



Peranan Media *Streaming* dalam Menggantikan Televisi Konvensional di Kalangan Masyarakat

Alya Dwi Yuliani, Oji Kurniadi*

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 5/11/2023

Revised : 11/12/2023

Published : 22/12/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 2

Halaman : 109-114

Terbitan : Desember 2023

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, posisi televisi kini mulai tergantikan di kalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan adanya kehadiran new media (media baru). Salah satu bentuk dari perkembangan new media ini yaitu media sosial berbentuk video streaming. Salah satu media streaming yang kini sedang populer digunakan oleh masyarakat yaitu YouTube. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana peranan media streaming dalam menggantikan televisi konvensional di kalangan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media streaming di kalangan masyarakat khususnya di Kota Sumedang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian pada penelitian ini ialah penggunaan media streaming di kalangan masyarakat Kota Sumedang tujuan utamanya yaitu untuk mencari hiburan dan mendapatkan informasi terkini. Adapun efektivitas yang dimiliki oleh media streaming dibandingkan televisi konvensional diantaranya adalah hiburan dan informasi yang lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Interaktif yang terdapat pada media streaming ini salah satunya adalah masyarakat dapat menyesuaikan pengalaman menonton sesuai dengan preferensi pribadi mereka. Selain itu, fitur-fitur inovatif seperti akses mudah, fleksibilitas waktu dan tempat menjadi faktor kuat mengapa banyak masyarakat Kota Sumedang yang beralih menggunakan media streaming dari televisi konvensional.

Kata Kunci : *Media Streaming; New media; Live Video Streaming.*

ABSTRACT

Along with the development of the times, the position of television is now being replaced in the community. This is due to the presence of new media (new media). One form of the development of this new media is social media in the form of video streaming. One of the streaming media that is currently popularly used by the public is YouTube. This study examines the role of streaming media in replacing conventional television among the public. The purpose of this study is to find out how effective the use of streaming media is among the public, especially in Sumedang City. This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques using data triangulation, namely observation, interviews, and documentation. The results of the research in this study are the use of streaming media among the people of Sumedang City, the main purpose of which is to seek entertainment and get the latest information. The effectiveness possessed by streaming media compared to conventional television includes entertainment and information that is more adaptive, interactive, and in accordance with the times. One of the interactive features in streaming media is that people can customize their viewing experience according to their personal preferences. In addition, innovative features such as easy access, time and place flexibility are strong factors why many people in Sumedang City have switched to using streaming media from conventional television.

Keywords : *Media Streaming; New media; Live Video Streaming.*

A. Pendahuluan

Televisi adalah cara yang populer bagi banyak orang untuk bersantai setelah seharian bekerja atau sekadar mengikuti berita terbaru. Di sisi lain, pemrograman televisi telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Televisi yang menggunakan jaringan internet kini telah tersedia. Hal ini dikarenakan telah hadirnya media baru (*new media*) seperti media sosial yang kini sangat populer. Tak bisa dipungkiri, masyarakat sangat diuntungkan dengan berbagai tingkat kecanggihan dan kemudahan media sosial, seperti tersedianya media *streaming* yang memudahkan individu untuk menonton berita atau sekadar mencari informasi terkini. Media sosial berupa video *streaming* menjadi salah satu cara media baru ini berkembang. Masyarakat kini dapat dengan mudah mengakses berbagai macam video, termasuk berita, film, iklan, dan informasi, yang semuanya dapat ditonton kapan saja. YouTube merupakan salah satu media *streaming* yang saat ini banyak digunakan orang. Karena merupakan komunitas untuk berbagi video, pengguna YouTube dapat mengunggah dan melihat berbagai macam klip video secara online dari *web* browser manapun (Miller, 2009: 3). Saat ini, masyarakat terutama remaja lebih suka menonton YouTube daripada televisi konvensional. Generasi Z, khususnya "Influencer", menggunakan media sosial tidak hanya sebagai tempat tinggal dan bersosialisasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendapatkan uang, seperti melalui vlog, video tutorial di channel YouTube, product endorsement yang sedang populer di pasaran dan seterusnya. (Tika Mutia, 2019:9).

Fenomena ini identik dengan yang terjadi di kota Sumedang, di mana remaja khususnya lebih asyik menonton video di YouTube daripada menghabiskan waktu bersama keluarga di depan televisi. Masyarakat kota Sumedang lebih sering menggunakan YouTube untuk tujuan hiburan atau informasi karena sifatnya yang mudah beradaptasi dan dapat diakses kapan saja. Tentu saja kehidupan masyarakat kota Sumedang telah berubah secara signifikan dengan hadirnya media *streaming* ini. Berdasarkan konteks penelitian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai peranan media *streaming* yang dari waktu ke waktu posisinya semakin menggantikan televisi konvensional khususnya di kalangan masyarakat kota Sumedang. Adapun tujuan penelitian pada penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui penggunaan media *streaming* di kalangan masyarakat kota Sumedang sebagai media untuk mencari informasi, (2) Untuk mengetahui efektivitas media *streaming* dibandingkan dengan televisi konvensional bagi masyarakat kota Sumedang, (3) Untuk mengetahui interaktif pada media *streaming* dibandingkan dengan televisi konvensional, dan (4) Untuk mengetahui faktor apa saja yang mendorong masyarakat Kota Sumedang lebih sering menggunakan media *streaming* dibandingkan televisi konvensional.

B. Metode Penelitian

Media Streaming

Streaming adalah suatu proses pengiriman data secara konsisten atau terus-menerus yang disampaikan melalui *web* untuk ditampilkan melalui aplikasi *streaming* pada *PC* (klien). Bundel data yang dikirim telah digabungkan agar lebih mudah diakses melalui *web*. Mengapa disebut *streaming*? *Stream* berasal dari bahasa Inggris yang berarti sungai. Pendekatan aliran yang paling dikenal luas dapat diukur hingga perkembangan air di aliran yang tidak pernah terhalang kecuali jika mata air menghilang. Ibarat aliran dalam saluran air, pancaran data selesai tanpa gangguan dan dilakukan terus menerus hingga data habis, hal ini penting setelah dikirim dan ditampilkan di *PC client*. *Streaming* akan langsung menjalankan video atau *sound account* yang terletak di server dan dapat langsung dijalankan di *PC client* ketika ada permintaan dari *client*

Media *streaming* adalah konten video atau media umum yang dikemas sehingga para pembuat artikel media televisi dapat menyampaikannya kepada publik melalui *web* dan dapat dimanfaatkan dengan cepat tanpa perlu menyimpannya di *gadget*. Media *streaming* merupakan pengiriman media digital (berupa video, suara, dan data) agar bisa diterima secara terus-menerus (*stream*). Data tersebut dikirim dari sebuah server aplikasi dan diterima serta ditampilkan secara real-time oleh aplikasi pada komputer klien. Maka kini media *streaming* menjadi populer, yaitu sebuah teknologi yang memungkinkan distribusi data audio, video, dan multimedia secara real-time melalui internet. Dahulu, sebelum teknologi *streaming* semaju saat ini, kita perlu mengunduh file *streaming* sampai habis (utuh) ke dalam komputer untuk bisa menonton atau mendengarkannya. Bayangkan berapa banyak waktu yang harus kita buang demi mengunduh file tersebut.

New media

New media adalah istilah yang ingin mencakup munculnya perkembangan yang canggih, *PC*, atau informasi terkoordinasi dan korespondensi di akhir abad ke-20. Sebagian besar kemajuan digambarkan sebagai "media baru" yang dimodernisasi, seringkali dengan kualitas yang dapat di manipulasi, dapat dijejarkan, intens, dapat dimanfaatkan, naluriah, dan tidak memihak. Tidak diragukan lagi bahwa media baru telah membawa perubahan penting ke seluruh bagian kehidupan saat ini. Seolah tak ada ruang hidup yang terselamatkan dari syafaat penyempurnaan inovasi media baru. Dampaknya jelas masuk ke seluruh nadi kehidupan manusia, baik secara mandiri maupun sosial. Media baru tidak hanya mencapai perubahan yang sangat mendasar di bidang sosial, politik, dan moneter, tetapi juga perubahan pada bagian pemikiran, fatwa dan praktik yang ketat, serta koneksi yang ditata berdasarkan standar yang ketat.

Media baru dengan sifatnya yang memaksa membuat desain dan tatanan baru, dengan cara ini secara umum memengaruhi perubahan desain yang telah ditetapkan dalam kehidupan individu melampaui batasnya, dan memberdayakan penghancuran kekuasaan adat yang ketat. Istilah media baru ini masih baru ketika menyimpang dari media lama, istilah ini umumnya digunakan secara khusus oleh banyak kepentingan, mencakup berbagai implikasi, gagasan, kemajuan dan karya. Media baru dianggap sebagai hasil inovasi korespondensi media masa depan bersama dengan *PC* terkomputerisasi. Sebelum tahun 1980-an, media pada dasarnya bergantung pada media cetak dan sederhana seperti surat kabar, film, TV, dan radio.

YouTube

Pada dasarnya, YouTube adalah situs yang bekerja sama dengan penggunanya untuk membagikan video yang mereka miliki, atau pada dasarnya menikmati berbagai potongan video yang ditransfer oleh berbagai grup. Ada berbagai jenis video yang dapat ditransfer ke halaman *web* ini, misalnya potongan video musik dari artis tertentu, film pendek, film TV, trailer film, rekaman pendidikan, situs video yang dimiliki oleh vlogger, tutorial video latihan tentang kegiatan lain, dan beberapa lagi.

YouTube adalah bantuan dari Google yang bekerja dengan kliennya untuk mentransfer rekaman dan dapat diakses oleh pengguna lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dibilang YouTube adalah basis informasi video paling terkenal di *web*, atau mungkin paling lengkap dan fluktuatif. Pada awalnya YouTube tidak dibuat oleh Google, namun Google mendapatkannya dan kemudian mengkonsolidasikannya dengan administrasi Google lainnya. Sama seperti Google juga mendapatkan *blogger*. Orang pertama yang mengunggah video di situs YouTube adalah Jawed Karim. Video berdurasi 19 detik tersebut berjudul "Me at the Zoo". Akses *web* yang lebih cepat dan alat perekam video yang lebih murah dipandang sebagai salah satu elemen yang membuat YouTube begitu populer. YouTube mungkin di masa depan menjadi penting bagi keinginan Google untuk membuat 'media cloud'. Ini adalah jenis usaha di mana klien dapat menikmati film, buku, majalah, program TV, dan konten digital lainnya.

Jenis Aplikasi Media Streaming

Layanan media *streaming* saat ini sudah banyak di dukung oleh beberapa aplikasi. Kehadiran layanan media real time juga tentunya sangat memudahkan untuk mencari data dengan lebih cepat. Tidak hanya itu, pengguna juga dapat mengirimkan komentar dan like pada video yang mereka tonton, seperti aplikasi YouTube misalnya. Beberapa aplikasi media *streaming* yang saat ini banyak digunakan antara lain YouTube, Netflix, Disney Plus, WeTV, Viu.

Salah satu *platform* hiburan yang cukup populer di Indonesia berdasarkan data dari dailysocial.id yakni Netflix yang masuk dalam bussines model subscription video on demand. Netflix adalah fitur berbasis *web* yang menawarkan berbagai Program pemenang hibah, film, anime, narasi, dan lainnya di banyak perangkat yang terhubung dengan *web*.

Salah satu aplikasi *streaming* film yang saat ini banyak digunakan adalah aplikasi Disney Plus Hotstar, dimana aplikasi ini dapat menayangkan film-film dari Disney, Wonder, Pixar dan film-film elite dari beberapa negara salah satunya Indonesia.

WeTV merupakan aplikasi fitur video real time yang hadir di Indonesia sejak 8 Juli 2019. Dengan menggunakan aplikasi ini, masyarakat pada umumnya dapat menikmati fitur-fitur video real time seperti film dan serial sesuai dengan kebutuhannya.

Aplikasi Viu merupakan aplikasi real time rating teratas di Indonesia setelah Youtube, Youtube Go, dan Google Play Film dan televisi. Viu, yang merupakan aplikasi luar biasa untuk film dan serial TV Korea, Jepang, dan Asia, dikenakan biaya Rp. 30.000,00. Viu adalah aplikasi serbaguna administrasi video OTT (luar biasa) yang dimiliki oleh media PCCW (*Pacific Century Cyberworks*).

Televisi Konvensional

Perkembangan teknologi komunikasi berlangsung sangat pesat menyebabkan berbagai perubahan pada kehidupan manusia, termasuk caranya berkomunikasi dan berinteraksi. Televisi adalah hasil dari barang-barang canggih yang cocok untuk menyampaikan isi pesan sebagai perkembangan media yang bervariasi. Perkembangan media yang bervariasi merupakan isi pesan yang memiliki area kekuatan yang serius untuk secara khusus mempengaruhi cara pandang, aktivitas individu dan pola pikir seseorang. Dalam jangka panjang, inovasi telah berkembang dan disegarkan dengan cepat. TV adalah media yang sangat terbuka dan vital, namun juga sangat persuasif. TV memiliki komponen yang tidak sama dengan media lainnya yang menjadi daya tarik utama. Komponen-komponen ini adalah suara, kata-kata, visual, dan dampak yang bercampur menjadi satu.

Kata televisi terdiri dari kata tele yang berarti "jarak" dalam bahasa Yunani dan kata vision yang berarti "citra atau gambar" dalam bahasa Latin. Dengan demikian, kata televisi menyiratkan suatu proses untuk memberikan suara gambar dari tempat yang jauh. Televisi dalam bahasa Inggris disebut television. Televisi terdiri dari kata tele yang berarti jauh dan vision yang berarti penglihatan. Televisi adalah media survei sekaligus media mendengarkan (media yang bervariasi). Ini tidak persis sama dengan media cetak yang sebagian besar merupakan media survei. Individu melihat gambar-gambar yang ditampilkan di TV, serta mendengar atau memproses penggambaran atau penggambaran gambar-gambar tersebut.

Khalayak

Windahl dan Signitzer (dalam Rulli Nasrullah, 2022: 55) mendefinisikan khalayak (*audience*) menurut para peneliti komunikasi massa sebagai individu yang secara sadar akan memilih media dan pesan yang ingin diakses. Khalayak juga dapat didefinisikan sesuai dengan keinginan pengirim pesan, sesuai dengan keanggotaan audiens itu, dan tergantung pada media yang digunakan. Misalnya, Khalayak bisa didefinisikan sebagai target pemasaran sebagaimana dijelaskan oleh McQuail (dalam Rulli Nasrullah, 2022: 55). Khalayak berpeluang menjadi konsumen pada medium serta sebagai target dari pesan atau iklan perusahaan: yang pada langkah selanjutnya diharapkan dapat menjadi konsumen dari produk yang diiklankan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Metode dan pendekatan ini dapat membuat peneliti lebih bisa memperdalam mengenai apa yang terjadi pada subjek penelitian dengan tepat. Adapun subjek penelitian pada penelitian ini ialah masyarakat Kota Sumedang yang berusia 20-30 tahun yang memiliki smartphone dan mengetahui mengenai media *streaming*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan empat tahap analisis data menurut Miles dan Huberman, diantaranya adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Peneliti juga melakukan triangulasi untuk meyakinkan hasil yang telah diperoleh yakni dengan triangulasi sumber, teknik, waktu.

C. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Media Streaming di Kalangan Masyarakat Kota Sumedang Sebagai Media Untuk Mencari Informasi

Dalam konteks penggunaan media *streaming* YouTube di kalangan masyarakat Kota Sumedang, tujuan utamanya adalah untuk mencari hiburan dan mendapatkan informasi terkini. Platform YouTube memberikan akses yang mudah bagi masyarakat untuk mencari dan menemukan konten yang mereka inginkan tanpa harus menunggu jadwal tayang tertentu. Fitur pencarian (*search*) yang tersedia pada YouTube memungkinkan masyarakat untuk dengan mudah mengetikkan kata kunci atau topik yang mereka cari, dan sebagai hasilnya, berbagai video yang terkait dengan pencarian tersebut akan segera ditampilkan, menghilangkan kebutuhan untuk menunggu waktu yang lama. Berbeda dengan di televisi konvensional yang apabila masyarakat ingin menonton sebuah acara maka harus menunggu jam tayangnya terlebih dahulu karena televisi sendiri bersifat

mutlak dan tidak fleksibel seperti media *streaming* YouTube. Namun selain untuk mencari hiburan dan informasi terkini, masyarakat Kota Sumedang pun menggunakan media *streaming* YouTube untuk keperluan mempublikasikan karya video mereka. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *streaming* YouTube di kalangan masyarakat Kota Sumedang sebagian besar bertujuan untuk mencari hiburan, informasi, dan juga wadah untuk berkreasi membuat sebuah karya video.

Efektivitas Media *Streaming* Dibandingkan Dengan Televisi Konvensional Bagi Masyarakat Kota Sumedang

Televisi, yang sebelumnya menjadi sumber utama hiburan dan informasi, kini harus bersaing dengan media *streaming* yang menawarkan kemudahan, fleksibilitas, dan variasi konten yang lebih menarik bagi masyarakat Kota Sumedang. Hadirnya YouTube sebagai *platform* media *streaming* yang populer telah mempengaruhi preferensi dan kebiasaan menonton masyarakat, karena memberikan pilihan yang lebih beragam, akses mudah, serta interaksi langsung dengan pembuat konten. Dengan pesatnya berbagai perkembangan yang terjadi di media *streaming* YouTube, maka semakin banyak pula konten yang kreatif dan masyarakat yang akhirnya memutuskan untuk membuat channel YouTube. Keuntungan yang didapatkan bisa berupa kepuasan hobi, menyalurkan bakat dalam bidang video, mengisi waktu luang, berani tampil di depan layar, kepuasan diri karena mendapatkan kebanggaan dari hasil apresiasi masyarakat terhadap karya kita. Pergeseran preferensi masyarakat Kota Sumedang terhadap media *streaming*, khususnya YouTube, merupakan hasil dari perubahan budaya digital dan perubahan dalam kebutuhan dan harapan konsumen terhadap media. Televisi telah menghadapi tantangan yang signifikan dari perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumsi, sehingga masyarakat Kota Sumedang semakin menyadari manfaat yang ditawarkan oleh media *streaming* YouTube sebagai sumber hiburan dan informasi yang lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Interaktif Pada Media *Streaming* Dibandingkan Dengan Televisi Konvensional

Dengan berbagai kemudahan dan kecanggihan fitur yang disediakan oleh media *streaming* salah satunya yang dimana para penontonnya bisa berinteraksi langsung dengan si pembuat konten itu sendiri. Fitur live video *streaming* yang disediakan oleh YouTube menjadi salah satu fitur yang memudahkan para penonton untuk berinteraksi langsung dengan *content creator*. Adapun fitur kolom komentar yang memungkinkan masyarakat Kota Sumedang untuk berinteraksi secara langsung dengan pembuat konten kapan pun, tanpa harus menunggu acara tertentu atau batasan waktu tertentu. Hal ini menciptakan ruang dialog yang lebih terbuka, di mana masyarakat Kota Sumedang dapat menyampaikan pendapat, bertanya, memberikan umpan balik, dan berbagi pengalaman dengan pembuat konten secara real-time. Dengan demikian, interaktif yang terdapat pada media *streaming* ini Masyarakat Kota Sumedang dapat menyesuaikan pengalaman menonton sesuai dengan preferensi pribadi, memilih dari berbagai konten yang tersedia, dan mendapatkan konten yang lebih relevan dengan minat mereka.

Faktor Yang Mendorong Masyarakat Kota Sumedang Lebih Sering Menggunakan Media *Streaming* Dibandingkan Televisi Konvensional

Media *streaming* telah menjadi pilihan favorit di kalangan masyarakat Kota Sumedang, dan fenomena ini menunjukkan bahwa terdapat aspek-aspek yang menarik dan berbeda yang disediakan oleh media *streaming*. Fitur-fitur inovatif seperti akses mudah, kemudahan dalam mencari konten yang diminati, fleksibilitas waktu dan tempat, serta kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan pembuat konten dan komunitas, menjadi alasan kuat mengapa banyak masyarakat memilih untuk beralih ke media *streaming* dari metode konvensional seperti menonton melalui televisi. Selain beberapa faktor tersebut, media *streaming* juga memberikan akses yang lebih luas terhadap konten lokal maupun internasional, menawarkan keragaman budaya dan perspektif yang lebih kaya. Hal ini memungkinkan masyarakat Kota Sumedang untuk menjelajahi konten-konten yang sebelumnya sulit dijangkau melalui televisi konvensional.

D. Kesimpulan

Dari seluruh pemaparan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama masyarakat Kota Sumedang dalam menggunakan media *streaming* adalah untuk mencari hiburan dan mendapatkan informasi terkini. Masyarakat Kota Sumedang semakin menyadari efektivitas yang dimiliki oleh media *streaming*

YouTube sebagai sumber hiburan dan informasi yaitu lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Interaktif yang terdapat pada media *streaming* ini Masyarakat Kota Sumedang dapat menyesuaikan pengalaman menonton sesuai dengan preferensi pribadi, memilih dari berbagai konten yang tersedia, dan mendapatkan konten yang lebih relevan dengan minat mereka. Serta, fitur-fitur inovatif seperti akses mudah, kemudahan dalam mencari konten yang diminati, fleksibilitas waktu dan tempat, serta kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan pembuat konten dan komunitas, menjadi alasan kuat mengapa banyak masyarakat memilih untuk beralih ke media *streaming* dari metode konvensional seperti menonton melalui televisi.

Daftar Pustaka

- [1] Fachruddin, Andi. 2017. *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana.
- [2] Imran, Ali Hasyim. 2016. "Penggunaan Tv *Streaming* Di Kalangan Masyarakat Perkotaan". *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Vol 20, No 2, (hlm. 124- 129).
- [3] Juliandhono, Niko. & Berlianto, Margaret. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perceived Value Dan Implikasinya Kepada Intention To Subscribe Serta Pengaruhnya Terhadap Social Influence Pada Aplikasi *Streaming* Film Disney Plus Hotstar". *Jurnal Manajemen Pemasaran*. Vol 16, No 2, (hlm. 78-79).
- [4] McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa* Mcquail Edisi 6. Jakarta: Salemba Humanika.
- [5] Miller, Michael. 2009. *Sams Teach Yourself YouTube in 10 Minutes*. United State of Amerika: SAMS.
- [6] Mutohharun, Jinan. 2013. "Intervensi *New media* dan Impersonalisasi Otoritas Keagamaan di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Islam*". Vol 3, No 2, (hlm. 322-323).
- [7] Nasrullah, Rulli. 2022. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media.
- [8] Permatasari, Novi. Wahid, Umaimah. & Cangara, Hafied. 2022. "Genderlect Style dalam Komunikasi Pria dan Wanita Pada Series Layangan Putus". *Jurnal Komunikasi*. Vol 5, No 1.
- [9] Putra, Gede Lingga. 2019. "Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube,". *Jurnal Senada*. Vol 2, No 9, (hlm. 264-265).
- [10] Ratnasari, Anne. 2008. "Internet sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa". *Jurnal Mimbar*. Vol XXIV, No 1, (hlm. 13-14).
- [11] Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- [12] Safitri, Anggi. 2021. "Pengaruh Karakteristik Pesan pada Media Sosial dalam Membentuk User Engagement (Studi Analisis Isi pada Akun Instagram Netflix Indonesia)". *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*. Vol 5, No 2, (hlm. 129-130).
- [13] Situmorang, James. 2012. "Pemanfaatan Internet Sebagai *New media* Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya". *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol 8, No 1, (hlm. 74-74)
- [14] Sutisno P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Grasindo.
- [15] Yasmin, Arti. & Saputeri, Marheni. 2019. "Pengaruh Product Placement Pond's Age Miracel Terhadap Brand Awareness Dan Purchase Intention Pada Aplikasi Viu (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Bandung)". *Jurnal e-Proceeding of Management*. Vol 6, No 2, (hlm. 2).