

LITERASI MEDIA: KEGIATAN LITERASI MEDIA BARU DI MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS PADA SISWA SMKN 49 JAKARTA UTARA)

Muthia Rahayu¹⁾, Engga Probi Endri²⁾

1) Department of Communication Science, Universitas Mercu Buana, E-mail: muthia.rahayu@mercubuana.ac.id

2) Department of Communication Science, Universitas Mercu Buana, E-mail: engga.probi@mercubuana.ac.id

ARTICLE INFORMATION

SUBMITTED: AUGUST, 23, 2023

REVIEW: OCTOBER, 12, 2023

ACCEPTED: DECEMBER, 27, 2023.

PUBLISHED: DECEMBER, 28, 2023.

KEYWORDS:

Digital Literacy Activities, Social Media,
Teenager

CORRESPONDENCE

Phone: +62 852-7278-9378

E-mail: engga.probi@mercubuana.ac.id

A B S T R A C T

At SMKN 49, Marunda, digital literacy activities are carried out to fulfill school assignments. Assignments must be uploaded to social media, one of which is Instagram, and must be tagged by the teacher so that the teacher can see and assess the assignment. According to data from the 2016 Most Littered Nation in The World study, interest in reading in Indonesia is very low. Now that the digital world is growing rapidly, all information is comprehensive by accessing it on gadgets. People are increasingly not interested in print media, as well as with high school students, where teenagers are very enthusiastic about using the internet. This study uses Eschet Alkalai's theory regarding 5 digital literacy skills and analysis of media literacy programs, namely, the dimensions of motivation, knowledge and skills. Using a qualitative case study methodology with a constructivist paradigm. The results of this study are that the new media literacy activities carried out by SMKN 49 are quite good by using social media as a medium for literacy. Giving assignments that 'force' students to read from the internet, which can trigger students to read and search for information from the internet and increase student creativity.

PENDAHULUAN

Membaca sudah sangat jarang dilakukan, di berbagai sekolah pun literasi sudah bukan lewat buku, melainkan menggunakan digital. Seperti di SMKN 49, kegiatan literasi digital dilakukan untuk memenuhi tugas sekolah. Tugas harus diunggah ke dalam media sosial, salah satunya, instagram, dan harus menandai guru sehingga guru dapat melihat dan menilai tugas tersebut. Tugas bersifat variatif, baik itu dalam bentuk tulisan, foto, atau video, mencari isu kemudian dibahas. Duta baca perpustakaan nasional, Najwa Shihab, mengatakan minat membaca masyarakat Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara lainnya, survei tersebut berasal dari studi *Most Littered Nation in The World 2016* (Geo Times, 2017). Berdasarkan studi tersebut, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca.

Rendahnya minat baca merupakan akar dari masalah dari rendahnya tingkat literasi digital.

Hal ini tidak lepas dari perkembangan global maupun kondisi sosial politik di tanah air. Televisi yang sebelumnya merupakan barang mewah diproduksi secara massal dan murah sehingga hampir semua lapisan masyarakat dapat menikmatinya. Mulailah terdapat pergeseran dari budaya membaca menjadi budaya menonton (visual dan pasif). Namun pergeseran ini tidak terlalu signifikan karena masih ada industri buku dan koran.

Memasuki era 2000-an masyarakat masih suka membaca, namun disaat yang sama internet masuk ke rumah-rumah melalui jaringan telepon. Internet mulai menjamur di masyarakat baik melalui jasa penyewaan, seperti warung internet (warnet). Akhirnya, terjadilah *booming internet* yang luar biasa akibat dari penjualan ponsel yang *support* dengan internet, lengkap dengan fitur dan *platform* yang sesuai dengan kebutuhan untuk berselancar di dunia maya. Masyarakat pun semakin tidak berminat dengan media cetak, seperti buku dan koran, karena berbagai informasi

sudah tersedia di internet.

Masyarakat telah kecanduan internet. Begitupun dengan siswa sekolah menengah ke atas yang sangat antusias menggunakan internet, khususnya media sosial instagram. Instagram dijadikan *platform* pertama untuk mencari informasi, inspirasi, hiburan, dan sebagai media aktualisasi diri. Instagram adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan video singkat, menggunakan filter secara digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jaringan sosial yang lainnya (Atmoko, 2012). Kalangan anak muda memiliki pemahaman yang cukup tentang dunia digital, serta keterbukaan informasi dalam media sosial dapat membuat dampak negatif bagi kalangan muda.

Konsep digital ini mulai muncul sejak tahun 90-an yang kemudian menjadi salah satu isu krusial seiring dengan terjadinya peningkatan penggunaan media digital. Hingga saat ini, literasi tidak hanya menyangkut pemahaman terhadap media informasi tertulis seperti buku, koran, majalah dan semacamnya, tetapi juga mampu mendigitalisasikan media cetak, sekarang orang bisa membaca *ebook* ataupun koran *online*. Karena hal itu, para remaja lebih banyak menggunakan sosial media untuk interaksi, baik dalam tugas sekolah maupun untuk hiburan dan menghabiskan waktu senggang. Dalam mencari isu atau informasi pun mereka lebih suka di sosial media, bahkan kegiatan tersebut apabila tidak dapat memfilter isu dengan baik, khawatir akan terpapar berita *hoax*. Pemerintah Republik Indonesia melalui peraturan menteri pendidikan telah berusaha untuk meningkatkan budaya membaca bagi siswa-siswi di semua jenjang sekolah dari dasar hingga menengah atas. Peraturan tersebut dikemas dalam Kurikulum 2013 yang telah disempurnakan melalui berbagai revisi. Penekanan membudayakan literasi telah menjadi sendi dari penerapan proses pembelajaran yang tertulis jelas pada perangkat pembelajaran (RPP). Membaca sangat penting dalam kehidupan. Setiap aspek dalam kehidupan membutuhkan keterampilan membaca. Tanpa adanya keterampilan itu, kita tentu tidak dapat memahami informasi-informasi, seperti petunjuk arah ketika bepergian, bagaimana melakukan suatu pekerjaan, bagaimana mengoperasikan alat, dan sebagainya.

Karena bukan hanya terpaku dengan pembahasan yang guru sampaikan, siswa juga dapat bebas berselancar di dunia maya dengan maksud mencari data untuk tugas. Adanya analisis pembaruan dalam penelitian ini ialah kegiatan literasi dalam bentuk tugas merupakan menggunakan media digital, yang nantinya akan ditautkan kepada guru masing-masing dalam media sosial. Jadi tugas sekolah dapat juga dibagikan ke ranah umum dalam media sosial dan dapat dinikmati oleh siapa saja yang melihat tugas tersebut.

Penelitian terdahulu yang peneliti ambil berjudul *Pendidikan Literasi Digital di kalangan Usia Muda*, ditulis oleh Hana Silvana dan Cecep dari UPI Bandung dan publikasi jurnal oleh Pedogodia tahun 2019. Saat ini fenomena penggunaan media sosial sebagai media online semakin meluas. *Digital native* merupakan pengguna terbesar dalam penggunaan media sosial. Subyek penelitian yang digunakan adalah usia muda dengan rentang usia 17–21 tahun yang merupakan pengguna aktif media sosial.

Dalam penelitian terdahulu ini yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Informan penelitian sebanyak 5 orang dan 1 orang informan kunci dari pakar literasi media. Temuan yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan pentingnya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial yang saat ini sering dijadikan sumber informasi oleh khalayak terutama oleh kalangan yang berusia muda. Program ini memberikan kontribusi yang signifikan pada penyebaran informasi dalam menggunakan media massa terutama media sosial yang digunakan oleh usia muda sehingga ada kesadaran dalam menggunakan media. Peserta belum semuanya memiliki keahlian sebelum diadakan Pendidikan. Oleh karena itu pendidikan literasi digital merupakan solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan elemen masyarakat dan civitas akademika yang peduli terhadap kemajuan bangsa. Pembeda dengan penelitian ini adalah, objek yang diteliti.

Flew (dalam Rahmitasari) menganggap bahwa media baru memiliki kebaruan yang berbeda dengan media konvensional, yaitu *computing and information technology, communication*

networks, digitalized media and information content, dan convergence (Rully Nasrullah, 2017:162). Media baru selalu berhubungan dengan komunikasi yang termediasi dengan komputer, jaringan komunikasi, dan pesan digital, sehingga semua pesan media konvergen. Karakteristik media baru sangat berbeda dengan media lama. Pada media lama, interaktivitas tidak terjadi secara langsung dan jarak antara komunikator dan komunikan tidak terlihat. Sebaliknya, dalam media baru, interaktivitas sangat terlihat bahkan jika ada jarak antara komunikator dan komunikan. Adanya perangkat digital dan jaringan komunikasi mendukung interaksi dalam media baru. Kehadiran media baru di masyarakat memiliki dampak yang berbeda-beda pada setiap orang.

Situs media sosial membantu banyak orang di seluruh dunia berinteraksi dengan mudah dan murah daripada menggunakan telepon. Situs jejaring sosial juga membantu karena mempercepat penyebaran informasi. Dampak negatif dari media sosial termasuk kurangnya interaksi interpersonal secara langsung, kecanduan dengan menggunakan media sosial, dan konten yang tidak sesuai dengan etika dan moral. Dalam artikelnya berjudul “*User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media,*” di Majalah *Business Horizons* (2010) Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membuat klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Claire Bélisle menawarkan perspektif tentang pentingnya literasi, yang memungkinkan variasi untuk ditempatkan dalam konteks tindakan sosial dan makna. Tiga model menunjukkan perkembangan konsep literasi (Allan Martin, 2009:7). Literasi selalu berarti kemampuan membaca dan menulis dengan makna dan pemahaman. Batas-batas definisi literasi sebelumnya juga telah diperluas oleh literasi digital.

Tidak sekedar merupakan keterampilan dalam menemukan informasi namun juga kemampuan untuk menggunakan hal-hal itu dalam hidup. Terdapat 3 dimensi untuk mengukur program kegiatan literasi, yaitu dimensi motivasi, pengetahuan, dan keterampilan. Analisis tiga dimensi ini mencakup tingkat keberhasilan pengelolaan program dan tingkat keberhasilan literasi media di kalangan peserta dan partisipan anggota. Keterampilan digital, atau keterampilan

abad 21, mencakup belajar dan inovasi, berpikir kritis untuk memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bekerja sama. Menurut Alkalai (2004), digital literacy terdiri dari lima jenis kemampuan, yaitu;

- a. *Photo-visual* literasi adalah kemampuan untuk membaca dan menyimpulkan informasi dari media visual;
- b. Reproduksi literasi adalah kemampuan untuk membuat karya baru dari teknologi digital; dan
- c. Percabangan literasi adalah kemampuan untuk berhasil menavigasi media non-linear dari ruang digital;
- d. Informasi literasi adalah kemampuan untuk mencari, menemukan, menilai, dan menganalisis informasi yang ditemukan di internet;
- e. Sosio-emosional literasi mengacu pada aspek-aspek sosial dan emosional yang ada di internet, apakah itu melalui konsumsi konten atau bersosialisasi dan bekerja sama.

Selain penggunaan secara umum, salah satu isu yang dibahas dalam penelitian yang pernah dilakukan oleh Subrahmanyam, Greenfield dan Michikyan (2015) terkait penggunaan media sosial di kalangan remaja adalah gagasan privasi dan keintiman. Ada banyak penelitian berbeda yang mengindikasikan remaja memanfaatkan media sosial secara sadar saat mempresentasikan gambar dan gagasan. Ini akan menunjukkan kapasitas mereka untuk mengendalikan publik, sebagian publik atau dimensi pribadi dari informasi yang mereka sajikan kepada orang lain. Demikian juga, ini menegaskan kapasitas mereka untuk mengendalikan akses ke profil mereka sendiri, konten yang ingin mereka ceritakan dan daftar orang-orang yang berinteraksi dengannya. Berdasarkan informasi di atas, peneliti pada akhirnya tertarik untuk meneliti masalah tersebut.

METODE

Studi kasus adalah metode penelitian yang digunakan. Konstruktivisme adalah paradigma penelitian. Fokus penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat dalam kegiatan literasi media baru yang dilakukan siswa SMKN 49 Marunda. Guru dan siswa yang menggunakan Instagram sebagai literasi media baru adalah informan penting dalam penelitian ini.. Mereka diharapkan dapat memberikan jawaban dan gambaran yang

konkrit mengenai kegiatan literasi media baru menggunakan media sosial yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Adapun karakteristik informan yang dapat mewakili penelitian ini ialah siswa yang aktif menggunakan media sosial, siswa yang mengerjakan tugas melalui media sosial dan guru yang memberikan tugas dan harus mengumpulkan ke dalam media sosial. Informan ialah sebagai berikut: Ani selaku kepala sekolah SMKN 49, Bayu siswa jurusan multimedia, Dita siswi jurusan pemasaran, Rini siswi jurusan akutansi. Setiap informan dilakukan wawancara tidak berstruktur (*unstructured interview*). Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, peneliti melakukan pengecekan data penelitian yang diperoleh dari sumber wawancara.

HASIL DAN DISKUSI

Untuk menganalisa kegiatan literasi media di SMKN 49 Marunda, Jakarta Timur, peneliti mewawancarai Ani selaku kepala sekolah di SMKN 49, Bayu murid jurusan multimedia, Rini murid jurusan akutansi dan Dita murid jurusan pemasaran. Dari hasil wawancara oleh narasumber terdapat beberapa bahasan mengenai kegiatan literasi media baru. Menurut Alkalai (2004) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum digital literacy meliputi:

Photo – Visual Literasi

Ani sebagai kepala sekolah dan juga sebagai guru yang mengajar di SMKN 49 sudah memiliki rasa pentingnya menggunakan digital, khususnya media sosial sebagai media untuk mengumpulkan tugas, karena dalam media sosial yang menjadi pusat utama adalah foto atau video (visual literasi) yang membuat siswa tidak bosan atau, tidak merasa sulit mengerjakan tugas, karena sebelum adanya literasi media digital, semua tugas dibuat tulisan tangan.

Begitu pun dengan siswa, Bayu yang jurusannya adalah multimedia memang sudah linear dengan adanya perkembangan teknologi digital. Bayu mengaku kegiatan literasi yang diberikan bukan hanya berupa tugas yang basis nya menggunakan media sosial, namun juga diajarkan bagaimana menggunakan teknologi digital dengan kemajuan beberapa aplikasi design, contohnya seperti adobe photoshop. Penggunaan aplikasi tersebut

dapat membuat skill Bayu meningkat karena basisnya menggunakan photo atau video.

Berbeda dengan Rini yang jurusannya adalah akutansi, Rini merasa sangat jarang menggunakan foto atau video sebagai tugas, karena akutansi membutuhkan angka sebagai menghitung, namun Rini mengaku dalam kelas, guru cukup sering menggunakan foto atau video yang diambil dari media sosial sebagai bahan ajar. Untuk Dita yang jurusannya adalah pemasaran, mengumpulkan tugas di media sosial dalam bentuk foto atau video sudah makanan sehari-hari karena seringkali digunakan. Tugas yang diberikan seringkali mengharuskan Dita membuat desain poster atau kata-kata dalam bentuk persuasi yang diunggah dalam media sosial sebagai contoh memasarkan suatu produk atau jasa.

Reproduksi Literasi

Ani sebagai *key* informan, mengungkapkan bahwa, setiap kegiatan literasi media baru dalam bentuk tugas adalah suatu bentuk kreatifitas siswa. Dengan tujuan menciptakan karya baru, bahkan menurut Ani, bukan hanya siswa yang mengasah kreatifitas dan menciptakan karya baru. Guru kelas pun dalam kegiatan literasi media baru ini berlomba membuat materi yang menarik sebagai bahan percontohan untuk siswa.

Ungkapan Ani sejalan dengan apa yang siswa rasakan. Bayu, Rini dan Dita sepakat kegiatan literasi media baru ini mengasah dan meningkatkan kreatifitas mereka. Seperti yang dikatan oleh Rini, tugas yang diminta adalah memasarkan produk dengan membuat iklan dalam bentuk video berdurasi pendek. Dari pembuatan ide, lokasi, pengambilan gambar dan menentukan *platform* apa untuk di iklankan, itu membuat Rini dan kawan-kawan mengasah dan meningkatkan kreatifitas mereka. Bayu menambahkan terkait reproduksi literasi ini, kegiatan literasi media baru yang paling disukai ialah membuat blog dan menulis sesuatu di dalam blognya. Berawal dari tugas sekolah, kemudian menjadi sebuah hobi yang menarik.

Percabangan Literasi

Kegiatan literasi media baru di sekolah merupakan awal pondasi untuk siswa menggunakan media sosial dengan sebaik mungkin. Ani memberikan informasi bahwa, guru merupakan jembatan ilmu itu adalah kata yang kuno, sekarang jembatan ilmu adalah internet.

Guru bertugas mendampingi, memotivasi dan memberi arahan mana yang baik dan buruk dalam internet. Terlebih siswa yang bertanggung jawab atas eksistensinya di dunia digital dalam media sosial.

Informasi Literasi

Ani mengatakan bahwa dalam konteks percabangan literasi, siswa yang bertanggung jawab atas eksistensi mereka di dunia digital menggunakan media sosial. Tujuannya adalah agar siswa dapat menggunakan media sosial dengan cara yang lebih positif. Sebagai hasil dari berbagai tugas yang diberikan, siswa diberi tanggung jawab untuk mencari, menemukan, menilai, dan menganalisis secara kritis informasi yang ditemukan di internet.

Rini mengungkapkan, selain tugas sekolah, ia juga menggunakan kegiatan literasi media baru untuk membaca webtoon di naver line, membuat *cover* musik dan menyebarkan dalam akun media sosial. Sejalan dengan Rini, Bayu juga memanfaatkan media sosial sebagai ajang kreatifitas, mencari informasi mengenai hal baru kemudian diamati, tiru, modifikasi dan menyebarkannya lewat akun youtube pribadinya. Berbeda dengan Dita, ia memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi melalui google, dan menggunakan media sosial untuk mencari tahu informasi yang sedang hangat. Ketiga siswa ini mengaku, tidak terlalu suka membaca buku, namun dengan adanya internet mereka merasa tertarik untuk membaca digital karena ada foto, video serta infografis yang menarik.

Sosio-Emosional Literasi

Dalam pembuatan tugas, Ani meminta siswa untuk melibatkan aspek sosial sebagai contoh. Tugas yang diberikan adalah membuat poster promosi suatu produk dan diunggah ke dalam instagram, kemudian cek berapa jumlah *like*, *comment*, atau *repost* unggahan siswa. Hal tersebut dilakukan untuk bersosialisasi melalui digital. Selain itu, tujuan utamanya adalah membuat siswa membaca di berbagai sumber dari internet, supaya tingkat literasi digital di sekolah SMKN 49 meningkat. Siswa sepakat kegiatan literasi di sekolah SMKN 49 memang membuat mereka “terpaksa” membaca, namun mereka lebih suka menonton video atau melihat foto dibandingkan dengan membaca informasi atau berita atau pelajaran dari internet. Seperti kata Dita yang lebih suka membuat karya yang

ditiru dari video yang ada di media sosial dibandingkan membaca di portal berita *online* atau e-book. Rini juga mengungkapkan hal yang sama, karena merasa digital ini berkembang dengan pesat, maka dari hal itu Rini selalu ingin mempertimbangkan hal yang dibuat seperti *cover* musik itu dapat menjadi hal yang positif atau negatif ketika khalayak ramai mengonsumsinya. Bayu lebih suka membuat desain dan dibagikan di akun media sosialnya, agar orang lain dapat menikmati.

Ada tiga dimensi dalam menilai program kegiatan literasi media, atau literasi digital. Ini adalah dimensi motivasi, dimensi pengetahuan, dan dimensi keterampilan:

Dimensi Motivasi

Untuk membuat siswa menjadi melek dengan literasi digital, Ani telah melakukan upaya menggunakan media sosial untuk media pengerjaan tugas dan juga membuat bahan ajar untuk di kelas. Selain itu, guru lain pun juga menggunakan digital untuk menerangkan materi di kelas, sebagai percontohan untuk siswa, sehingga siswa termotivasi. Bayu, Rini dan Dita justru termotivasi menggunakan literasi digital untuk meningkatkan kreatifitas di luar literasi digital ‘membaca’. Mereka lebih suka membuat suatu hal yang menjadi hobi, Bayu dengan desain, Rini dengan *Cover* musik dan Dita dengan *meniru do it yourself* di dalam media sosial. Mereka termotivasi kepada hal yang sifatnya untuk hiburan. Apabila untuk tugas, mereka cukup mengerjakan sesuai dengan arahan guru dan mengeksplor kebutuhan tugas dalam internet.

Dimensi Pengetahuan

Ani melakukan kegiatan literasi medi baru ini, untuk membuat siswa menambah pengetahuan di bidang digital. Karena pada dasarnya anak usia remaja di SMA, lebih suka eksplor sesuatu di internet tidak berdasarkan tujuan utama. Misal, ingin mencari bagaimana menggunakan microsoft excel, namun diselingi dengan membuka instagram, youtube dan sebagainya. Bayu, Rini dan Dita merasa tingkat pengetahuannya bertambah dari internet. Dita bisa membuat dompet dari kain flanel, bermodalkan tutorial dari youtube. Rini berlatih bermain gitar dari youtube dan membuat *cover* musik, sedangkan Bayu dapat pengetahuan dari internet untuk membuat desain pada blog dan juga website.

Dimensi Keterampilan

Tugas yang diberikan oleh Ani dan guru lainnya, pada dasarnya untuk mengasah dan meningkatkan kreatifitas siswa, yang juga berujung pada keterampilan siswa. Keterampilan dalam membuat tugas, membuat apa yang siswa suka sebagai hobi dan juga terampil pada penggunaan alat teknologi digital. Melihat dari pengakuan siswa, mereka dapat membuat berbagai hal dari internet adalah merupakan suatu keterampilan yang siswa miliki. Membuat poster, video durasi pendek, mengambil gambar menggunakan kamera video, membuat desain web dan blog, membuat dompet dari kain flanel dan sebagainya merupakan keterampilan yang siswa dapatkan berkat kegiatan literasi media baru.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat peneliti paparkan setelah melakukan penelitian di SMKN 49, Marunda, Jakarta Utara mengenai kegiatan literasi media baru ialah; Baik guru dan siswa sudah menjalankan kegiatan literasi media baru dengan berbagai aspek, bahkan di semua jurusan baik itu pemasaran, multimedia bahkan akutansi, mereka diberikan tugas berbasis digital; kegiatan literasi media baru sesuai dengan 5 jenis kemahiran dalam digital media literasi, dengan melakukan: Photo Visual Literasi yaitu pemberian tugas dalam bentuk pembuatan video ataupun poster yang dimuat dalam media sosial; Reproduksi literasi yaitu, memberikan tugas dalam bentuk kreatifitas siswa, sehingga siswa dalam pengerjaannya dapat melihat dari internet; sosio emosional literasi yaitu bagaimana emosional siswa terhadap respon audiens terkait tugas yang mereka muat di internet. Selain itu sekolah dalam memberikan motivasi, pengetahuan serta keterampilan sudah cukup baik, sebab sesuai dengan penuturan kepala sekolah, tiap siswa diberikan tugas agar menjadi melek digital, penambah pengetahuan di bidang digital, serta mengasah keterampilan agar kreatif.

REFERENSI

- Allan Martin. 2009. *Digital Literacy fot the Third Age: Sustaining Identity in an Uncertain World*
- Denzin, Norman K. & Lincoln, Yvonna S. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar
- Elvinaro, Ardianto. 2011. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations. Kuantitatif dan Kualitatif*. Simbiosis Rekatama Media. Cetakan Kedua
- Eshet, Alkalai. 2015. *The Overarching Element For Succesful Technology Integration*. Springer International Publishing Switzerland. Wan Ng New Digital Technology In Education DOI 10.1007/978-3319-05822-6
- Gustam, Rizky Ramanda. 2015. *Karakteristik Media Sosial dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop di Kalangan Komunitas Samarinda dan Balikpapan*. Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman.
- Hidayat, N. Dedy. 2003. *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia. Jakarta
- Michael Haenlein. 2010. *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons
- Moleong, Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Nasrullah, Rully dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta Utara: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Silvana, hana & Cecep. 2019. *Pendidikan Literasi Digital di kalangan usia Muda di Kota Bandung*. PEDOGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Subrahmanyam, K.; Greenfield, P. dan Michikyan, M. (2015). *Comunicación Electrónica Y Generaciones Adolescente*. Infoamérica 9: 115-130.
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. 2014. *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kemantrian Perdagangan RI*. Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI
- Uud Wahyudin, dan Kismiyati El Karimah 2016. *Etika Komunikasi di Media Sosial*. Prosiding Seminar Nasional Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran