

PEMANFAATAN FACEBOOK PERPUSTAKAAN
(Studi deskriptif Pemanfaatan Jejaring Sosial (*Facebook*) di Kalangan
Anggota *Facebook* Perpustakaan Kabupaten Sidoarjo)

Oleh : Anitya Putri Larasati (070916006)

ABSTRAK

Perpustakaan Umum mulai mengembangkan layanan berbasis jejaring sosial (*facebook*) karena pustakawan tertarik pada manfaat potensial dalam menggunakan *facebook* untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan pengguna. Penelitian ini dikaji dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana *pemanfaatan jejaring sosial (facebook) di perpustakaan Kabupaten Sidoarjo* dengan menggunakan analisis teori *Uses and Gratification*. Penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria telah berteman dengan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo serta aktif berkomentar / me"like" di dinding (*wall*) *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo minimal 3 kali. Jumlah responden pada penelitian ini adalah 75 orang. Dari analisa yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa sebagian besar pengguna yang memanfaatkan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo memiliki kebutuhan kognitif sehingga mendorong pengguna bergabung dalam *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Pengguna mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo 1-2 kali dalam seminggu dengan waktu kurang dari 30 menit. Aktivitas yang dilakukan pengguna saat mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah membaca informasi yang diposting oleh perpustakaan. Selain itu, sebagian besar pengguna merasa bahwa *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo memiliki fungsi *surveillance* karena pengguna mendapatkan informasi mengenai program yang dilakukan oleh perpustakaan setelah mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.

Kata Kunci : *facebook*, kognitif, dinding (*wall*), *surveillance*

Abstract

Public libraries began to develop service-based social networking (*facebook*) because librarians interested in the potential benefits of using *facebook* to communicate, collaborate, and interact with users. This study examined using quantitative descriptive method that aims to describe how of the utilization of social networking (*facebook*) in Sidoarjo regency library using the *Uses and Gratification* theory analysis. Sampling was purposive sampling criteria have been friends with *facebook* Sidoarjo regency library and actively commented/ "like" on the wall (*wall*) *facebook* Sidoarjo Regency library at least 3 times. The number of respondents in this study were 75 people. From the analysis that has been done, it can be seen that most of the users who use the library *facebook* Sidoarjo have

cognitive needs prompting users join the facebook library Sidoarjo. Facebook users accessing library Sidoarjo 1-2 times a week with less than 30 minutes. Activities performed by users while accessing facebook Sidoarjo regency library is reading the information posted by the library. Furthermore, most users feel that facebook Sidoarjo regency library has surveillance functions for users to get information about the programs conducted by the library after access facebook library Sidoarjo.

Keywords: *facebook, cognitive, wall, surveillance*

Pendahuluan

Akhir - akhir ini, banyak perpustakaan umum yang sudah mulai mengembangkan layanan berbasis internet akibat dari adanya kesadaran pustakawan akan karakteristik pengguna mereka yang telah berubah generasi yaitu generasi internet (*net generation*) dimana mereka tumbuh dengan teknologi informasi modern, bergantung pada media sosial dan menggunakan media sosial sebagai alat untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi sehingga perpustakaan mulai berpikir untuk memenuhi kebutuhan pengguna melalui media. Beragam jenis media dapat digunakan oleh perpustakaan umum untuk memasarkan layanan mereka, salah satunya adalah media *facebook*. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Calvert dan Neo (2012) pada perpustakaan umum di New Zealand menunjukkan bahwa faktor utama mengadopsi *facebook* adalah manfaat dari penggunaan *facebook* sebagai pemasaran dari perpustakaan umum, kompatibel dengan budaya dan nilai perpustakaan, berguna untuk mengembangkan minat staff dan manajemen, membantu meningkatkan ketrampilan staff TI serta memberikan citra yang lebih baik pada perpustakaan.

Survei mengenai implementasi jejaring *facebook* di perpustakaan umum pada Perpustakaan Amerika menghasilkan data bahwa sebagian besar Perpustakaan umum di Amerika memiliki halaman *facebook* yaitu populasi > dari 100.000 sebanyak 73%, populasi 25.000-50.000 sebesar 75%, populasi 5.000-10.000 sebesar 30%, sedangkan populasi dibawah 5.000 hanya berjumlah 8%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin besar populasi yang dilayani, maka semakin besar pula kemungkinan perpustakaan memiliki sebuah halaman *facebook* (Agosto dan Abbas, 2011). Fitur paling umum yang digunakan oleh perpustakaan umum Amerika adalah link ke web perpustakaan, foto perpustakaan dan kegiatan yang dilakukan, video klip perpustakaan dan program perpustakaan, link ke situs yang menarik bagi pengunjung perpustakaan, serta pengumuman kejadian terkini yang diadakan perpustakaan. Mayoritas website dari perpustakaan yang melayani populasi lebih dari 100.000 memiliki link yang dihubungkan ke jejaring sosial *facebook*. Di semua kategori penduduk, 30% meliputi deskripsi layanan perpustakaan dan 56% meliputi foto perpustakaan. Bahkan, foto sampul buku dan ulasan tentang buku-buku baru yang jarang dipinjam menunjukkan bahwa beberapa perpustakaan menggunakan halaman jejaring sosial untuk meningkatkan sirkulasi buku tradisional (Agosto dan Abbas, 2011).

Di Indonesia, pengembangan layanan perpustakaan berbasis jejaring sosial *facebook* masih sangat minim. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada

perpustakaan umum di seluruh Jawa Timur pada Bulan April 2012 menunjukkan bahwa terdapat beberapa perpustakaan umum yang telah menggunakan *facebook* sebagai media dalam mempromosikan layanan mereka. Dari sejumlah 38 perpustakaan umum di Jawa Timur, ada 11 perpustakaan yang menerapkan jejaring sosial *facebook* dan resmi dikelola oleh petugas perpustakaan. Namun sayangnya, meskipun perpustakaan tersebut telah memiliki akun *facebook* ternyata hal itu hanya dibuat untuk mengikuti tren agar terkesan *update* karena dalam kenyataannya pustakawan tidak aktif untuk mengunggah kegiatan seputar perpustakaan sehingga keberadaan *facebook* tidak dimanfaatkan secara optimal. Selain itu menurut Kompasiana.com pada bulan Februari 2012 bahwa pengguna *facebook* di negara Indonesia berjumlah 43.060.360 orang dan menempati urutan negara ketiga dengan jumlah pengguna *facebook* terbanyak dibawah negara Amerika dan India. Seharusnya hal tersebut merupakan peluang bagi perpustakaan umum untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan bentuk layanan beragam melalui media *facebook* sehingga perpustakaan akan tetap eksis di lingkungan masyarakat.

Perpustakaan umum Kabupaten Sidoarjo merupakan salah satu perpustakaan yang memiliki akun *facebook* sejak Juni tahun 2010. Akun *facebook* milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo telah memiliki 4.013 teman, hampir setiap minggu pustakawan mengupload segala macam informasi dan aktivitas yang terjadi di perpustakaan baik dalam bentuk komentar, foto dan video. Dengan adanya fenomena ini, maka peneliti ingin mencoba menjawab permasalahan kebutuhan apa yang mendorong pengguna bergabung dalam akun *facebook* milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo ? Bagaimana pemanfaatan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo oleh pengguna ? Apa fungsi media jejaring sosial *facebook* milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo bagi pengguna ? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kebutuhan yang yang mendorong pengguna bergabung dalam akun *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo, untuk mengetahui gambaran pemanfaatan akun jejaring sosial (*facebook*) milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo oleh pengguna serta untuk mengetahui fungsi jejaring sosial *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini akan menjadi rekomendasi bagi institusi terkait untuk membuat kebijakan peningkatan strategi layanan perpustakaan melalui jejaring sosial *facebook*.

Kerangka Teori

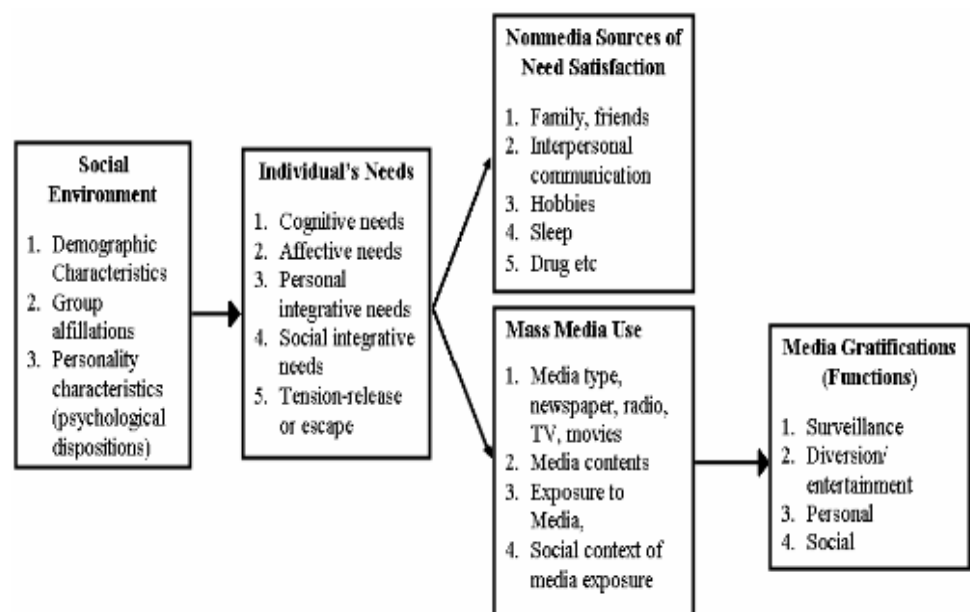
Uses and Gratification

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification* yang dipelopori oleh Elihu Katz pada tahun 1959. Teori ini mengemukakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media. Asumsi dasar dari teori *uses and gratification* menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch (Morissan, Corry, & Hamid, 2010) adalah :

1. *audience* aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media *audience* dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi. Perilaku komunikasi *audience* mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai.

2. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan *audience*
Asumsi ini berhubungan dengan kebutuhan terhadap kepuasan yang dihubungkan dengan pilihan media tertentu yang ditentukan oleh *audience* sendiri, karena sifatnya yang aktif, maka *audience* mengambil inisiatif.
3. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain
Media bersaing dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya dalam hal pilihan, perhatian dan penggunaan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan seseorang.
4. *Audience* sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media.
Audience melakukan pilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya.
5. Penilaian isi media ditentukan oleh *audience*
Isi media hanya dapat dinilai oleh *audience* sendiri. Program acara yang disediakan oleh media tertentu yang dianggap tidak bermutu oleh seseorang bisa dianggap bermutu oleh *audience* yang lain.

Pengguna media memiliki tanggung jawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri sehingga alasan penggunaan media terletak dalam lingkungan sosial dan psikologis yang dirasakan sebagai masalah dan media digunakan untuk menanggulangi masalah tersebut sebagai pemuas kebutuhan (McQuail, 1987). Untuk mendapatkan kejelasan mengenai aplikasi teori *Uses and Gratification*, berikut adalah gambar model yang seringkali digunakan :



Gambar 1. Uses and Gratification Model

Kebutuhan individual (*individual's needs*) menurut Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 1993) adalah sebagai berikut :

1. kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan dan pemahaman seseorang akan lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat atau dorongan-dorongan untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita.
2. kebutuhan afektif (*Affective needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan dan pengalaman emosional.
3. kebutuhan integrasi pribadi (*Personal integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan/kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Kebutuhan ini berasal dari dorongan akan harga diri (*self esteem*).
4. kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
5. kebutuhan pelarian (*Escapist needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk menghindarkan diri dari tekanan, mengurangi ketegangan, mengalihkan perhatian dan dorongan untuk mencari hiburan.

Kebutuhan individu yang beragam, turut menentukan beragam pilihan atas media yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhannya yang berupa pemenuhan kebutuhan non media dan pemenuhan kebutuhan dengan media (Yusup, 2009). Contoh sumber pemenuhan kebutuhan dari nonmedia adalah keluarga, teman, komunikasi interpersonal dan hobi sehingga pemenuhan kebutuhannya tidak berasal dari media melainkan dari orang sekitar. Sedangkan pemenuhan kebutuhan dengan menggunakan media dapat diperoleh melalui jenis media yang digunakan seperti koran, radio, tv dan sebagainya. Namun akhir-akhir ini banyak penelitian yang menerapkan teori *uses and gratification* dengan menggunakan media baru seperti internet (Dunne dan Margaret, 2010). Pada media baru seperti internet maka seseorang akan memiliki lebih banyak kontrol daripada media tradisional. Perbedaan yang paling menonjol antara media tradisional dengan media baru adalah interaktivitas. Media baru menyediakan konten yang memungkinkan pengguna dapat saling berinteraksi atau merespon kepada rekan atau *partner* komunikasinya (Ha & James dalam Haase & Young, 2010).

Ketika kebutuhan individu mendorong seseorang untuk mendapatkan kepuasan dengan menggunakan media maka akan menghasilkan kepuasan media (*media gratification*), sehingga dapat dikatakan bahwa media memiliki fungsi sebagai berikut (Severin dan James, 2005):

- a. media pengawasan (*surveillance*)
Media mampu memberikan informasi mengenai hal-hal yang mungkin membantu seseorang untuk mencapai atau menuntaskan sesuatu. Misal, seseorang menonton program siaran agama di televisi untuk membantunya memahami agamanya secara lebih baik.

- b. hiburan (*diversion/entertainment*)
yaitu media berfungsi sebagai pelarian diri dari rutinitas dan masalah sehari-hari. contoh ketika orang jenuh bekerja seharian, orang akan menggunakan media sebagai pengalih perhatian dari rutinitas.
- c. identitas personal (*personal identity*)
Media berfungsi sebagai penguatan nilai, penambah keyakinan, pemahaman diri .
- d. hubungan sosial (*social relationship*)

Media mampu memberikan fungsi sebagai sosial informasi dalam percakapan, pengganti media untuk kepentingan perkawanan

Media digunakan oleh seseorang baik secara sadar (diakui dengan jelas) atau tidak, dilakukan dengan berbagai alasan, motivasi dan tujuan karena media berfungsi sebagai hiburan, sumber informasi, mendidik, sebagai bekal untuk aktualisasi diri dalam pergaulan serta membentuk sikap dan budaya. Dengan demikian, jika kebutuhan dan keinginan seseorang dapat diidentifikasi, maka media massa akan dapat memenuhinya dengan baik (Hamidi, 2007).

Media Use

Teori *Uses and Gratifications* berkaitan dengan *media exposure* (terpaan media) karena teori tersebut mengacu pada kegiatan menggunakan media. *Exposure* (terpaan) merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media massa ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang terjadi pada individu atau kelompok. *Media exposure* sendiri merupakan intensitas seseorang dalam melihat program atau acara yang ditayangkan dalam suatu media (Kriyantono, 2009).

Menurut Rosengren (dalam Rakhmat, 2001) penggunaan media dapat dioperasionalkan menjadi jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Sedangkan menurut Endang S. Sari (1993) *media exposure* (terpaan media) berhubungan dengan data *audience* mengenai penggunaan media meliputi jenis media, frekuensi penggunaan dan durasi penggunaan (*longevity*). Jenis media bisa berupa media audio, audio visual, print media, kombinasi media (audio-audio visual).

Disebutkan pula oleh Endang S. Sari (1993), frekuensi penggunaan media juga dapat dilihat berdasarkan pada intensitas seseorang dalam menggunakan media, misalnya berapa kali sehari seseorang menggunakan media dalam satu minggu (untuk meneliti program harian), berapa kali dalam seminggu seseorang menggunakan media dalam satu bulan (untuk program mingguan dan tengah bulanan), serta berapa kali dalam sebulan seseorang menggunakan media dalam satu tahun untuk program bulanan. Sedangkan untuk durasi penggunaan media dihitung berapa lama *audience* bergabung dengan suatu media atau berapa lama *audience* mengikuti suatu program. Seperti yang telah dijelaskan dalam teori *uses and gratification* bahwa khalayak atau *audience* dianggap aktif dalam memenuhi kebutuhannya melalui media massa yang digunakan. *Audience* aktif lebih selektif dalam menerima pesan-pesan media, selektif dalam memilih media serta selektif dalam menggunakan media.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sample *purposive*. Kriteria sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu warga Sidoarjo yang memiliki jejaring sosial *facebook* dan telah bergabung menjadi teman pada *facebook* Perpustakaan Kabupaten Sidoarjo serta aktif berkomentar atau memberi “like” minimal 3 kali di dinding (*wall*) *facebook* Perpustakaan Kabupaten Sidoarjo kurun waktu 8 bulan terakhir.

Penentuan sampel sejumlah 75 orang. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah kuesioner, wawancara, dan observasi. Kuesioner dikirim melalui email dan pesan (*message*) pada *facebook* masing-masing anggota *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Dan teknik pengolahan data penelitian yang digunakan adalah editing, coding dan tabulasi.

Temuan dan Analisis Data

1. Kebutuhan yang mendorong pengguna bergabung dalam akun *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa usia responden sebagian besar berusia 11 hingga 20 tahun. Maka usia tersebut digolongkan sebagai kategori remaja karena menurut (Santrock, John W) (2003) masa remaja dimulai kira-kira usia 10 sampai usia 13 tahun dan berakhir antara usia 18 dan 22 tahun. Sedangkan responden yang berusia 21 hingga 34 tahun memiliki prosentase sebesar 28% dan sisanya adalah pengguna yang berumur 35 tahun hingga 55 tahun. Jenis kelamin yang mengakses facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah perempuan dengan prosentase 64% dan laki-laki sebesar 36%. Jenis pekerjaan responden adalah mayoritas sebagai pelajar dengan prosentase sebesar 44% diikuti oleh pengguna yang bekerja sebagai mahasiswa dan guru yaitu sebesar 13,3%. Sedangkan yang mempunyai pekerjaan sebagai Pustakawan, Ibu Rumah Tangga dan Wiraswasta hanya 2 orang atau 2,7%. Pengguna *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo yang memiliki pekerjaan sebagai pegawai swasta sebanyak 12% dan PNS sebanyak 9,3%.

Pelajar saat ini adalah remaja yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada survei yang dilakukan pada tahun 2010 oleh Pew Internet & American Life Project menemukan bahwa 93% remaja Amerika (usia 12-17 tahun) yang melakukan kegiatan online, 73% diantaranya adalah menggunakan jejaring sosial (Lenhart et.al dalam Agosto, Abbas, 2011). Salah satu komunitas *cyberspace* yang paling dinamis dan menjadi aktor yang benar-benar aktif membangun interaksi dan memanfaatkan jejaring dalam dunia maya adalah kelompok remaja urban atau yang biasa disebut sebagai Net Generation. Sebagai bagian dari kemajuan TI dan kehadiran media jejaring sosial *facebook* serta kemudahan berselancar di dunia maya tanpa batas menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja urban yang merupakan bagian dari *Netgeneration* (Sugihartati dalam Sugihartati dan Mutia, 2010). Mayoritas responden tinggal bersama orang tua sebesar 69,3%, sedangkan responden yang bertempat tinggal dirumah sendiri sebesar 21,3%, tinggal bersama kakek dan nenek sebesar 4%, kontrak dan kos sebesar 2,7%. Sesuai dengan mayoritas pengguna *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo yaitu pelajar dimana kehidupan mereka masih menjadi tanggung jawab orang tua sehingga mereka

masih tinggal bersama orang tua. Penghasilan/uang saku perbulan responden adalah <400.000 dengan prosentase 42,7%. Hal ini karena pengguna *facebook* sebagian besar adalah seorang pelajar yang masih belum bekerja dan hanya mendapatkan uang dari orang tua mereka sebagai sumber penghasilan. Sedangkan pengguna yang memiliki penghasilan selama satu bulan sebesar Rp. 1.250.000,- hingga Rp. 1.750.000,- hanya sebesar 1,3%. Pengguna berpenghasilan antara Rp. 400.000,- hingga Rp. 800.000,- sebanyak 21,3%, lebih dari Rp 2.300.000,- sebanyak 16%, Rp 1.750.000,- hingga Rp 2.300.000,- sebanyak 10,7% dan berpenghasilan Rp 800.000-1.250.000,- sebanyak 8%.

Mayoritas pengguna memiliki inisiatif sendiri untuk mencari keberadaan *facebook* perpustakaan Sidoarjo dengan prosentase sebesar 50,7%. Hal itu membuktikan bahwa pengguna *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo memiliki sifat yang aktif dan beranggapan bahwa media *facebook* adalah media yang mampu memenuhi kebutuhan mereka. Sama halnya yang diungkapkan oleh (Yusup, 2009) bahwa audience aktif selektif dalam memilih dan menggunakan mediadan audience lebih banyak memilih media yang dianggap bermanfaat bagi dirinya sendiri sesuai dengan tujuan menggunakannya (*utilitarianisme*). Sehingga mayoritas responden bergabung dengan cara mengeadd sendiri dengan prosentase 66,7%. Asumsi teori *uses and gratification* oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (Morissan, Andy, & Farid, 2010) dimana audience (pengguna) sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media membuktikan bahwa pengguna *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo melakukan pilihan sadar terhadap media yang akan digunakannya yaitu media *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.

Berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bietila, Bloechlk dan Edwards (2007) mengenai inisiatif perencanaan perpustakaan dalam menggunakan *facebook* berdasarkan pada kebutuhan pengguna pada Universitas George, Washington DC. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai *facebook* perpustakaan.

Dari hasil temuan penelitian diatas dengan metode wawancara mengenai respon mahasiswa jika pustakawan “berteman” pada *facebook* mereka, sebagian besar responden mengekspresikan berbagai tingkat ketidaknyamanan. Sepertiga responden lebih memilih untuk berhubungan tatap muka sebelum mengkonfirmasi “pertemanan” yang diajukan oleh pustakawan, beberapa mengatakan itu merupakan hal yang menarik, dan beberapa lainnya merasa akan berhubungan online dengan pustakawan apabila ada hal yang menguntungkan setelah mengakses *facebook* perpustakaan, interaksi secara online tidak menimbulkan kecanggungan sosial diantara rekan sebaya mereka, dan mahasiswa lainnya menyatakan untuk mencari referensi penelitian tidak harus menjadi “teman” dengan pustakawan untuk menggunakannya. Sebagian besar pengguna merasa senang pada saat mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo sebesar 80%. sebagian besar pengguna mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo kapan saja sebesar (86,7%). Ketika teknologi informasi semakin berkembang pesat dan lahir masyarakat informasional, maka dunia dapat dikatakan telah memasuki era “masa tanpa waktu” karena di belahan dunia

manapun manusia berada, disana yang namanya informasi segera bisa tersedia dan diakses masyarakat. Tidak ada regulasi yang bisa menahan laju dan perkembangan informasi karena dukungan komputer dan internet sehingga orang dengan bebas berselancar di dunia tanpa batas mencari informasi apapun dan kapanpun juga (Sugihartati dalam Sugihartati dan Mutia, 2010). Akibat dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi para pengguna bisa mengakses kapan saja sesuai dengan keinginan mereka. Serupa dengan apa yang dikatakan oleh Rizal dalam Mulkan et.al (2011) bahwa teknologi komunikasi dan informasi telah menciptakan tidak adanya perbedaan jarak, ruang dan waktu, dengan begitu cepat dan mudahnya manusia dapat memperoleh informasi.

Kebutuhan yang mendorong pengguna bergabung dalam facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah ingin memenuhi kebutuhan informasi seputar perpustakaan sebesar 81,3%. Seperti yang telah diungkapkan oleh Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 1993) bahwa kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*) merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan dan pemahaman seseorang akan lingkungan. Jadi dapat dikatakan bahwa pengguna facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo memiliki kebutuhan akan informasi yang berkaitan dengan perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.

Selain itu Yusup (2009) juga mengemukakan bahwa informasi pada dasarnya dibutuhkan banyak orang. Informasi dibutuhkan karena informasi berfungsi banyak bagi seseorang, terutama yang sesuai dengan kebutuhannya. Sementara sumber-sumber informasi yang sudah tersimpan di berbagai media juga berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan akan informasi. Pada kebutuhan kognitif dengan jumlah responden sebanyak 61 orang mengatakan bahwa jenis informasi yang sering diakses pada facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah program kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan Kabupaten Sidoarjo sebesar 62,3% dan alasan mengakses jenis informasi tersebut karena ingin mendapatkan informasi terbaru yang ada di perpustakaan sebesar 63,9%. Hal ini berarti pengguna memiliki dorongan dan respon untuk mengatasi rasa penasaran mereka akan program perpustakaan dengan cara mengakses facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.

Sedangkan kebutuhan Afektif dengan jumlah responden sebanyak 3 orang pengguna memilih jenis informasi yang diakses pada facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah koleksi foto yang menarik sebesar 66,7%. Alasan mengakses informasi tersebut adalah adanya perasaan senang sebesar 66,7%. Seperti yang telah diungkapkan oleh Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 1993) bahwa kebutuhan afektif merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan dan pengalaman emosional sehingga bisa dikatakan bahwa koleksi foto yang diunggah oleh perpustakaan pada facebook dianggap mampu memberikan kesenangan pada pengguna. Alasan pengguna mengakses facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo berkaitan dengan kebutuhan pengalaman adalah adanya perasaan senang sebesar 66,7% sehingga pengguna tertarik untuk mengakses informasi tersebut. Kehadiran suatu media massa tidak hanya menghilangkan perasaan namun juga dapat menumbuhkan perasaan tertentu. Tumbuhnya perasaan senang atau percaya pada media massa tertentu erat kaitannya dengan pengalaman individu bersama media massa

tersebut (Rakhmat, 2003). Dalam hal ini pengguna merasa senang ketika mengakses koleksi foto yang ada pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo sebelumnya, sehingga kemudian pengguna ingin mengulanginya kembali dengan mengakses jenis informasi tersebut pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Selanjutnya adalah kebutuhan integrasi pribadi dimana tidak ada responden satupun yang mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo didasarkan pada kebutuhan integrasi pribadi. Menurut Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 2000) Kebutuhan integrasi pribadi adalah kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan/kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Kebutuhan pribadi berasal dari dorongan akan harga diri (*self esteem*) .

Kemudian pada kebutuhan sosial dengan jumlah responden sebanyak 9 orang mengakses jenis informasi berupa forum diskusi (*Wall*) sebesar 66,7%. Menurut Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 1993) kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*) yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Forum diskusi (*wall*) pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo dijadikan sebagai wadah untuk berinteraksi satu sama lain karena pada forum diskusi (*wall*) mereka dapat saling berkomentar dengan anggota *facebook* perpustakaan yang lain bahkan dengan pustakawan sekalipun. Pengguna yang saling memberikan respon atau komentar mengenai suatu topik tertentu pada forum diskusi (*wall*) membuat pengguna yang lain merasa seolah-olah mereka kenal dengan pengguna tersebut meskipun dalam dunia nyata mereka belum pernah bertemu sebelumnya. Melalui *wall facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo pengguna mampu membangun hubungan dengan yang lain tanpa harus bertatap muka secara langsung melainkan melalui dunia maya. Alasan pengguna mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo berkaitan dengan kebutuhan sosial adalah karena ingin tetap terhubung dengan dunia perpustakaan sebesar 55,6%, seperti yang kita ketahui bahwa tujuan utama pembuatan jaringan sosial *facebook* adalah untuk bersosialisasi atau menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain.

Menurut Katz, Gurevitch dan Hass (Effendi, 1993) kebutuhan pelarian adalah kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk menghindarkan diri dari tekanan, mengurangi ketegangan, mengalihkan perhatian dan dorongan untuk mencari hiburan. Pada kebutuhan pelarian ini dipilih sebanyak 2 orang responden dengan mengakses jenis informasi mengenai hobi dan album foto perpustakaan sebesar 50% dan alasan mengakses hal tersebut adalah untuk mendapatkan kesenangan. Hal tersebut dikarenakan dianggap mampu mengurangi beban pikiran akibat rutinitas dan masalah kehidupan sehari-hari.

2. Pemanfaatan pengguna pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo

Endang S. Sari (1993) mengemukakan bahwa durasi penggunaan media dihitung berdasarkan berapa lama *audience* bergabung dengan suatu media atau berapa lama *audience* mengikuti suatu program. Sebagian besar responden telah bergabung menjadi anggota *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo selama kurang dari satu tahun dengan prosentase sebesar 69,3%. Sedangkan frekuensi penggunaan media menurut Endang S. Sari (1993) dapat dilihat berdasarkan pada

intensitas seseorang dalam menggunakan media. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pengguna mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo selama 1 hingga 2 kali dalam seminggu dengan prosentase sebesar 66,7% dengan lama mengakses kurang dari 30 menit dalam 1 hari sebesar 77,3%. Temuan serupa juga dapat dijumpai pada penelitian Harisanty dan Mutia (2012) dimana sebagian besar pengguna *facebook* perpustakaan perguruan tinggi Surabaya mengakses *facebook* perpustakaan selama kurang dari 15 menit.

Lokasi yang digunakan ketika mengakses adalah di rumah (57,3%) dengan menggunakan Laptop sebesar 44%. Aktivitas yang dilakukan ketika mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah membaca informasi yang diposting oleh perpustakaan dengan prosentase sebesar 75%. Hal ini berbanding terbalik dengan penemuan yang dilakukan oleh Michalis Gerolimos (2011) dalam jurnalnya yang berjudul *Academic Libraries on Facebook: An Analysis of User's Comments* yang mana dalam penelitian ini menunjukkan minat partisipasi pengguna di halaman *facebook* perpustakaan tergolong rendah. Pengguna lebih suka untuk menekan tombol "like" pada halaman *facebook* dibanding memberikan komentar atas informasi yang disediakan oleh perpustakaan akademik. Pada penelitian ini mencatat kurangnya umpan balik (terutama komentar) pada salah satu halaman *facebook* perpustakaan akademik yang diperiksa. Semua data yang dikumpulkan menunjukkan rendahnya tingkat interaksi antara pengguna dan pustakawan perpustakaan akademik melalui dinding *facebook*nya. Kegiatan lain yang dilakukan oleh sebagian besar pengguna saat mengakses *facebook* perpustakaan kabupaten Sidoarjo yaitu update status pada *facebook* pribadi sebesar 24%. Seperti yang telah diketahui bahwa mayoritas pengguna adalah kalangan pelajar, sehingga dapat dikatakan mereka merupakan bagian dari generasi internet. Sehingga wajar jika pengguna tidak hanya fokus mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo saja melainkan juga melakukan aktivitas lain secara bersamaan. Aktivitas seperti ini dikenal dengan istilah *multitasking*. *Multitasking* adalah keterlibatan remaja dalam berbagai aktivitas secara simultan (Sugihartati dalam Sugihartati dan Mutia, 2010). Selain itu, sebagian besar pengguna melihat tampilan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo menarik dengan prosentase sebesar 56%. Hal ini dikarenakan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo terdapat banyak foto mengenai kegiatan yang telah dilakukan oleh perpustakaan. Fitur yang sering digunakan mayoritas pengguna saat mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah fitur *wall* sebesar 61,3%. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendrix, et.al dalam Jacobson (2011) yang mana sebagian besar pustakawan menggunakan halaman *facebook* untuk memberikan pengumuman, mengunggah foto dan berada di tempat pengguna berada. Perpustakaan harus sadar dalam menggunakan *facebook* sebagai alat yang membutuhkan banyak perhatian, apabila pustakawan tidak memiliki komitmen untuk terus mengupdate halaman *facebook* setidaknya satu minggu atau lebih maka kemungkinan halaman *facebook* bukan menjadi alat yang tidak berguna dan tidak sukses sebagai alat pemasaran (Jacobson, 2011). Mayoritas responden juga tidak mengalami hambatan pada saat mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo dengan prosentase sebesar 49,3%. Sama halnya dengan penelitian Harisanty dan Mutia (2012) dimana sebagian

besar pengguna *facebook* perpustakaan perguruan Tinggi di Surabaya tidak mengalami hambatan yang berarti karena bagi mereka proses mengakses *facebook* perpustakaan terbilang mudah. Hal tersebut dikarenakan pengguna terbiasa menggunakan *facebook* di kehidupan sehari-hari mereka.

3. Fungsi facebook perpustakaan Kabupaten Sidoarjo

Mayoritas pengguna mengatakan bahwa fungsi *facebook* perpustakaan Sidoarjo adalah sebagai penyedia informasi seputar perpustakaan sebesar 75%. Pada fungsi *surveillance/pengawasan* dengan jumlah responden yang memilih fungsi ini sebanyak 56 orang mengatakan bahwa setelah mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo, pengguna bisa mengetahui program yang dilakukan oleh perpustakaan sebesar 51,8%. Selain itu, responden juga merekomendasikan fitur atau aplikasi berupa visual *bookshelf* pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo sebesar 44,7% agar pengguna bisa mengetahui informasi mengenai koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan serta dapat menuliskan review dari koleksi tersebut.

Selanjutnya pada fungsi *diversion/entertainment* (hiburan) dengan jumlah responden 15 orang mengatakan bahwa mereka dapat mengisi waktu luang sebesar 46,1% ketika mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Untuk dapat memenuhi kebutuhannya tersebut pengguna menginginkan pihak perpustakaan menambahkan pengguna aplikasi *games education* pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo dengan prosentase sebesar 53,8% agar kebutuhan akan hiburan terpenuhi. Seperti dalam Severin dan James (2005) bahwa media berfungsi sebagai pelarian diri dari rutinitas dan masalah sehari-hari. Kemungkinan pengguna merasa *facebook* Perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah media yang mampu mengalihkan perhatian dari rutinitas atau rasa jenuh.

Kemudian fungsi Personal/Identitas Pribadi dengan jumlah responden satu orang mengatakan bahwa dengan mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo maka responden tersebut memperoleh pengakuan status sosial oleh sesama dengan prosentase sebesar 100%. Pengguna menginginkan link berkaitan dengan idola figur profesional pada *facebook* perpustakaan kabupaten Sidoarjo sebesar 100%. Pengguna tersebut merasa bahwa *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo merupakan media yang berfungsi untuk menambah keyakinan dan pemahaman pengguna akan status yang dimiliki.

Pada Fungsi *Social/Hubungan Sosial* terdapat sebanyak 5 responden mengatakan bahwa pengguna memperoleh pergaulan yang luas sebesar 60% setelah mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Sesuai dengan fungsi media (Severin dan James, 2005) bahwa media mampu memberikan fungsi sebagai sosial informasi dalam percakapan dan untuk kepentingan perkawanan. Pengguna juga menginginkan aplikasi group pada *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo sebesar 20% agar dapat bertemu dengan orang-orang yang memiliki kepentingan yang sama sehingga mereka bisa membahas mengenai topik yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai pemanfaatan jejaring sosial (*Facebook*) di kalangan anggota *facebook* perpustakaan kabupaten

sidoarjo dengan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diajukan, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hasil temuan penelitian, yaitu:

1. Kebutuhan yang mendorong pengguna bergabung dalam akun *facebook* milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo
Temuan hasil penelitian menunjukkan mayoritas pengguna *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah pengguna yang berusia antara 11-20 tahun dan berstatus sebagai pelajar dengan memiliki uang saku sebesar kurang dari Rp 400.000,-. Sebagian besar pengguna memiliki kebutuhan kognitif yang mendorong pengguna bergabung dalam *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.
2. Pemanfaatan *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo oleh pengguna
Pengguna *facebook* perpustakaan mayoritas mengakses *facebook* selama 1-2 kali dalam seminggu dan lama mengakses kurang dari 30 menit. Pengguna biasa mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo di rumah dengan menggunakan laptop.
Aktivitas yang dilakukan oleh sebagian besar pengguna pada saat mengakses *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo adalah membaca informasi yang diposting oleh perpustakaan dan secara bersamaan pengguna juga melakukan update status pada *facebook* miliknya.
3. Fungsi media jejaring sosial *facebook* milik perpustakaan Kabupaten Sidoarjo bagi pengguna
Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa *facebook* memiliki fungsi *surveillance*. Pada fungsi *surveillance* pengguna mendapatkan informasi mengenai program yang dilakukan oleh perpustakaan Kabupaten Sidoarjo. Pengguna juga merasa perpustakaan perlu menambah aplikasi *visualbookshelf* agar anggota *faceebook* perpustakaan bisa mengetahui informasi koleksi terbaru serta menuliskan review buku pada aplikasi tersebut.

V.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian, ada beberapa saran yang akan dikemukakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Perpustakaan Kabupaten Sidoarjo
 - a. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *facebook* perpustakaan adalah pelajar sehingga perpustakaan Kabupaten Sidoarjo perlu terus meningkatkan pemberian informasi dengan cara *update* status mengenai lomba-lomba yang bisa diikuti oleh pelajar seperti yang sudah dilakukan sebelumnya.
 - b. Pengelola *facebook* perpustakaan perlu mengeksplorasi dan memanfaatkan fitur atau aplikasi yang dapat mendukung fungsi layanan perpustakaan karena sebagian besar pengguna merasa perpustakaan perlu menambah aplikasi *visualbookshelf* agar pengguna bisa mengetahui informasi buku terbaru, membaca review dan mengisi review.
 - c. *Facebook* perpustakaan perlu menambah jenis informasi yang beragam seperti informasi berupa koleksi yang dimiliki oleh

- perpustakaan karena selama ini informasi yang diposting masih berupa kegiatan atau program yang dilakukan oleh perpustakaan.
- d. Pihak pengelola *facebook* perpustakaan perlu mengganti tampilan *facebook* secara berkala agar pengguna tidak bosan seperti mengganti foto profil atau foto background *facebook* perpustakaan Kabupaten Sidoarjo dengan tetap menampilkan ciri atau identitas perpustakaan Kabupaten Sidoarjo.
 2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti penggunaan jejaring sosial yang lainnya seperti twitter karena pada saat ini twitter juga semakin populer sama halnya dengan *facebook*. Selain itu, masyarakat saat ini tidak hanya aktif dalam menggunakan *facebook* saja melainkan dengan media sosial lainnya, begitu juga perpustakaan yang banyak menggunakan jenis media untuk mempromosikan layanan secara berbeda . Sehingga diharapkan dapat menjadi perbandingan perilaku pengguna dalam hal pemanfaatan media sosial dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Daftar Pustaka

- Agosto, Denise E dan June Abbas. 2011. *Teens, Libraries, and Social Networking: What Librarians Need to Know*. United States: Libraries Unlimited
- Calvert, Philip J dan Emily Neo (2012) *Facebook and the diffusion of innovation in New Zealand public libraries*. *Journal of librarianship and information science* vol 0(0) I-II Tersedia di: <http://lis.sagepub.com/content/early/2012/03/01/0961000611435038> (diakses pada 20 September 2012)
- Dunne, Aine dan Margaret. (2010) *Young people 's use of Online social networking sites-a uses and gratifications perspective*. *Journal of Research interactive Marketing* Vol. 4 no 1 tersedia di www.emeraldinsight.com/2040-7122.htm (diakses pada 21 September 2012)
- Effendi, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Haase, Anabel Quan-Haase dan Alyson L Young (2010) *Uses and Gratifications of Social Media: A comparison of Facebook and Instant Messaging*. *Bulletin of Science Technology & Society* tersedia di <http://bst.sagepub.com/content/30/5/350> (diakses pada 03 Oktober 2012)
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi: Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press
- Harisanty, Dessy dan Fitri Mutia (2012) *The Use of Library Social Networking (Facebook) as Informal Sharing Media in Urban Society*
- Jacobson, Terra B (2011) *Facebook as a Library Tool: Perceived vs. Actual Use* diakses pada 18 Desember 2012)

- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik praktis riset komunikasi: Disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Jakarta: Kencana
- McQuail, Denis. 1987. *Teori Komunikasi Massa: Suatu pengantar* ed.2. [Sl]: Erlangga
- Morissan, M.A, Andy Corry dan Farid Hamid. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaludin. 2003. *Psikologi Komunikasi ed.revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence:Perkembangan Remaja*. Jakarta:Erlangga
- Sari, Endang S. 1993. *Audience Research: Pengantar Studi Penelitian Terhadap Pembaca, Pendengar, dan Pemirsa*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Severin, Werner J dan James W. 2005. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan terapan di dalam Media Mass*. Jakarta: Kencana
- Sugihartati, Rahma dan Fitri Mutia. 2010. *Masyarakat dan Perpustakaan di Era Revolusi Informasi*. Surabaya: Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Unair
- Valentino. 2012. *Pengguna FB Mencapai 845 Juta, Indonesia bertambah 1,2 Juta dalam Sebulan*. <http://teknologi.kompasiana.com> (diakses pada 04 April 2013, 15:22)
- Yusup, Pawit M. 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara