

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Film

Menurut Wibowo dkk (2006:196) film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita, film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat. Sedangkan menurut Effendy (2000:201) film adalah teatrikal yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi.

Pada pasal 1 ayat 1 undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman mengatakan bahwa film merupakan karya seni budaya, yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dapat dipertunjukkan. Jadi film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita *video*, piringan *video*, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan sistem lainnya.

## 2.2 Film Pendek

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik.

Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi di bawah 50 menit. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak kontribusi bagi perkembangan sinema (Derek Hill dalam Gotot Prakosa, 1997).

## 2.3 Genre Film

Genre film (Anak Nonton, 2012) adalah Sebuah metode untuk mengindetifikasi atau menentukan jenis dari film dan genre memiliki aspek-aspek tekstual khusus dalam penyampaian pesannya, Genre film terbagi dalam beberapa jenis seperti *action*, *adventure*, *comedy*, *roman*, *mistery*, *biography*, *crime*, *documentary*, *animation*, *musical*, *romance*, *sci-fi*, *sports*, *thriller*, *war*:

### 1. *Action* (Laga)

*Action* (Laga) adalah genre film yang paling banyak disukai penonton di dunia. Film *Action* merupakan film yang menggunakan efek sehingga menimbulkan dampak atau aksi yang luar biasa, banyak adegan penuh energi yang tanpa henti, adegan-adegan yang menggunakan pemeran pengganti, adegan kejar-kejaran, adu kecepatan, penyelamatan, pertempuran, bencana yang merusak (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dan lainnya), perkelahian, adegan meloloskan diri dari sebuah serangan atau sergapan, menyajikan suara yang spektakuler dan biasanya ada pahlawan dalam petualangan dari film tersebut yang kesemuanya dirancang untuk memancing adrenalin dan ketegangan para penonton.

### 2. *Adventure* (Petualangan)

*Adventure* (Petualangan) adalah film dengan cerita menarik yang kebanyakan memberikan pengalaman baru di daerah-daerah eksotis. Film petualangan sangat mirip dengan genre film action, yang dirancang untuk memberikan aksi dan pengalaman yang enerjik. Dibanding film action, film petualangan bisa berdiri sendiri melalui perjalanan, penaklukan dan eksplorasi alam, gambaran tentang kerajaan, perjuangan dan situasi yang dihadapi tokoh utama atau tokoh-tokoh sejarah yang sebenarnya.

### 3. *Comedy* (Humor)

*Comedy* (Humor) adalah film yang dibuat untuk membuat penonton tertawa. Komedi dalam bentuk drama yang dibuat untuk menghibur penonton dengan lelucon-lelucon ringan sampai berat. Genre komedi banyak menceritakan

tentang situasi yang dilebih-lebihkan, baik bahasa, tindakan, dan karakter yang ada dalam film. Film komedi mengamati kekurangan, kelemahan dan frustrasi hidup, memberikan kegembiraan untuk melarikan diri sesaat dari jenuhnya hari-hari dalam kehidupan. Film komedi biasanya memiliki akhir yang bahagia, meskipun kadang komedi tersebut memiliki sisi serius atau pesimis.

#### 4. *Roman* (Drama)

*Roman* (Drama) adalah film yang merepresentasikan secara serius sebuah cerita dengan menggambarkan situasi kehidupan karakter yang realistis dalam satu atau banyak konflik, baik dengan diri mereka sendiri, orang lain atau kekuatan alam. Sebuah film drama akan menunjukkan kepada kita sebagai manusia dari sisi terbaik dan terburuk di antara kedua pertentangan sisi tersebut. Masing-masing jenis subjek-materi memiliki tema berbeda dan berasal dari berbagai macam plot dramatis.

#### 5. *Mistery* (Horor)

*Mistery* (Horor) adalah film yang dirancang untuk menakut-nakuti dan membuat panik, menyebabkan rasa ketakutan untuk memanggil rasa takut kita yang tersembunyi. Sering kali di akhir cerita, banyak adegan mengejutkan dan menakutkan, namun pada saat yang sama film tersebut berhasil menghibur kita. Film horor banyak bercerita tentang sisi gelap kehidupan (kadang terlarang) dan dikombinasi dengan peristiwa aneh serta mengkhawatirkan. Film horor juga bermain dengan alam sadar kita yang paling dasar dan ketakutannya, seperti peristiwa mistis, makhluk halus atau roh

jahat, mimpi buruk, kerentanan, keterasingan, teror yang tidak disadari, ketakutan kita akan kematian dan kesadisannya, kehilangan identitas atau rasa takut atas kekerasan seksual.

6. *Biography* (Riwayat hidup)

*Biography* (Riwayat hidup) adalah film yang menceritakan kisah tentang tokoh besar. Baik itu perjalanan hidupnya, peristiwa penting yang dilakukan oleh tokoh tersebut atau kisah kematiannya. Banyak film jenis ini juga menceritakan kisah kesuksesan seseorang dalam politik, bisnis atau kehidupan sosial di dunia nyata.

7. *Crime* (Kejahatan)

*Crime* (Kejahatan) adalah film yang dikembangkan sekitar tindakan jahat dari penjahat atau mafia, termasuk pencurian bank, penjahat 'bawah tanah' atau penjahat yang kejam di mana mencuri dan membunuh adalah cara mereka dalam menjalani hidup.

8. *Documentary* (Dokumenter)

*Documentary* (Dokumenter) adalah film yang mengedepankan cerita observasi atau penelitian nyata dan mendalam atas sebuah perjalanan atau petualangan yang didokumentasikan dalam bentuk cerita yang dikemas secara dramatis.

9. *Animation* (Animasi)

*Animation* (Animasi) adalah Jenis film kartun animasi dengan berbagai alur cerita. Biasanya genre film ini memiliki sub genre hampir sama dengan genre utama film non animasi.

#### 10. *Musical* (Musik)

*Musical* (Musik) adalah film dengan bentuk sinematik yang mempertunjukkan seni musik atau lagu dan tarian secara signifikan (biasanya dengan pertunjukan musik atau tari sebagai bagian dari narasi film atau sebagai menggambarkan realita di dalam film tersebut). Atau film-film yang bercerita tentang kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi.

#### 11. *Romance* (Percintaan)

*Romance* (Percintaan) adalah film tentang cerita cinta atau persoalan asmara yang bercerita tentang gairah, emosi dan keterlibatan para pasangan, romantisme serta perjalanan cinta yang membutuhkan proses melalui pacaran dan/atau pernikahan. Film romantis (kebanyakan adalah drama) menjadikan kisah cinta atau pencarian cinta sejati menjadi plot utama dalam film.

#### 12. *Sci-Fi* (Fiksi ilmiah)

*Sci-Fi* (Fiksi ilmiah) adalah film ilmiah, visioner dan imajinatif. Biasanya divisualisasikan melalui efek fantastis, pengaturan gambar yang imajinatif, banyak ahli desain dan visual untuk produksi dalam satu film jenis ini. Dengan menggunakan perangkat teknologi terkini atau masa depan (seperti peralatan elektronik, robot dan pesawat ruang angkasa), perkembangan ilmiah dengan efek khusus yang fantastis. *Sci-fi* adalah film yang lengkap dengan mengisahkan kepahlawanan dalam dunia masa depan, planet-planet asing, eksplorasi yang tidak mungkin dalam kehidupan nyata, pengaturan gambar yang hampir mustahil, tempat fantastis, penjahat modern, teknologi futuristik dan kekuatan yang tidak diketahui dan bisa dijelaskan dengan pikiran biasa.

13. *Sports* (Olahraga)

*Sports* (Olahraga) adalah film yang memiliki cerita dan plot utama tentang olahraga (sepak bola atau baseball, arena, kompetisi olahraga atau Olimpiade dan lainnya), menjadikannya kompetitif dengan adanya persaingan antar atlet (petinju, pembalap dan lainnya) yang merupakan olahraga yang resmi dan dominan dalam cerita.

14. *Thriller* (Cerita detektif)

*Thriller* (Cerita detektif) adalah jenis film yang bercerita tentang ketegangan, ketidakpastian dan ketakutan. *Thriller* dan film suspense kategorisasi hampir identik dan saling berhubungan dan memiliki karakteristik serta fitur yang serupa. Film jenis ini juga jarang membuat penontonnya tahu siapa pelaku kejahatan atau teror sebenarnya.

15. *War* (Peperang)

*War* (Peperang) adalah film yang menggambarkan situasi perang, pertempuran yang sebenarnya atau konflik (melawan bangsa-bangsa atau umat manusia). Film yang plot primernya menjadikan momen perang menjadi latar belakang dalam film tersebut. Elemen khas dalam film dengan plot perang antara lain pelarian dalam situasi perang, peperangan di laut, kepahlawanan individu, kebrutalan dari peperangan, pertempuran udara, cerita tentang tentara yang berpengalaman atau ikatan persahabatan dalam petualangan selama masa perang.

## 2.4 Film Drama

Film yang bergenre drama merupakan film yang merepresentasikan secara serius sebuah cerita dengan situasi kehidupan realistis dalam satu atau banyak konflik. Dalam sebuah film drama kita akan ditunjukkan sebagai manusia dari sisi terbaik dan terburuk diantara kedua pertentangan sisi tersebut (Anak Nonton, 2012).

Dalam buku berjudul Bahasa dan Sastra Indonesia, dalam sebuah drama film atau sinetron drama merupakan peristiwa dalam hubungan sebab-akibat. Artinya peristiwa pertama menyebabkan peristiwa kedua, dan seterusnya (Grasindo, 2005).

## 2.5 Teknik Pengambilan Gambar

Proses pembuatan film sering disebut sebagai filmmaking ([www.idseeducation.com](http://www.idseeducation.com)). Filmamaking melibatkan bebarapa tahap antara lain:

1. Menemukan Ide Cerita

Tentukan terlebih dulu genre film yang ingin dibuat. Drama, horor, action, atau genre lain dan usahakan untuk menciptakan ide cerita yang tidak pasaran.

2. Tentukan Sasaran Penonton

Setelah menentukan ide cerita dan tema, tentukan juga film ini ingin ditujukan untuk siapa, apakah anak-anak, remaja, atau dewasa. menentukan segmentasi penonton akan mempermudah membuat alur cerita yang menarik.



### 3. Membuat Sinopsis

Sinopsis adalah komponen yang harus ada dalam sebuah film. Semua film memerlukan sinopsis, tidak terkecuali film dokumenter. Tulislah sinopsis yang ringkas, padat, jelas, dan tepat sasaran dengan konflik yang jelas, dan ending yang bisa memberi kejutan bagi penonton.

### 4. Menulis Skenario

Skenario harus ditulis secara detail dan rinci. Dimana scene akan diambil, apakah diluar atau di dalam ruangan, bagaimana ekspresi dan gerak-gerik para pemain, serta penjelasan lokasi mana mereka akan mengambil gambar.

### 5. Menyiapkan Alat-alat Teknis

Tentukan *story board* (alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana), tentukan lokasi yang sesuai dengan skenario, Siapkan kru, lampu, kamera, *setting*, *property*, kostum, dan *make up team*.

### 6. Tentukan Anggaran

Setelah menentukan semua alat teknis dan pemain yang kita inginkan, maka kita harus membuat anggaran agar tidak melebihi *budget* yang sudah kamu tentukan.

### 7. Produksi dan *Editing*

Setelah ke enam komponen persiapan siap dan izin untuk pembuatan film sudah turun, maka film sudah dapat diproduksi. Setelah produksi selesai maka langkah selanjutnya adalah *editing*.

## 8. *Review* dan Revisi

Film yang telah di *Edit* harus dilihat kembali hingga tidak ada lagi kekurangan dalam film.

Untuk menghasilkan sebuah film yang menarik, penulis memerlukan pengetahuan dalam teknik-teknik pengambilan gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan film. Salah satu teknik pengambilan gambar adalah memperhatikan *shot* (<http://seputarti.com/>), yaitu:

### 1. *Extreme Long Shot/Wide Shot*

Adalah pengambilan gambar yang digunakan untuk mengambil gambar yang sangat jauh, panjang luas, dan berdimensi lebar, diambil dari area yang sangat luas untuk menggambarkan atmosfer dan lingkungan tempat kejadian.



Gambar 2.1 *Extreme Long Shot/Wide Shot*  
(Sumber: <http://warrior481.blogspot.co.id>)

### 2. *Very Long Shot*

Teknik pengambilan gambar dimana objek seperti manusia terlihat 1/3 dari ketinggian frame.



Gambar 2.2 *Very Long Shot*  
(Sumber: <http://www.emaze.com>)

### 3. *Long Shot*

Jenis pengambilan gambar ini dikenal sebagai *landscape* format, gambar seutuhnya diambil dari bawah hingga atas setinggi *frame*/kurang sedikit.

Misalnya seseorang yang di foto terlihat dari bagian sepatu sampai kepalanya.



Gambar 2.3 *Long Shot*  
(Sumber: <http://www.espritmodel.com>)

### 4. *Medium Long Shot*

Jenis *shot* pertama yang melakukan pemotongan tubuh objek sebatas dari lutut sampai kepala.



Gambar 2.4 *Medium Long Shot*  
(Sumber: <http://www.premiumbeat.com>)

5. *Medium Shot*

Pengambilan gambar mulai dari perut sampai dengan kepala.



Gambar 2.5 *Medium Shot*  
(Sumber: <http://markoleosk.wordpress.com>)

6. *Medium Close Up*

Jenis pengambilan gambar dimana objek seseorang terlihat dari Dada sampai dengan kepala.



Gambar 2.6 *Medium Close Up*  
(Sumber: <http://galleryhip.com>)

7. *Close up*

Jenis pengambilan gambar ini lebih dekat, yaitu sebatas bahu sampai kepala pada objek manusia.



Gambar 2.7 *Close Up*  
(Sumber: <http://galleryhip.com>)

8. *Extreme Close Up*

Jenis pengambilan gambar yang detail pada bagian objek seperti mulut, mata, hidung, dan telinga.



Gambar 2.8 *Extreme Close Up*  
(Sumber: <http://blog.ddp.blue>)

#### 9. *Over Shoulder Shot*

Merupakan pengambilan gambar dimana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan dalam *frame*.

Objek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu bertentangan.



Gambar 2.9 *Over Shoulder Shot*  
(Sumber: <http://www.tumblr.com>)

#### 10. *Two Shot*

Jenis *shot* dimana *shot* yang menampilkan dua orang.





Gambar 2.10 *Two Shot*

(Sumber: <http://sarangan13gcseacs.blogspot.com>)

#### 11. *Group Shot*

Pengambilan gambar sekelompok benda atau orang.



Gambar 2.11 *Group Shot*

(Sumber: <http://boralginimages.appspot.com>)

Selain memperhatikan *shot*, dalam proses pengambilan gambar harus memperhatikan *Angle Camera* pada suatu sudut tertentu agar pengambilan sudut gambar terlihat menarik. Berikut adalah jenis-jenis *Angle Camera*:

1. *Low Angle*

*Low angle* atau sudut pengambilan lebih rendah dari pelaku. *Angle* ini memberi kesan kemewahan, kekuatan, atau kebesaran.



Gambar 2.12 *Low Angle*  
(Sumber: <http://www.lomography.com>)

2. *High Angle*

*High angle* atau sudut pengambilan dari atas pelaku, yang memberikan kesan ketidakberdayaan pada pelaku.



Gambar 2.13 *High Angle*  
(Sumber: <http://education.burnsfilmcenter.org>)

3. *Canted Angle*

*Canted Angle* adalah sudut pengambilang yang sengaja dimiringkan untuk mendapatkan hasil gambar yang dinamis dan labil agar mendapatkan gambar ketegangan, fantasi, dan khayalan.





Gambar 2.14 *Canted Angle*  
(Sumber: <http://collinghamdimitri.blogspot.com>)

#### 4. *Straight Angle*

*Straight Angle* adalah pengambilan gambar yang normal.



Gambar 2.15 *Straight Angle*  
(Sumber: <http://boralginimages.appspot.com>)

Untuk menghasilkan gambar yang variatif, dapat menggunakan alat bantu untuk menggerakkan kamera. Menurut Wahana Komputer (2008: 58-62) dalam buku berjudul *video editing dan video production*, berikut adalah jenis-jenis pergerakan kamera:

1. *Tracking*

Gerakan kamera yang mendatar dengan arah maju dan mundur, ke depan dan ke belakang, mendekati atau menjauhi objek yang diam.

2. *Crabbing*

Gerakan kamera mendatar menyamping ke kanan atau ke kiri terhadap objek diam. Jika kamera bergerak ke arah kanan dinamakan *crab right* dan jika bergerak ke arah kiri dinamakan *crab left*.

3. *Pedestal*

Gerakan kamera yang menggunakan penyangga atau crane secara vertikal ke atas atau ke bawah terhadap objek diam. *Pedestal up* artinya kamera digerakkan ke arah atas, dan *pedestal down* artinya kamera digerakkan ke bawah.

4. *Traveling*

Gerakan kamera pada jarak gerakan yang dikehendaki. Misalnya berjalan bersama objek, mengikuti atau mendahului objek. Pergerakan kamera ini dapat dilakukan dengan berjalan kaki atau naik suatu benda yang bergerak.

5. *Panning*

Gerakan kamera secara horizontal, menyapu objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya, dengan posisi kamera tetap ditempat.

6. *Tilting*

Gerakan kamera secara vertikal, menyapu objek dari atas ke bawah atau sebaliknya, dengan posisi kamera tetap ditempat.

## 2.6 Motion Graphic

*Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar disebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan *audio* untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia.

## 2.7 Media

Menurut Briggs media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran suatu materi seperti buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut Menurut Miarso media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan. Secara umum media adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang gunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga kemampuan untuk keterampilan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

## 2.8 Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi yang berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Menurut Antony Mayfield media sosial adalah tentang sesuatu untuk menjadi manusia, orang biasa yang berbagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi. Sedangkan menurut Sam Decker media sosial adalah alat atau jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan orang lain.

## 2.9 Jejaring Sosial

Menurut Professor J.A Barnes (1954) jejaring sosial adalah sebuah sistem struktur sosial yang terdiri dari beberapa individu atau organisasi. Jejaring sosial merupakan sebuah tatanan sosial, dimana organisasi atau induvidu yang terlibat didalamnya memiliki sebuah hubungan yang spesifik. Dengan adanya jejaring sosial, manusia dengan kesamaan sosial dapat saling berhubungan. Ada beberapa jenis jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram, path, pinterest, flickr, linkedln, youtube, dan semua jejaring sosial ini banyak digunakan di seluruh dunia. Di Indonesia facebook berada di urutan teratas yang digunakan oleh masyarakat. Ada beberapa alasan mengapa facebook paling banyak diakses (Andi, 2010) diantaranya:

1. Tampilan Lebih Sederhana

Bersih dan rapi, itulah kesan saat menggunakan facebook.

## 2. Tidak Terganggu Iklan

Pada facebook, iklan ditempatkan di bar tersendiri sehingga tidak mengganggu tampilan halaman.

## 3. *Chating Online*

Menyediakan fasilitas *chating* sehingga membuat kita dapat berbincang langsung dengan teman yang sedang *online* tanpa harus membuka program yang berbeda.

## 4. Proses *Add* Teman Mudah

Pada saat pencarian dan menemukan orang yang kita kenal serta kita ingin menambahkannya sebagai teman, kita cukup klik nama orang tersebut tanpa harus memasukkan nama atau alamat email mereka.

## 5. Fasilitas *Note*

Di facebook terdapat sarana *note* atau catatan yang dapat kita gunakan untuk membuat laporan, puisi, atau ide-ide lain yang bermanfaat.

### 2.10 Facebook

Facebook adalah layanan jejaring sosial dan situs web, agar semua orang dapat membuat profil pribadi yang bertujuan mencari teman atau keluarga yang tidak pernah kita jumpai dan bertukar pesan dengan pengguna lain, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbaharui status profilnya ([www.pengertianmu.com](http://www.pengertianmu.com)).

Ada beberapa alasan yang membuat facebook menjadi layanan favorit bagi semua orang, dalam buku Student Book Series Mencari Teman Lewat Facebook

& Friendster hal yang membuat jejaring sosial menjadi favorit (Andi, 2010: 2-4) adalah sebagai berikut:

1. Promosi

Menggunakan layanan jejaring sosial sebagai sarana promosi produk atau jasa, sehingga kegiatan komersil yang kita lakukan semakin mudah dan konsumen akan cepat mengenali produk yang kita hasilkan tanpa harus mengeluarkan uang untuk menggaji pegawai untuk melakukan promosi ke konsumen.

2. Pemberitahuan atau Pengenalan

Pada dasarnya pemberitahuan atau pengenalan dalam jejaring sosial sama halnya dengan media pemberitahuan yang kita dapati dalam sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar kita mendapat dukungan dari semua kalangan atau komponen individu terhadap apa yang kita kerjakan. Fungsi sarana pemberitahuan dan pengenalan dalam jejaring sosial ini adalah mengenalkan suatu bentuk kegiatan atau komunitas kepada para pengguna jejaring sosial untuk bergabung menjadi anggota grupnya.

3. Pencarian Teman

Didalam jejaring sosial kita dapat melakukan pencarian teman baru, teman kita dalam dunia nyata, kerabat, bahkan orang-orang yang kita cintai dapat ditemukan setelah mungkin kehilangan kontak atau menghilang tanpa kabar dalam waktu lama. Ini adalah salah satu mengapa layanan tersebut semakin populer bagi para penggunanya serta mampu membuat para penggunanya semakin tergiila-gila dan ketagihan untuk berkecimpung dalam jejaring sosial.

Setelah dilihat dari fungsinya, facebook juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa dampak negatif dari facebook (www.plimbi.com):

1. Autis

merupakan istilah untuk orang-orang yang terlalu asyik dengan dunia khayalan yang diciptakannya sendiri sehingga tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini sering dilakukan orang-orang yang kecanduan Facebook.

Tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dunianya berubah menjadi dunia facebook. Tentu yang dimaksud autis di sini bukan dalam arti yang sebenarnya.

2. Minimnya Sosial Dengan Lingkungan

Ini dampak dari terlalu sering dan terlalu lama bermain facebook. Ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial anak. Mereka yang seharusnya belajar sosialisai dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya bersama teman-teman facebooknya yang rata-rata membahas sesuatu yang tidak penting. Akibatnya kemampuan verbal anak menurun.

3. Boros

Akses internet untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan terlebih kalau diaakses dari warnet. Dan biaya internet di Indonesia yang cenderung mahal bila dibanding dengan negara-negara lain. Ini sudah bisa dikategorikan sebagai pemborosan karena tidak produktif. Lain soal jika mereka menggunakannya untuk kepentingan bisnis.

#### 4. Mengganggu Kesehatan

Terlalu banyak nongkrong didepan monitor tanpa melakukan kegiatan apa-apa, tidak pernah olah raga sangat beresiko bagi kesehatan. Penyakit akan mudah datang. Telat makan dan tidur tidak teratur. Obesitas (kegemukan), penyakit lambung (pencernaan), dan penyakit mata adalah gangguan kesehatan yang paling mungkin terjadi.

#### 5. Tersebarnya Data Pribadi

Beberapa facebookers memberikan data-data mengenai dirinya dengan sangat detail. Biasanya ini untuk orang yang baru kenal internet hanya sebatas facebook saja. Mereka tidak tahu resiko menyebarkan data pribadi di internet.

Ingat data-data di internet mudah sekali bocor, apalagi facebook yang gampang sekali di *hack*.

#### 6. Kurangnya Perhatian Untuk Keluarga

Keluarga di rumah adalah nomor satu. Slogan tersebut tidak lagi berlaku bagi para facebookers. Buat mereka temen temen di facebook adalah nomor satu. Tidak jarang perhatian mereka terhadap keluarga menjadi berkurang.

#### 7. Mudah Menemukan Sesuatu yang Berbau Pornografi dan *Sex*

Mudah sekali bagi para facebookers menemukan sesuatu yang berbau porno dan *sex*. Karena kedua hal itu yang paling banyak dicari di internet dan juga paling mudah ditemukan. Inilah fakta tidak dewasanya pengguna internet di Indonesia. Hanya menggunakan internet untuk mencari konten "berlendir". Di facebook akan sangat mudah menemukan grup *sex*, grup tante kesepian, grup cewek bispak dan sebagainya.



#### 8. Rawan Terjadinya Perselisihan

Tidak adanya kontrol dari pengelola facebook terhadap para anggotanya dan ketidakdewasaan pengguna facebook itu sendiri akan membuat pergesekan antar facebookers sering sekali terjadi.

#### 9. Penipuan

Facebook juga rawan terhadap penipuan seperti media-media lainnya, apalagi bagi anak-anak yang kurang mengerti tentang seluk beluk dunia internet. Bagi si penipu sendiri, kondisi dunia maya yang serba anonim jelas sangat menguntungkan. Belakangan penipuan via facebook kian merajalela.

