pedesaan pun sudah banyak yang menggunakan sosial media sebagai sarana mendapatkan informasi. Dari sini bisa dilihat bahwa perkembangan zaman sudah mulai terlihat dalam era saat ini serta bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi.

Remaja di era saat ini sudah bisa dimudahkan dalam mencari informasi dengan teknologi yang berkembang saat ini. Media sosial sebagai salah satu target para remaja dalam mencari informasi memberikan alasan tertentu kenapa remaja menggunakan media sosial Facebook sebagai sumber informasi. Berikut pernyataan Dira Ayuningtyas terkait alasan dia menggunakan media sosial Facebook.

"kalo aku pake Facebook buat nyari informasi sih palingan nyarinya seputar resep-resep masakan sih.. soalnya hobi aku nyobain resep masakan-masakan baru yang ada di grup FB (Facebook) makanya aku sering banget FB-an karena nyari resep-resep masakan yang ada di grup FB."

Dari pernyataan informan diatas, hal tersebut diperkuat pernyataannya berikutnya dari Aldo Ramdhani menyangkut para remaja yang mencari informasi dari media sosial Facebook karena didasarkan hobi dari personal tersebut.

"gue sendiri pake Facebook kalo nyari informasi sih paling didapet dari grup-grup FB.. tapi yang jadi alasan gue tetep main FB sampe saat ini sih palingan nyari pengetahuan-pengetahuan baru dari hobi baru gue yaitu nyari informasi jenis-jenis ikan cupang.. sekarang ini lagi udah banyak orang-orang yang pada ternakin ikan cupang.. nah gue dulu sejak sd pernah ternakin ikan cupang, nah ngeliat orang-orang pada mulai ternakin ikan cupang, akhirnya gue juga ikutan ternakin ikan cupang dan nemu hobi baru juga dari ternakin ikan cupang ini."

Berdasarkan pernyataan-pernyataan ini menjelaskan alasan bagaimana para remaja mencari informasi melalui media sosial Facebook karena menyalurkan hobi mereka bahkan bisa juga memulai hobi barunya karena hal yang sedang ramai diperbincangkan pada orang-orang yang ada di Internet.

Media sosial Facebook memang dapat mengakses informasi dengan mudah, namun adakalanya dampak negatif dalam mendapatkan informasi melalui media sosial satu ini. Berikut ini pernyataan Dira Ayuningtyas dampak negatif dari media sosial Facebook.

"Menurut aku dampak negatif dapetin informasi di FB paling sih berita hoax yang ada di postingan FB.. padahal berita nya belum valid, tapi anehnya banyak orang-orang yang gampang banget kepancing dari berita-berita hoax."

Berita hoax yang ada di Facebook bukanlah hal yang baru terjadi. Sering kali berita hoax disebarakan melalui sosial media Facebook karena ulah-ulah oknum yang mencoba memecah belah bangsa melalui ketikan-ketikan yang perlu dipertanyakan keefektivitasan nilai berita tersebut.

Penyataan informan ini juga diperkuat dengan pernyataan informan berikutnya yaitu Aldo Ramdhani yakni sebagai berikut.

"Biasanya paling ngeselin nemu postingan yang berbau politik gitu, nah kalo sumber berita dari berita terpercaya seperti kompas atau detik kan masih mending, nah ini informasi nya jelas-jelas palsu dan anehnya pengguna Facebook di Indonesia itu terlalu mudah percaya dan menelan berita mentah-mentah dari informasi di Facebook."

Dari pernyataan yang serupa dari kedua informan tersebut, bisa dikatakan bahwa media sosial Facebook sering kali menjadi target para oknum-oknum untuk menyebarkan berita hoax dan juga masih banyak pengguna-penggunanya yang kurang literasi dalam mencari kebenaran berita tersebut serta malah yang terjadi adalah ikut terpancing dari postingan-postingan oknum yang berisikan berita hoax

Namun begitu Kominfo memulai pergerakan berupa penerapan Pasal 28 ayat (1) terkait UU ITE (Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang mengatur mengenai penyebaran berita bohong di media elektronik termasuk media sosial yang menyatakan :

"Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik."

Jika melanggar ketentuan Pasal 28 UU ITE ini dapat dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 45A ayat (1) UU 19/2016 , yaitu:

"Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar."

Tujuan Penggunaan Media Sosial Facebook Pada Kalangan Remaja

Penggunaan gadget pada kalangan remaja sudah menjadi kebiasaan dalam aktivitas remaja dalam menjelajah sosial media. Gadget tidak hanya digunakan

sebagai sarana komunikasi telepon dan SMS, tetapi juga di dalam gadget terdapat aplikasi-aplikasi yang memudahkan para remaja untuk memperoleh informasi dari gadget seperti aplikasi browser, permainan, dan aplikasi-aplikasi lainnya.

Remaja menggunakan media sosial Facebook dengan berbagai tujuan yakni antara lain untuk menambah daftar pertemanan di Facebook, mendapatkan informasi, memperluas wawasan, mengisi waktu luang, mencari hiburan, bergabung dengan komunitas, dan sebagainya. Hal ini berarti bahwa perilaku remaja telah terbentuk dengan sendirinya dengan kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari, dalam hal ini adalah kebiasaan menghabiskan waktu dalam media sosial Facebook.

Berikut ini pernyataan dari seorang informan remaja yang bernama Dira Ayuningtyas terkait tujuannya menggunakan media sosial Facebook.

"Tujuan aku main FB sih yaitu saling *sharing* pengetahuan seputar resep masakan dari grup-grup FB.. cuman gak cuma itu juga sih, sering banget aku main FB buat nyari hiburan-hiburan berupa meme yang ada di FB.. itung-itung ngurangin jenuh aja sih ketika gabut di rumah haha."

Dari pernyataan yang diungkapkan oleh informan menyatakan bahwa faktor yang menjadi tujuan dia menggunakan salah satunya adalah mencari hiburan di masa-masa waktu luang berlangsung. Hal ini terlihat jelas bahwa sosial media Facebook juga tidak hanya digunakan sebagai percakapan komunikasi yang berupa *chat*, tetapi juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dari postingan-postingan guyonan berupa meme yang terdapat pada *fanpage* di Facebook.

Selanjutnya pernyataan dari informan ini memiliki tujuan yang berbeda ketika menggunakan Facebook dari informan sebelumnya. Berikut pernyataan informan bernama Aldo Ramdhani dalam mengemukakan tujuannya menggunakan Facebook.

"Kalo tujuan gue buka Facebook awalnya itu buat mainin game-game yang ada di Facebook.. contohnya kayak game Ninja Saga sama Dragon City, tapi kalo sekarang tujuan gue sekarang yak itu yang dijelasin tadi, nah tujuan lainnya juga liat-liat barang yang ada di *marketplace* Facebook.. nah biasanya gue sering banget transaksi lewat COD di fitur *marketplace* Facebook gitu."

Berdasarkan pernyataan dari informan tersebut, menjelaskan bahwa beberapa pengguna Facebook menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh Facebook itu sendiri seperti game yang hanya tersedia untuk Facebook dan juga fitur *marketplace* yang baru dikembangkan oleh Facebook.

Pembahasan

Dari semua pendapat yang dikemukakan oleh kedua informan tersebut menjelaskan bahwa sosial media Facebook ini sangat berguna sekali sebagai sumber informasi beserta dengan fitur-fitur lainnya. Khalayak aktif dalam memilih penggunaan media dan penggunaan media massa diasumsikan memiliki tujuan. Selain itu, dalam proses komunikasi massa, inisiatif lebih banyak berkaitan dengan pemuasan kebutuhan dan pemilihan media terletak pada anggota khalayak. Tujuan penggunaan media massa dapat disimpulkan dari data yang disediakan oleh anggota khalayak.

Selain itu, penggunaan Facebook oleh para informan merupakan efek dari kebutuhan informan yang dipengaruhi oleh karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, serta tingkat akses kepada media. Sehingga, pada akhirnya, berimbas kembali ke perusahaan dalam bentuk tindakan membeli dari khalayak, dalam penelitian ini terkait dengan menggunakan fitur game yang hanya tersedia di Facebook dan berbelanja menggunakan fitur *marketplace* yang baru dikembangkan oleh Facebook. Hal ini sesuai dengan asumsi teori *uses and effect* yang berfokus pada efek yang ditimbulkan dari mengkonsumsi media.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan sebelumnya maka dapat diambil suatu simpulan bahwa penggunaan Facebook pada kehidupan remaja di Alamanda Regency Blok M.5 RT 005/027 terbagi kedalam tiga bagian yakni:

1. Perilaku remaja dalam menggunakan media sosial Facebook tidak bersifat menyimpang dari hal-hal yang bersifat negatif. Dengan media sosial Facebook para remaja mendapatkan sumber informasi yang mereka inginkan selama informasi tersebut berdasarkan fakta dan kenyataan.
2. Kalangan remaja menggunakan sosial media Facebook sebagai platform *sharing* pengalaman ataupun hobi agar bisa menjalin hubungan komunikasi dengan komunitas atau grup.
3. Tujuan para remaja dalam menggunakan sosial media Facebook karena Facebook sebagai platform yang memiliki fitur-fitur yang canggih seperti fitur *marketplace*, permainan, dan lain-lain sehingga menjadi daya tarik

untuk tetap menggunakan Facebook. Selain itu juga Facebook dianggap sebagai platform hiburan yang dapat menghilangkan jenuh saat mempunyai waktu luang.

Saran

1. Dalam penelitian ini informasi yang disajikan hanya terfokus kepada alasan dan tujuan remaja dalam menggunakan Facebook saja, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih memperluas serta memperdalam cakupan penelitiannya terhadap media sosial.
2. Kepada para remaja yang menggunakan sosial media Facebook sebagai sarana sumber informasi, diharapkan untuk lebih bijaksana dan lebih waspada dalam mengirim dan menerima sebuah informasi, pastikan bahwa informasi yang akan kalian sampaikan terbukti benar adanya dan juga selalu *check and recheck* dalam mendapatkan informasi di sebuah sosial media. Karena kadang kala informasi yang disampaikan melalui sosial media tidak sepenuhnya benar, masih terdapat beberapa pihak yang memberikan informasi palsu melalui sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Iip M. (2021). "Pengguna Facebook Indonesia dalam Bingkai Statistik." [goodnewsfromindonesia.id](https://www.goodnewsfromindonesia.id), 30 Oktober 2021, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/10/30/pengguna-Facebook-indonesia-dalam-bingkai-statistik>.
- Alfrahmi. (2019). Fenomena Kopi Kekinian di Era 4.0 ditinjau dari Marketing 4.0 dan Teori Uses and Effect. *Jurnal Lugas* 3(1), 24-32.
- Creswell, J.W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Tradition*. London: Sage Publications.
- Mokalu, Juniver V., Norma N. Mewengkang, dan Joane P.M Tangkudung. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua di Desa Touure Kecamatan Tompaso. *Jurnal "Acta Diurna"*, V(1), 1-9.
- Nawawi, Hadari dan Mini Martini. 1996. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Paramita, Sinta dan Rezi Erdiansyah. (2016). Entrepreneurship dan New Meda Pada Generasi Muda. *Kaji Tindak: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1-8. E-ISSN: 2503-4979
- Purbohastuti, Arum Wahyuni. (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Tirtayasa EKONOMIK*, 12(2), 212-231.
- Krisyantono, Rachmat. (2012). *Teknik Praktis: Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Richard, West, dan Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Sari, Amelia Rahima. (2021). "10 Negara dengan Jumlah Pengguna Facebook Terbanyak, Indonesia Nomor Berapa?" *tekno.tempo.co*, 3 November 2021, <https://tekno.tempo.co/read/1524403/10-negara-dengan-jumlah-pengguna-facebook-terbanyak-indonesia-nomor-berapa>.
- Sasmito, Mayasari. (2015). Pemanfaatan Media Sosial "Facebook" Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Aplikom*, 4(4), 38-52.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syafrina, Annisa Eka dan Genta Nurfajri. (2021). Penggunaan Media Komunikasi Smartphone dalam Kegiatan Belajar Mengajar Mahasiswa FIKOM UBHARA Jaya di Masa Pandemi. *Jurnal Communicator Sphere*, 1 (2), 58-68.
- Syahyudin, Dindin. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS, Jurnal Kehumasan*, 2(1), 272-282.
- Yunistiati, Farida, M. As'ad Djalali, dan Muhammad Farid. (2014). Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Pesona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1), 71-82.