

## ABSTRAK

Kampung *Cyber* merupakan kampung yang melakukan interaksi dengan menggunakan jejaring sosial *Facebook*. Kampung ini bertujuan untuk membangun masyarakat sadar informasi dan teknologi yang juga diharapkan mampu meningkatkan kemajuan di bidang sosial, pendidikan, ekonomi, seni dan budaya. Internet memiliki banyak manfaat dan juga kerugian. Seseorang yang terlalu sering menggunakan internet dapat memberikan efek-efek negatif, seperti hilangnya interaksi tatap muka hingga munculnya peluang terjadi *cybercrime*. Untuk itu Kampung *Cyber* ingin membuktikan bahwa masyarakat dapat mengendalikan internet dengan baik sehingga terhindar dari efek negatif tersebut. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification* dimana seseorang menggunakan media untuk kebutuhan dan sebagai sumber pemuasan dalam mencari informasi. Adapun rumusan masalah yang dibuat adalah bagaimana interaksi dan sikap masyarakat Kampung *Cyber* dalam jejaring sosial *Facebook*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data-data penelitian diperoleh melalui penelitian lapangan dengan melalui tiga cara yakni: wawancara mendalam oleh beberapa informan kunci yang menjadi sumber informasi, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kampung *Cyber* selalu menggunakan media *Facebook* dalam proses penyampaian informasi dan interaksi. Selain itu *Facebook* juga digunakan untuk membuat masyarakat semakin kompak. Perubahan sosial yang terjadi tidak drastis karena masyarakat tetap melestarikan budaya interaksi secara langsung. Masyarakat juga dapat bersikap bijaksana dalam menggunakan internet sehingga terhindar dari efek-efek negatif internet.

## ABSTRACT

*Kampung Cyber is a village that interact using social networking site Facebook. The village aims to build community aware of the information and the technology is also expected to boost progress in the social, education, economics, art and culture. Internet has many benefits as well as disadvantages. Someone who too often use the internet can give negative effects, such as loss of face to face interaction opportunities occur until the emergence of cybercrime. For that Kampung Cyber want to prove that the public can control the internet properly so avoid the negative effects. This study uses "Uses and Gratification" theory that someone is using the media to the needs and as a source of gratification in seeking information. The formulation of the problem created is how the interaction and attitude Kampung Cyber community in social network Facebook. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The data were obtained through field research in three ways: in-depth interviews by some key informants that the source of information, observation and documentation. The results showed that the Kampung Cyber always use the media up in the process of delivering information and interaction. Besides Facebook is also used to make people more compact. Social change is not drastic because people still preserve the culture of interaction directly. The public may also be wise in using the internet so avoid the negative effects of the Internet*