

## AKSESIBILITAS ANAK DAN KONSTRUKSI DIRI PADA FACEBOOK

*Susri Adeni, Gushevinalti, Heni Nopianti*

Ilmu Komunikasi, Fisip, Universitas Bengkulu

Email : susriadeni@yahoo.com

### ABSTRAK

Facebook is not only used by teens or adult, but also children of primary school age, ranging from grade 4 (four) to grade 6 (six) or starting from the age of 8-12 years. This is an interesting fact because basically a requirement to have an account on Facebook is aged 17 years and over. So these children manipulate their data in order to have Facebook. The purpose of this study is to determine the children's access to the facebook identify their activities in using Facebook, describe the shift of social interaction (direct interaction or face to face ) into digital interaction and to assess the use of facebook as a forum for self-construction. Type of research is qualitative research. This research is conducted in the Elementary School (SDN) in the city of Bengkulu with purposive method where a public elementary school located in the suburbs or border; then it is set that SDN 71 Bengkulu City. Results show that children of school age have made use of facebook as a tool to communicate with other friends from various means at their disposal . In terms of social interaction and digital interactions, it can not be said that the child has fully entered the digital interaction.

**Keywords :** Facebook, social interaction, digital interaction, self-construction, children of primary school age

### A. PENDAHULUAN

Demam Facebook melanda semua usia. Pengguna Facebook di Indonesia tumbuh begitu cepat, dan saat ini menempati urutan pertumbuhan tercepat kedua di dunia dari sisi jumlah pengguna. Indonesia hanya kalah dari AS yang juga merupakan pengguna Facebook terbanyak di dunia.

Berdasarkan survei Inside Facebook yang dilakukan *e-Marketer*, jumlah pengguna Facebook di Indonesia naik 1.431.160 juta pengguna dalam sebulan terakhir. Pada 1 Desember 2009, *e-Marketer* mencatat jumlah pengguna Facebook di Indonesia 13.870.120 pengguna, sedangkan pada 1 Januari 2010 sebesar 15.301.280 pengguna. Indonesia hanya satu peringkat di bawah AS yang mencatat

kenaikan jumlah pengguna 4.576.220 pengguna dalam periode yang sama dari 98.105.020 menjadi 102.681.240 pengguna (*Kompas Online*, 2010).

Sejalan hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal *The Institute of Biology*, Inggris, memberikan gambaran bahwa kebiasaan bergaul via situs pertemanan seperti facebook berpotensi mengurangi kegiatan sosialisasi antar manusia di kehidupan nyata yang akan berdampak pada sisi-sisi biologisnya. Interaksi yang terjadi di dalamnya juga merupakan pola hubungan yang tidak nyata sehingga berdampak pada berkurangnya interaksi antarmanusia di kehidupan nyata. Sehingga interaksi yang terbangun adalah bersifat digital sehingga proses interaksi sosial yang terjadi

bernuansa mudah, cepat dan luas dengan menggunakan facebook. Model interaksi seperti ini cenderung melahirkan pribadi yang tidak sesuai dengan kenyataan. Ekspresi yang ditampilkan dapat saja berbeda dengan kondidi asli atau nyata. Inilah gambaran nyata tentang dunia maya (Abraham, 2010: 56).

Masyarakat sekarang, termasuk anak-anak, lebih senang berinteraksi di dunia maya melalui situs facebook. Mereka bertukar cerita memuat foto-foto kejadian yang baru mereka alami atau mencari sahabat yang mungkin ada di situs ini. Memang tidak ada salahnya mereka melakukan ini tetapi berinteraksi melalui ruang virtual seperti ini kurang menumbuhkan sifat mandiri atau kepekaan individu itu sendiri dikarenakan mereka tidak melihat langsung sehingga penilaian terhadap lawan komunikasi bisa dikatakan kurang tepat dibandingkan jika mereka berkomunikasi langsung. Teknologi bukan hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan aktivitas, tetapi juga membuat perubahan bentuk, sifat, dan konsep mengenai diri, interaksi, bahkan cara kita melakukan komunikasi.

Seperti yang dikatakan oleh Erving Goffman bahwa, "ketika seorang individu hadir dihadapan seorang yang lainnya, mereka umumnya berusaha untuk mendapatkan informasi mengenai lawan bicaranya atau memainkan informasi tentang dirinya yang sudah mereka miliki". Artinya, individu adalah seseorang yang selalu berkeinginan untuk mengelola kesan yang baik di hadapan lawan bicara dengan tujuan agar interaksi terjadi secara terus menerus. Pada kondisi inilah terbentuk konsepsi diri secara sosial yang bisa tergambar oleh lawan bicara, sehingga bisa dikatakan bahwa lawan bicara kita maupun diri kita-pun bisa memiliki ekspektasi

terhadap apa yang dipikirkan atau lakukan (Goffman, 1959:1).

Facebook sebagai fenomena komunikasi sosial dinilai sangat demokratis dikarenakan sangat horizontal. Namun, kalau tidak ada edukasi dan peringatan, facebook bisa menjadi virus yang melemahkan produktivitas dan menimbulkan individualisme dan ini kurang baik dalam konsep *nation character building* seseorang. Jadi facebook perlu didorong menjadi jaringan komunikasi sosial yang efektif dan produktif.

Merebaknya pengguna facebook di Indonesia tentu saja dapat dikatakan tersebar di seluruh wilayah termasuk Bengkulu. Facebook ini juga kemudian mulai dimanfaatkan dan digunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar, mulai dari kelas 4 (empat) SD sampai dengan kelas 6 (enam) atau mulai dari usia 8 – 12 tahun. Padahal ketika akan memiliki akun facebook, usia yang diminta adalah di atas 17 tahun. Sehingga yang terjadi adalah mereka menuakan tahun kelahiran mereka. Fenomena ini terjadi di lingkungan dekat peneliti. Kemudian dengan facebook, peneliti memperhatikan dan melihat bagaimana fitur-fitur yang digunakan anak-anak usia tersebut dengan memanipulasi berbagai macam status dan memberikan beragam komentar.

Data juga menunjukkan bahwa ternyata pengguna Facebook beberapa tahun terakhir adalah anak-anak dibawah usia 13 tahun (News.Okezone, 2009). Dimana usia ini sangat rentan untuk mendapatkan berbagai macam hal negatif dari penggunaan facebook seperti mendapatkan pelecehan melalui profilnya. Apalagi Facebook tidak secara aktif menegakkan aturannya agar anak di bawah usia 13 tahun tidak bisa bergabung.

Akses facebook-pun dapat dilakukan dengan mudah oleh anak. Anak dapat memanfaatkan warung-warung internet yang ada bahkan beberapa anak mempunyai fasilitas internet di rumahnya. Tak jarang anak juga memanfaatkan *handphone* yang mempunyai koneksi internet untuk dapat mengakses facebook.

Dengan demikian, sangat menarik untuk diteliti bahwa aksesibilitas anak pada usia tersebut dan konstruksi diri dalam dunia maya yang bersifat digital. Sehingga hal ini akan memberikan arah hubungan antarmanusia yang cenderung memanfaatkan teknologi komunikasi untuk saling berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari; bahkan pada anak usia sekolah yang pada dasarnya mereka akan bertemu dengan teman-teman mereka setiap hari di sekolah.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana anak mengakses facebook?
2. Apasaja aktivitas yang dilakukan anak dengan facebook-nya?
3. Betulkah telah mulai terjadi pergeseran dalam interaksi sosial yang bersifat langsung (*face to face*) menjadi interaksi digital pada anak?
4. Benarkah pemanfaatan facebook sebagai wadah untuk mengkonstruksi diri pada anak secara virtual dalam panggung depan (*front stage*) dalam teori dramaturgis?

## B. TINJAUAN PUSTAKA

Semakin banyaknya anak dibawah umur 13 tahun yang mengakses facebook, memperlihatkan bahwa anak dapat dengan mudah mengakses jaringan internet. Hal ini banyak tidak disadari oleh orang tua dan sebagian

orang. Ternyata anak-anak akan selalu memiliki akses ke internet. Zamfino (2010) mengatakan bahwa karena rasa ingin tau yang amat tinggi dan cerdik yang dimiliki oleh anak-anak, maka mereka akan mendapatkan akses ke internet bila mereka mau. Lebih lanjut Zamfino (2010) menjelaskan bahwa akses anak terhadap internet bisa berasal dari mulai komputer sekolah, perpustakaan, komputer teman-teman mereka dan alat-alat komunikasi mobile seperti telepon selular, juga konsol permainan yang tersambung ke internet seperti Xbox dan Wii -- mereka pasti memiliki jalan untuk mendapatkan akses Internet.

Sejalan dengan pendapat Zamfino tersebut, Jakarta Islamic School (JIS, 2010) dalam situsnya juga mengemukakan hal yang sama, bahwa, apabila anak-anak dilarang di rumah, mereka bisa mencarinya di luar, di warnet atau bahkan mereka bisa mendapatkannya di sekolah, atau mungkin di rumah teman mereka. Sehingga dengan melarang atau menutup informasi, tidak akan efektif dalam memfilter pengaruh negatif dari media informasi, terutama internet, karena letaknya bukan di mediana, tapi di individu itu sendiri, sejauh mana dia memiliki imunitas terhadap pengaruh-pengaruh keinginan yang membuat dia menyalah gunakan media informasi.

Lebih lanjut JIS (2010) menekankan bahwa harus ada keterlibatan dan peran lembaga pendidikan dalam mengatasi akses anak terhadap internet dan facebook khususnya. Hal ini tidak dapat dengan menutup akses informasi, atau melarang anak-anak untuk berinternet ria, tapi tugas pendidik adalah memberikan pencerahan dan pencerahan serta membuka wawasan anak didik terhadap pentingnya media serta efek-efek yang ditimbulkannya. Karena kita bukan menciptakan anak-anak

yang steril, yang ketika keluar dari lingkungan higienisnya akan lemah, loyo dan penyakitan tapi menciptakan anak yang imun yang mampu *survive* di segala medan.

Guna mengkaji interaksi digital dalam pemanfaatan facebook maka teori Dramaturgi dari Erving Goffman akan digunakan sebagai pisau analisis dan akan dicabar untuk melihat penerapannya pada interaksi/komunikasi yang termediasi oleh media. Karena pada dasarnya Goffman fokus memperhatikan komunikasi tatap muka. Goffman (1959:113) membagi kehidupan sosial yang jika disimpulkan terbagi ke dalam dua wilayah yaitu:

1. Wilayah depan (*front region*), yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau bergaya layaknya aktor yang berperan, wilayah ini disebut juga "panggung depan" (*front stage*) yang ditonton khalayak.
2. Wilayah belakang (*back region*), yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga "panggung belakang" (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya dipanggung depan.

Pada wilayah depan itulah para pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan image atau pertunjukan yang skenarionya sudah diatur sedemikian rupa dan berbeda jauh dengan apa yang ada di wilayah belakang. Dengan mengikuti analogi teatral ini, Goffman berbicara mengenai panggung depan (*front stage*). Front adalah bagian pertunjukan yang umumnya berfungsi secara pasti dan umum untuk mendefinisikan situasi bagi orang yang menyaksikan pertunjukan. Dalam *front stage*, Goffman membedakan antara setting dan *front personal*. Setting mengacu pada pemandangan fisik yang biasanya harus ada di situ jika aktor

memainkan perannya. Tanpa itu biasanya aktor tidak dapat memainkan perannya.

Goffman juga membahas panggung belakang (*back stage*) di mana fakta disembunyikan di depan atau berbagai jenis tindakan informal mungkin timbul. *Back stage* biasanya berdekatan dengan *front stage*, tetapi juga ada jalan meminta antara keduanya. Pelaku tak bisa mengharapkan anggota penonton di depan mereka muncul di belakang. Mereka terlibat dalam berbagai jenis pengelolaan kesan untuk memastikannya. Pertunjukkan mungkin menjadi sulit ketika aktor tak mampu mencegah penonton memasuki pentas belakang. Juga ada bidang ketiga, bidang residual, yang tak termasuk panggung depan atau belakang.

Menurut analisis dramaturgi, interaksi komunikatif merupakan analisis terhadap penampilan yang secara sebagian mempergunakan arti faktual dalam komunikasi (terutama interpersonal).

### C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena studi yang akan dianalisis adalah mengenai konstruksi sosial sehingga jenis penelitian untuk meneliti kehidupan masyarakat dan sejarah dengan menggunakan produser penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari perilaku orang-orang yang diamati (Moleong, 2004). Sehingga dengan penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) di kota Bengkulu. Penetapan sekolah dilakukan secara purposive yaitu sekolah dasar negeri yang berlokasi di pinggir

kota atau perbatasan; maka ditetapkan SDN 71 Kota Bengkulu.

Informan dalam penelitian ini adalah anak-anak sekolah dasar yang mempunyai dan aktif menggunakan facebook. Informan ini dijaring dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan User status adalah suatu fasilitas dalam facebook yang memungkinkan pengguna menuliskan status dirinya dan status tersebut dapat dilihat oleh orang lain yang menjadi teman dan dapat pula di berikan komentar oleh pengguna lain. Status ini dapat berupa apa saja, tidak hanya status asmara, dan keuangan tapi juga dapat berupa apa saja yang sedang dialami, kondisi diri, kondisi hati, pendapat-pendapat pribadi, dan lain sebagainya bahkan sampai sesuatu yang tidak penting pun bisa jadi statusnya. Ketika seseorang meng-*update* status pada facebook, maka status tersebut akan tertampil pada profil teman orang tersebut. jadi dengan seringnya seseorang meng-*update profile* maka semakin sering juga orang tersebut akan muncul dan kemungkinan besar banyak dibaca oleh teman-temannya.
- b. Informan yang aktif menggantikan foto profil dan menampilkan foto-foto pribadi pada akun facebook.

Sumber data dikelompokkan menjadi dua yakni data sekunder dan data primer. Data primer berupa data yang diperoleh dari subyek penelitian, data-data tentang setting penelitian dan sebagainya. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data yang dikutip dari sumber lain. Data sekunder dari penelitian ini berupa data tentang tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam penelitian ini termasuk cetakan dari aktivitas informan pada facebook.

Sementara itu terdapat tiga metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh pun kemudian di cek ulang keabsahannya dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Kemudian data di analisis secara *ongoing analysis* dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dengan pemilihan kriteria informan, maka terdapat sebanyak 7 (tujuh) informan penelitian yang peneliti anggap dapat menjadi wakil dari penelitian di SDN 71 Bengkulu; enam (6) informan tersebut duduk di kelas 6 (enam) dan satu orang di kelas 5 (lima). Pemilihan sekolah dasar yang berada dipinggiran kota Bengkulu bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknologi dan komunikasi berkembang di daerah tersebut. Dari hasil penelitian memperlihatkan, walaupun hanya lima orang yang lebih banyak memanfaatkan internet terutama facebook, telah mengantarkan pada realitas bahwa semua lapisan yang ada di masyarakat mulai memanfaatkan internet, tidak terbatas bagi anak usia sekolah.

Semua informan tersebut mengakses Facebook menggunakan laptop dan smartphone. Kegiatan yang paling banyak dilakukan adalah meng-*update* status maupun memberikan komentar status teman-teman di Facebook-nya. Selain itu, lamanya waktu yang digunakan untuk mengakses facebook antara 2-3 jam dalam sehari. Aktivitas atau bermain *facebook* ini rata-rata dilakukan setelah pulang sekolah dan dihari libur sekolah.

## 1. Anak dan Akses Facebook

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memang telah merambah ke segala lini kehidupan masyarakat baik di daerah perkotaan bahkan di daerah pinggiran kota, mulai dari usia dewasa, remaja bahkan usia anak sekolah dasar. Sepertinya semua orang mempunyai kesempatan yang sama untuk memiliki akses pada internet; terutama *boomingnya* jejaring sosial Facebook. Penelitian yang berlokasi di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di pinggiran kota Bengkulu ini, menjadi menarik untuk dikaji dengan melihat aspek anak dan akses mereka terhadap Facebook. Hal ini dikarenakan anak-anak yang bersekolah di pusat kota banyak yang memiliki akses internet dan mempunyai akun facebook. Jadi peneliti ingin mengetahui fenomena Facebook ini pada anak-anak usia sekolah yang lokasi sekolahnya berada di daerah pinggiran kota Bengkulu.

Dapat disimpulkan bahwa walaupun anak-anak usia sekolah dasar ini bersekolah di daerah pinggiran kota, namun tidak membuat mereka ketinggalan informasi. Ada beberapa faktor yang membuat beberapa siswi yang menjadi informan ini mampu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet dan facebook antara lain; **pertama**, dikarenakan pekerjaan orang tua mereka ada yang di TVRI Bengkulu, staf IT di Universitas Bengkulu yang notabene bekerja selalu dengan menggunakan jaringan komputer dan internet. **Kedua**, lingkungan rumah tempat tinggal para informan yang rata-rata berada dekat dengan komplek Perumahan Dosen Universitas Bengkulu, menjadi salah satu

faktor lainnya bagi anak untuk mengakses internet dan facebook. Hal ini dikarenakan anak-anak akan bergaul dengan anak-anak lainnya yang sebaya dengan mereka atau lebih tua dan tidak menutup kemungkinan mereka akan bercerita tentang Facebook dan internet. **Ketiga**, karena orang tua atau saudara para informan memiliki akses internet sendiri dengan menggunakan laptop, komputer dan modem di rumah, maka para informan (anak) ini pun juga mendapatkan kesempatan untuk menggunakan fasilitas yang ada sehingga demam *facebook* pun melanda anak-anak usia sekolah dasar.

## 2. Aktivitas Anak dengan Facebook

Banyak aktivitas yang anak lakukan dengan akun facebook-nya. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa hal yang paling utama anak lakukan adalah menambah teman. Bertambahnya teman di *facebook* memperlihatkan semakin luasnya jaringan yang informan miliki. Bahkan salah satu informan memiliki teman yang berada di luar negeri sehingga dengan demikian informan merasa dapat menambah wawasan dan mempelajari bahasa Inggris ketika ber-facebook. Hal lain yang banyak dilakukan oleh informan adalah meng-**update status**. Hal ini mereka lakukan agar teman-teman si informan mengetahui apa yang dilakukan. *Update status* tidak setiap saat informan lakukan; yang penting informan juga melihat status teman lainnya sehingga informan dapat menuliskan komentar pada status teman-temannya.

Selain meng-update status, hal yang banyak dilakukan adalah bermain

*game*. Bahkan beberapa informan merasa ketagihan bermain *game* yang terdapat di aplikasi Facebook. *Game* yang paling sering dimainkan oleh informan adalah *Point Blank*, *My Shop*, *City Ville* dan *Pet Shop City*. Permainan yang bertema anak-anak ini sangat menarik minat para informan dengan perpaduan gambar yang bagus-bagus dan lucu membuat anak-anak betah berlama-lama untuk bermain *game*.

*Chatting* adalah aktivitas menarik lainnya yang dilakukan anak saat mereka terkoneksi dengan facebook. Fasilitas *chatting* yang dimiliki facebook membuat informan dapat mengetahui siapa saja teman-teman mereka yang sedang *online* sehingga mereka bisa saling menyapa dan meneruskan komunikasi walau hanya sekedar bertegur sapa. Para informan mengaku betah berlama-lama didepan komputer hanya untuk *chatting* dengan teman-temannya di facebook yang sedang *online*.

### 3. Interaksi Sosial

Hasil penelitian yang telah dituliskan tentang interaksi sosial memperlihatkan bahwa tidak ada perubahan signifikan terhadap anak akan perubahan interaksi yang mereka lakukan dengan teman-temannya. Penelitian ini belum dapat menggali secara maksimal bagaimana interaksi sosial anak dengan lingkungan dan teman-temannya. Hal ini dikarenakan anak masih merasa menyenangkan bertemu dan bermain dengan teman-teman mereka walaupun terkadang mereka juga merasakan ingin 'mengecek' facebook mereka. Bahkan menariknya mereka bertemu bersama dan berkumpul disalah

satu rumah teman mereka untuk bermain facebook bersama. Disini dapat dilihat bahwa mereka tetap melakukan aktivitas bersama dalam sebuah dunia nyata dan kemudian juga bersama melakukan aktivitas dalam dunia digital.

### 4. Facebook dan Konstruksi Diri

Apabila dihubungkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini, bahwa pendekatan manusia berinteraksi terhadap interaksi sosial, dimana Goffman sering dianggap sebagai salah satu penafsir "teori diri" dari Mead dengan menekankan sifat simbolik dari manusia (Mulyana, 2001:106); maka untuk menjelaskan tindakan manusia, Goffman memakai analog drama dan teater, hal itulah yang menjadikannya sebagai seorang dramaturgis. Sehingga kemudian penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana anak yang memiliki dan menggunakan facebook kemudian dapat mengkonstruksi dirinya.

Lebih lanjut mengurai teori yang digunakan adalah dalam analog drama yang membahas pertunjukkan inilah Goffman menyaksikan bahwa individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) si pelaku terhadap pertunjukkan itu biasanya berbeda-beda. Diilhami oleh teori interaksionisme simbolik dari GH. Mead pula maka Goffman dalam perspektif dramaturginya menyatakan bahwa: (1) Manusia belajar memainkan berbagai peran dan mengasumsikan identitas yang relevan dengan peran-peran ini, menunjukkan satu sama lainnya siapa dan apa mereka, serta mendefinisikan situasi-

situasi yang mereka masuki dan perilaku-perilakupun berlangsung dalam konteks identitas sosial, makna dan defenisi situasi tersebut; (2) Ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu setiap orang melakukan "pertunjukkan" bagi orang lain, kehidupan bagaikan teater dan aktor adalah pemainnya. Bahwa dramaturgi adalah suatu kajian tentang bagaimana segala sesuatu dilakukan bukan mengapa segala sesuatu dilakukan.

Kemudian, Goffman (1959:113) membagi kehidupan sosial yang jika disimpulkan terbagi ke dalam dua wilayah yaitu; (1) Wilayah depan (*front region*), yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau bergaya layaknya aktor yang berperan, wilayah ini disebut juga "panggung depan" (*front stage*) yang ditonton khalayak. (2) Wilayah belakang (*back region*), yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga "panggung belakang" (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan.

Dari teori tersebut di atas, belum dapat digali lebih lanjut bagaimana konstruksi diri yang terjadi pada anak usia sekolah dasar. Tidak terjadi perbedaan signifikan antara wilayah depan dan belakang ketika anak memanfaatkan facebook dalam berinteraksi. Hanya ada satu informan yang menampilkan perbedaan antara apa yang terjadi di wilayah depan dengan belakang. Seperti yang telah di uraikan sebelumnya

pada hasil penelitian, salah satu informan yang lebih senang menggunakan identitas orang lain dalam akun facebook-nya dan mencoba untuk memanipulasi situasi yang dia alami ketika menuliskan status facebook-nya.

## I. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa facebook juga populer di kalangan anak usia sekolah dasar karena ternyata fasilitas atau aplikasi yang ditawarkan facebook membuat anak tertarik untuk memiliki akun facebook. Hampir semua anak yang menjadi informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa awal terariknya untuk mempunyai akun facebook karena melihat orang tua dan saudara mereka yang tengah asik ber-facebook. Anak juga memanfaatkan fasilitas laptop yang dimiliki oleh orang tuanya ataupun saudaranya yang tersambung dengan internet di rumah; dengan kata lain anak lebih banyak mengakses internet di rumah. Selain menggunakan laptop, anak juga menggunakan *smartphone* yang mereka miliki. Bahkan terkadang tidak jarang anak juga meminjam *smartphone* temannya. Hal lain yang menarik adalah dengan memiliki akun facebook, banyak aktivitas yang anak lakukan mulai dari meng-*update* status, memberikan komentar kepada status teman-teman lainnya, bermain *game* dan *chatting*. Bila dilihat lebih jauh dari interaksi sosial dan konstruksi diri, tidak dapat digambarkan secara signifikan karena informan yang termasuk kategori anak-anak usia sekolah ini belum memahami sepenuhnya bagaimana facebook kemudian berpengaruh pada diri dan lingkungannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham 2010. *Tersesat di Dunia Maya. Dampak Negatif Jejaring Media*. Reform Media: Jakarta
- Goffman, Erving. 1959. *The presentation of self Everyday Life*. Garden City. NY: Doubleday
- Jakarta Islamic School, 2010, Anak Immun Bukan Steril, <[http://jisc.eramuslim.com/gentong\\_ilmu/display/294-imun-steril](http://jisc.eramuslim.com/gentong_ilmu/display/294-imun-steril)> , diakses 10 Maret 2011
- Kompas Online. Indonesia Peringkat kedua. <http://tekno.kompas.com/read/2010>. diakses Tanggal 14 Desember 2010, pukul 10.30 wib
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT.Rosdakarya.Bandung
- Mulyana, Deddy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- News.Okezone, 2009, Kontroversi Seputar Facebook, <<http://news.okezone.com/read/2009/11/22/283/277970/283/kontroversi-seputar-facebook>>, diakses 10 Maret 2011
- Zamfino, Phil., 2009, Menuntun Anak Melalui Jalan Berliku Online, <<http://www.detikinet.com/read/2010/02/11/152916/1297689/510/menuntun-anak-melalui-jalan-berliku-online>> , diakses 10 Maret 2011