

# Student Media Access In Semarang and Interaction With Family And Friends Toward Student Class of X SMA 5 Semarang

Akses Media Baru Oleh Remaja SMA Kota Semarang dan Hubungannya Dengan Interaksi Dengan Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas X SMA 5 Kota Semarang

**Fitri Norhabiba**

## **Abstract**

*Characteristic of new media create illusion as face to face communication. Internet uses more higher have decrease communication in real world, such as with family, increase depression and loneliness. Internet remove social relationship by face to face.*

*This research try to test uses and gratification aspect and computer mediated communication ini correlation with benefit of student media access. Sampel research is student of class X SMA 5 Semarang, 36 students have selected by systematic random sampling.*

*It concluded that more higher internet access did not affect on intensity of family interaction and friends. Person correlation showed that there's positive correlation, strong, and significant  $r(36)=0,447$  and  $0,541$ ,  $p<0,01$ . More higher internet acces, more higher too frequent of interaction with family and friends.*

**Keywords: intensity internet access, family intensity, friends intensity, computer mediated communication, youth, uses and gratification**

## **Abstrak**

*Media baru memiliki karakteristik khusus yaitu kemampuan untuk menciptakan ilusi seperti pada komunikasi tatap muka yang tampak nyata. Pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan anggota keluarga, menurunnya hubungan sosial di luar keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet dapat menyingkirkan hubungan sosial dengan bertatap muka langsung.*

*Penelitian ini akan menguji aspek aspek dalam uses and gratification dan computer mediated communication yang dihubungkan dengan manfaat akses media bagi anak muda, terutama di tingkat SMA dan menjadi kontribusi potret sebagian kecil anak muda di perkotaan.*

*Sampel penelitian adalah siswa kelas X SMA 5 Semarang jumlah responden 36 orang. Tingginya akses internet ternyata tidak berdampak pada hubungan intensitas dengan keluarga maupun teman. Hasil pearson correlation memperlihatkan bahwa ada hubungan yang positif, kuat, dan signifikan antara intensitas akses internet, interaksi dengan keluarga, dan intensitas berinteraksi dengan teman,  $r(36)=0,447$  dan  $0,541$ ,  $p<0,01$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi akses internet, semakin tinggi pula intensitas berinteraksi dengan teman sekitar dan orang tua.*

**Kata kunci: intensitas akses internet, interaksi keluarga, interaksi teman, computer mediated communication, remaja perkotaan**

## **Pendahuluan**

Jaringan infrastruktur yang memadai dan juga jumlah penduduk yang semakin besar, menyebabkan tingginya beragam kebutuhan individu. Dalam keseharian, individu tak akan bisa lepas dari media. Pernah diprediksikan bahwa pembaca Koran akan turun dan beralih pada media online. Pada perkembangannya, generasi muda atau yang berusia dengan rentang 18-30 adalah pengguna teknologi paling aktif.

Tren pengguna internet terus naik dari tahun ke tahun. Pada tahun 2012 terdapat 55 juta pengguna internet di Indonesia dan sebanyak 48% mengakses internet dari handphone. Pengakses terbesar masih berada di kota besar karena jaringan yang memadai. Hasil survey APJII menunjukkan penetrasi internet di Indonesia tahun 2013 mencapai 71,19 juta, meningkat 13% dibanding 2012 yang mencapai 63 juta pengguna. Jumlah pengguna internet meningkat drastis mengalahkan media lain. Internet menawarkan semua kemudahan. Tren pengguna internet terus naik dari tahun ke tahun.

Menurut survey di 18 kota besar di Indonesia, Kota Semarang memiliki persentase 32,49% untuk mengakses internet setiap hari dan menududuki peringkat ke 9 dari 18 kota yang disurvei (Tim Marketeers, 2014). Tingkat persentase ini diatas rata rata dari semua kota yang disurvei yakni 31,28%. Survey yang diadakan Markeeters ini juga menghitung persentase keterlibatan warga usia 20 hingga 50 tahun dalam komunitas offline di kota Semarang sebesar 35,68%, sedangkan keterlibatan dalam sosial media sebesar 50,14%. Keterlibatan dalam komunitas offline sebesar 35,68% jauh lebih baik dibanding kota besar lainnya yang dibawah persentase kota Semarang.

Pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan anggota keluarga, menurunnya hubungan sosial di luar keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet dapat menyingkirkan hubungan sosial dengan bertatap muka langsung (Kraut dalam Zhao, 2006:845).

Media baru memiliki karakteristik khusus yaitu kemampuan untuk menciptakan ilusi seperti pada komunikasi tatap muka yang tampak nyata. Inilah yang disebut sebagai interaksi parasosial.

(McMillan dalam Lievrouw&Livingstone, 2002:170). Terdapat peluang yang timbul dari komunikasi melalui media baru, orang-orang tidak lagi harus berinteraksi secara spesifik (jarak fisik) dengan tujuan berpartisipasi dalam komunikasi dengan masyarakat.

Kemudahan akses internet di kota besar menjadikan interaksi dengan lingkungan sekitar berkurang. Mayoritas orangtua yang memiliki anak duduk di bangku SMA, bekerja di beragam sektor dan bekerja 8 jam sehari. Bagi siswa kelas X SMA di Kota Semarang, saat ini mulai diterapkan sekolah 5 hari. Sesuai dengan peraturan menteri, sekolah 5 hari salah satunya bertujuan memperbanyak interaksi dengan keluarga di hari Sabtu Minggu. Penelitian ini untuk menguji apakah interaksi keluarga bertambah dengan adanya aturan ini seiring dengan kemudahan akses internet di perkotaan.

Penelitian ini juga akan menguji aspek aspek dalam *uses and gratification* dan *computer mediated communication* yang dihubungkan dengan manfaat akses media bagi anak muda, terutama di tingkat SMA dan menjadi kontribusi potret sebagian kecil anak muda di perkotaan.

## **Metode**

Penelitian ini mengambil tempat di SMA 5 Semarang. Lokasi sekolah dipilih karena berada di tengah kota dan mewakili profil remaja SMA untuk penelitian. Populasi adalah siswa kelas X SMA 5 yang berjumlah 360 siswa. Sampel yang diambil adalah 36 siswa, sesuai dengan perhitungan rumus slovin, pengambilan sampel dengan systematic random sampling. Tipe penelitian adalah deskriptif kuantitatif dimana data yang diambil untuk menggambarkan serta menggeneralisasi potret remaja perkotaan. Teknik analisis data dengan Pearson's Correlation untuk mengetahui koefisien korelasi atau derajat kekuatan hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan antar variable.

## **Hasil penelitian**

Rata rata siswa mengakses internet lebih dari 3 jam sehari, 47,2% responden menyatakan hal ini. Sedangkan 22,2% responden menyatakan mengakses internet selama kurang lebih 2

jam setiap harinya. Intensitas lebih dari 3 jam sehari termasuk dalam kategori sering/tinggi. Perkembangan teknologi dan kemudahan akses wifi di sekolah, serta mayoritas siswa sekolah memiliki handphone yang fiturnya lengkap menyebabkan akses internet bisa dilakukan kapanpun bahkan sesekali saat pelajaran berlangsung.

Tingginya akses internet di kalangan siswa ternyata tidak mengurangi intensitas berinteraksi dengan teman sekolah. Sebanyak 50% responden menyatakan masih berinteraksi dengan teman sekolah lebih dari 3 jam, hal ini dikaitkan dengan aktivitas yang dilakukan bersama. Bagi siswa, interaksi berlangsung setiap hari karena saat ini sudah mulai diterapkan sekolah 5 hari. Sebanyak 16,7% siswa menyatakan mereka berinteraksi dengan teman sekolah selama 1 jam untuk aktivitas yang melibatkan berbicara, seperti membicarakan tugas, membicarakan hal di luar pelajaran saat istirahat sekolah.

Dari tingginya akses internet tersebut, sebanyak 44,4% siswa berinteraksi dengan keluarga lebih dari 3 jam setiap harinya. Namun 13,9% siswa menjawab mereka berinteraksi dengan keluarga 2 jam setiap harinya. Orang tua siswa yang bersekolah di perkotaan rata rata bekerja, sehingga waktu interaksi dengan keluarga sebagian besar dilakukan sesuai bekerja.

Temuan menarik pada siswa, tingginya intensitas mengakses internet menjadikan mereka tidak lagi mengakses media lain di luar internet. Sebanyak 32,4% siswa tidak pernah membaca Koran, sebanyak 30,6% membaca Koran seminggu sekali, dan 25% membaca Koran

2 hingga 3 kali seminggu. Bagi mereka yang berlangganan Koran di rumah pun sudah jarang membaca Koran. Namun untuk mendengarkan radio, sebanyak 22,2% siswa mendengarkan setiap hari, 33,3% mendengarkan 4 hingga 8 kali dalam seminggu. Siswa biasa mendengarkan radio di malam hari, saat mengerjakan tugas.

Adanya internet menjadikan siswa banyak mencari informasi seputar aktivitas mereka sehari hari. Penggunaan utama internet bagi siswa adalah mencari tugas, 66,7% responden menyatakan hal ini. Fungsi hiburan seperti download music dilakukan pula oleh siswa saat mengakses internet. Sebanyak 63,9% siswa melakukan download music saat mengakses internet diluar fungsi utama untuk mencari tugas sekolah. Fungsi internet lainnya yang dominan dilakukan siswa adalah bermain game, 58,3% siswa menggunakannya untuk bermain game saat di dunia maya.

Siswa juga masih bergantung dari orangtua untuk uang sakunya, sehingga fungsi jual beli hanya dilakukan oleh 25% siswa dan 16,7% siswa menyatakan mereka menggunakan internet untuk berbelanja.

Dari keseluruhan fungsi internet tersebut, tingginya interaksi dengan orang tua dan teman sekitar, 33,3% siswa menyatakan bahwa internet sangat membantu mereka mengambil keputusan, 33,3% juga menyatakan kadang kadang membantu. Hal ini menunjukkan bahwa keberagaman artikel di internet saat ini kadang memang membantu mengambil keputusan, kadang juga membingungkan.

**Tabel korelasi intensitas akses internet, interaksi dengan keluarga, dan interaksi dengan teman**

		Correlations		
		INTENSITASAKSEINET	INTERAKSIKELUARGA	INTERAKSITMNSEKOLAH
INTENSITASAKSEINET	Pearson Correlation	1	.447**	.541**
	Sig. (2-tailed)		.006	.001
	N	36	36	36
INTERAKSIKELUARGA	Pearson Correlation	.447**	1	.829**
	Sig. (2-tailed)	.006		.000
	N	36	36	36
INTERAKSITMNSEKOLAH	Pearson Correlation	.541**	.829**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	
	N	36	36	36

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil pearson correlation memperlihatkan bahwa ada hubungan yang positif, kuat, dan signifikan antara intensitas akses internet, interaksi dengankeluarga, dan intensitas berinteraksi dengan teman,  $r(36)=0,447$  dan  $0,541$ ,  $p<0,01$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi akses internet, semakin tinggi pula intensitas berinteraksi dengan teman sekitar dan orang tua. Kehadiran teknologi ternyata membuat siswa melakukan banyak hal dalam waktu yang serempak. Kegiatan mengakses internet bersamaan dengan interaksi dengan teman maupun dengan keluarga.

## Pembahasan

Karakteristik anak muda adalah masih mencari identitas, haus informasi, emosional, dan memengaruhi orang-orang di sekitarnya bahkan cenderung ekstrim. Pemuda merupakan pemilik dan pengakses social media terbesar, memiliki efek yang sangat besar, dan merespon cepat (Yunarto dalam Tasrief, 2013).

Menurut McKennan dan Bargh (2000) di dalam Guadagno dan Cialdini (2005), media komunikasi berbasis internet ini mempunyai tiga faktor yang membedakannya dengan media komunikasi lain, yaitu (1) Menggunakan *text based nature* saat berinteraksi, menjadikan kehadiran fisik menjadi kurang penting serta membuat individu yang berkomunikasi tidak perlu mempertimbangkan aspek *psychical appearance* saat interaksi berlangsung; (2) Faktor jarak juga tidak lagi menjadi penghalang untuk berinteraksi sehingga media ini mampu mengumpulkan orang-orang dengan minat yang sama walaupun berasal dari lokasi yang berjauhan; (3) Individu mempunyai kontrol atas waktu dan tempat saat interaksi akan dilakukan sehingga batasan melakukan pekerjaan di rumah atau di kantor menjadi samar. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa *smartphones* telah membuat setiap orang, kapan saja dapat berinteraksi dimana saja dan dengan siapa saja. Hal ini diperkuat dengan asumsi bahwa untuk mencapai 50 juta pengguna, radio memerlukan waktu 38 tahun, 13 tahun untuk televisi, 5 tahun untuk internet (Temporal & Lee, 2002:7).

Pada siswa SMA 5 kelas X intensitas penggunaan internet rata-rata dalam kategori tinggi, yakni lebih dari 3 jam setiap hari. Siswa memiliki *smartphone* yang memudahkan mereka

selalu terhubung dengan internet, apalagi di sekolah juga didukung adanya *wifi*. Pada aspek *text based nature* tercermin dalam penggunaan fitur *chat* dari social media yang mereka miliki.

Hasil dari studi *uses and gratification* yang sudah pernah dilakukan sebelumnya terhadap alasan seseorang menggunakan media terbagi menjadi dua hal yakni (Stafford dan Stafford, 2004:259).

- Content gratifications: seseorang menggunakan media dikarenakan konten atau isi media tersebut. Tipe gratifikasi ini berpusat pada pesan media. Misalnya informasi berita, hiburan, dan lainnya.
- Process gratifications: seseorang menggunakan media untuk pengalaman yang didapat dari proses penggunaan media. Tipe gratifikasi ini berpusat pada penggunaan sebenarnya dari media itu sendiri. Misal bermain dengan teknologi, browsing

Kecenderungan siswa sekarang tidak banyak membaca Koran, mereka lebih suka mengakses situs berita dan membacanya sekilas. Berita online memiliki beberapa karakter yang berbeda yaitu *multimediality* (integrasi dari teks dengan gambar dan suara), *archivality* (pengguna tidak terlalu terikat pada informasi saat ini, mereka dapat mencari informasi yang sudah lewat), *hypertextuality* (derajat interkoneksi dari suatu bagian individual sebuah pesan di dalam rantai hubungan dari keseluruhan isi yang terintegrasi), dan *interactivity* (pengiriman dan penerimaan informasi berada pada prinsip fungsi yang sejajar) (Oblak, 2005:87). Dengan adanya internet, mengurangi biaya reproduksi dan distribusi konten tanpa biaya tambahan dalam berbagai skala.

Internet telah membawa banyak perubahan bagi masyarakat. Sebagai *new media*, internet tidak hanya memiliki fungsi sebagai alat produksi dan distribusi pesan sebagaimana media tradisional lainnya, namun juga sebagai media penyimpanan pesan (McQuail, 2010:135). Tren pembaca media di internet semakin naik, apalagi untuk kalangan muda.

Tingginya akses internet ternyata tidak berdampak pada hubungan intensitas dengan keluarga maupun teman. Dalam interaksi

sosial dan bentuk-bentuk ekspresi, perspektif pesimistik memandang bahwa teknologi CMC sangat berlawanan dengan sifat manusia dan sempitnya teknologi tersebut untuk membentuk sebuah hubungan yang bermakna (Rice dalam Lievrouw&Livingstone, 2002:117). Hubungan individu dengan lingkungan sekitarnya yang paling nyata adalah hubungan di dunia nyata. Dimana kita benar-benar bisa berinteraksi secara langsung.

Kajian oleh Katz, Blumer, dan Gurevitch ini menyatakan bahwa media tidak melakukan apapun untuk mengubah sikap orang, namun khalayak dipandang aktif. Teori ini mencoba untuk menjelaskan bahwa orang mengonsumsi pesan media untuk beragam alasan, dan efeknya tidak sama pada setiap orang. Dengan memahami kebutuhan khusus konsumen media, alasan konsumsi media menjadi jelas. Efek media yang khusus, atau ketiadaan efek, juga bisa dijelaskan. Orang menggunakan media untuk beragam tujuan, orang memutuskan media yang akan dikonsumsi dan efek apa dari media yang ingin mereka punyai/dapatkan. Khalayak juga yang menentukan pengaruh seperti apa yang ingin didapatkan. Teori ini menekankan pilihan orang terhadap konsumsi media untuk mengisi kebutuhan yang berbeda pada waktu yang berbeda (Griffin, 2012: 357-364).

Sedangkan motif akan mengarahkan perilaku individu dalam mengonsumsi media. Katz, dkk (Severin, 2001:357) membuat daftar kebutuhan tentang fungsi sosial dan psikologis media massa, kemudian menggolongkan ke dalam 5 kategori: (a) kebutuhan kognitif; memperoleh informasi, pengetahuan, dan pemahaman; (b) kebutuhan afektif terdiri dari emosional, pengalaman menyenangkan, dan estetis; (c) kebutuhan integratif personal yakni untuk memperkuat kredibilitas, rasa percaya diri, stabilitas, dan status; (d) kebutuhan integratif sosial yakni mempererat hubungan dengan keluarga, teman, dsb; (e) kebutuhan pelepasan ketegangan, pelarian, dan pengalihan.

Media bersaing dengan sumber kepuasan lain. Pendekatan uses and gratification secara langsung mengakui kompetisi dengan media serta kegiatan lain yang bisa dilakukan saat individu memutuskan untuk mengonsumsi media. Media tidak hanya berkompetisi dengan media lain di

waktu yang sama, namun juga dengan aktivitas lain yang tidak membutuhkan media (Griffin, 2012: 357).

Komunikasi antar individu di era internet ini mampu menukarkan pesan, suara, gambar, video melalui website interaktif, email, dan forum. Seperti yang dinyatakan oleh Mark Poster bahwa internet adalah media yang menyediakan alternative untuk model serempak, yang di dalamnya termasuk produser, distributor, dan konsumennya. Budaya digital merupakan formasi sosial yang memproduksi secara eksklusif melalui ikatan antara informasi dan teknologi komunikasi (Bury dalam Littlejohn&Foss, 2009:309). Istilah lain dari hal ini adalah budaya cyber, komunitas virtual, komunitas online, atau komunitas internet.

Salah satu pengembangan dari uses and gratification adalah adanya perkembangan internet dan interaksi yang berlangsung di dalamnya. Tiga karakteristik dari communication mediated mass communication yakni (Ruggiero, 2000:15) interaktivitas, demasifikasi, dan asinkronitas.

Interaktivitas dalam komunikasi massa adalah tingkat dimana partisipan dalam proses komunikasi memiliki control, dan dapat mengubah peran dalam percakapan bersama. Interaktivitas secara signifikan menguatkan konsep dasar dari pengguna aktif dalam uses and gratifications.

Demasifikasi adalah kemampuan dari pengguna media untuk memilih dari menu yang luas. Tidak seperti media tradisional, media baru seperti internet menyediakan karakteristik selektivitas yang memungkinkan seseorang menyesuaikan pesan pada kebutuhannya. Pada social media yang dimiliki siswa, mereka banyak menggunakan karena teman teman yang lain juga menggunakan. Disamping itu pengguna juga tetap dapat beraktivitas sehingga kehadiran internet ini menyebabkan individu menjadi multitasking.

Asinkronity berarti pesan mungkin dapat diterima serempak dalam waktu tersebut. Pengirim dan penerima pesan elektronik dapat membaca pesan pada waktu yang berbeda dan tetap dapat saling berinteraksi dalam waktu yang baik. Kemampuan individu untuk mengirim, menerima, menyimpan pesan dan dapat ditunda untuk dilihat kapanpun. Internet memungkinkan untuk menyimpan, menduplikasi, menyetak, atau

menyebarkan lagi melalui email. Ketika pesan sudah bisa ditranfer dalam bentuk digital, control pesan ada dalam individu itu sendiri.

Bagi siswa, Media sosial memiliki fungsi untuk berbagi, mendiskusikan suatu topic, berjejaring, dan mempublikasikan pesan.

## Penutup

Meskipun siswa kelas X memiliki intensitas akses internet yang tinggi, yakni rata rata 3 jam per hari, tidak menjadikan mereka pribadi yang asocial. Siswa tetap berinteraksi dengan keluarga dan juga dengan teman dengan intensitas yang sama yakni 3jam per hari. Tingginya intensitas mengakses internet menjadikan mereka tidak lagi mengakses media lain di luar internet.

Rata rata siswa sudah tidak membaca Koran secara fisik, sedangkan radio masih didengarkan oleh siswa sebagai teman belajar. Bagi siswa, danya internet menjadikan siswa banyak mencari informasi seputar aktivitas mereka sehari hari, untuk download music, dan main game disamping fungsi utamanya untuk mencari tugas. Internet juga membantu siswa mengambil keputusan di saat siswa memiliki masalah. Remaja perkotaan cenderung mengakses internet tidak berlebihan.

Hasil pearson correlation memperlihatkan bahwa ada hubungan yang positif, kuat, dan signifikan antara intensitas akses internet, interaksi dengan keluarga, dan intensitas berinteraksi dengan teman,  $r(36)=0,447$  dan  $0,541$ ,  $p<0,01$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi akses internet, semakin tinggi pula intensitas berinteraksi dengan teman sekitar dan orang tua.

Tingginya akses internet ternyata tidak berdampak pada hubungan intensitas dengan keluarga maupun teman. Dalam interaksi sosial dan bentuk-bentuk ekspresi, perspektif pesimistik memandang bahwa teknologi CMC sangat berlawanan dengan sifat manusia dan sempitnya teknologi tersebut untuk membentuk sebuah hubungan yang bermakna (Rice dalam Lievrouw&Livingstone, 2002:117). Hubungan individu dengan lingkungan sekitarnya yang paling nyata adalah hubungan di dunia nyata. Dimana kita benar-benar bisa berinteraksi secara langsung.

Penelitian ini diharapkan menambah jumlah penelitian new media dikaitkan dengan media habbit remaja perkotaan. Selama ini penelitian new media lebih banyak dilakukan oleh perusahaan konsumsi karena berkaitan dengan keputusan pembelian. Remaja perkotaan yang masih bersekolah menarik karena memiliki karakter kekinian namun memiliki uang saku yang terbatas. Kemudahan teknologi ini menjadikan mereka tetap mengimbangi dengan kehidupan sosial, sehingga penelitian berikutnya diharapkan menguji motivasi belajar siswa dengan adanya internet dikombinasikan dengan dinas pendidikan sebagai stakeholder pengambil kebijakan.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Bury, Rhiannon. (2009). *Digital Divide* dalam Stephen W Lilttlejohn&Karen A. Foss (eds). *Encyclopedia of Communication Theory*. (309-310). London: Sage
- Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication*. New York: Mc Graw Hill
- McQuail, Denis. 2010. *Mcquail's Mass Communication Theory*. 5th ed. Sage Publications: London
- Ronald E Rice. (2002). *Primary Issues in Internet Use: Acces, Civic, and Community Involvement, and Social Interaction and Expression* dalam Leah A Lievrouw & Sonia Livingstone (eds). *Handbook of New Media*. (105-130). London: Sage Publications.
- Sally J McMillan. (2002). *Exploring Model of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems* dalam Leah A Lievrouw & Sonia Livingstone (eds). *Handbook of New Media*. (163-182). London: Sage Publications.
- Severin, Werner J., Tankard, James W. Jr. 2001. *Teori komunikasi : Sejarah, Metode & Terapan di dalam Media Massa, (5th ed.)*. Prenada: Jakarta

Temporal, Paul, K.C. Lee. 2001. *Hi-Tech Hi Touch Branding*. Jakarta: Salemba Empat

## **Jurnal**

Oblak, Tanja Oblak. (2005). *The Lack of Interactivity and Hypertextuality in Online Media*. Gazette, vol 67 no 1, halaman 87-106

Stafford, T. F., Stafford, M. R. and Schkade, L. L. (2004). *Determining Uses and Gratifications for the Internet*. Decision Sciences, vol 35 2000, halaman 259–288.

Thomas E Ruggiero. (2000). *Uses and Gratifications Theory in the 21st Century*. Mass Communciation and Society, vol 3 no 1 2000, halaman 3-37

Tim Majalah Markeeters. (2014). *Kota Paling Wow Untuk Pemasar di Indonesia*. Marketeers, Agustus 2014, halaman 47—57

Shanzang Yao. (2006). *Do Internet Users Have More Social Ties?*. Journal of Computer Mediated Communication, vol 11, halaman 844-862.

## **Internet**

Profil Terkini Internet Industri. [www.apjii.or.id/v2/read/article/info-terkini/213/press-release-profil-terkini-internet-industri-ind.html](http://www.apjii.or.id/v2/read/article/info-terkini/213/press-release-profil-terkini-internet-industri-ind.html) akses 22 Agustus 2015 pukul 16.00 WIB

Tarmizi, Tasrief (Ed). 2013, “Pengamat nilai pemuda pengaruhi kemenangan pemilu 2014”, [Antaraneews.com, http://www.antaranews.com/berita/353456/pengamat-nilai-pemuda-pengaruhi-kemenangan-pemilu-2014](http://www.antaranews.com/berita/353456/pengamat-nilai-pemuda-pengaruhi-kemenangan-pemilu-2014) akses 22 Agustus 2015 pukul 16.32 WIB