

PENGARUH KONTEN *CHANNEL YOUTUBE* ERICKO LIM TERHADAP PERILAKU IMITATIF REMAJA

Muhammad Febriansyah
Febriansyahmuh24@gmail.com

Muhammad Isnaini
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The research aims to know the influence of Ericko Lim Youtube Channel Content on teenager behavior in the Larangan District. (Survey of Teenager in The Larangan District). The outline of the research Problems are ther and how much influence Ericko Lim Youtube Channel Content on teenager behavior in the Larangan District. This research method using the methods of the quantitative study. Population and sample becomes 99 respondents. The collections of data used in this research by way of disseminating a questionnaire to 99 respondents. Statistical test using SPSS Versi 22. Conclusion the result of the test R tabel is 0,1663 can be concluded that there is a influence of ericko lim youtube channel content (variabel X) on teenager behavior (variabel Y) of 72,2% and 29,8% the rest is another variable not examined in this study. After research proved that ericko lim channel youtube content has a value of significance means there are very strong 0,838 influence between the two variables. It can be concluded that H0 is rejected, and H1 is accepted where there is influence between ericko lim youtube channel content on teenager behavior. The biggest value in this research on the content influence of Ericko Lim's YouTube channel on teenager behavior is that the highest value in the variable indicator (Y) is the greatest value of all existing dimensions in the push indicator is Ericko Lim different from other creator content with a value of 309 can be seen in the table 4.10.

Keywords : Behavior Imitatif teens, Youtube, Influence

PENDAHUUAN

Dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian terhadap remaja di Kecamatan Larangan mengenai Perilaku Imitatif Remaja, peneliti turun langsung kelapangan untuk mengetahui apakah ada karakteristik perilaku imitatif (gaya meniru perilaku) yang terjadi pada remaja di Kecamatan Larangan berupa kekerasan verbal seperti berkata kasar (Kontol, anjing, monyet, ngentot, bangsat).

Pengertian imitatif adalah meniru perilaku dan tindakan orang lain dengan sama persis apa yang dilakukan oleh orang lain tersebut. Sebagai suatu proses, imitatif tentunya dapat berarti positif apabila yang ditiru tersebut adalah perilaku individu yang baik sesuai nilai dan norma masyarakat. Akan tetapi, sebaliknya proses imitatif bisa juga berarti negatif apabila sosok individu yang ditiru adalah perilaku yang tidak baik atau perilaku yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat.

Penyimpangan perilaku remaja dapat juga disebut dengan kenakalan remaja adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa (Kartono 2010:6).

Ericko Lim adalah Mantan *shoutcaster game League Of Legends* dan sering dikenal dengan julukan "*Soapking*" pria ini dari kecil memang sudah memiliki niat didunia *game*. Sebelum menjadi *shoutcaster*, Ericko Lim alias "*Soapking*" sendiri merupakan mantan pro player di *League of Legends* Indonesia. Ericko Lim adalah pemain sekaligus pemilik dari tim LGS (*League of Legends Garuda Series*) bernama Kamikaze Gaming. Kemampuan Ericko Lim yang baik dalam mengomentari jalannya pertandingan menarik perhatian Garena Indonesia untuk merekrutnya menjadi *shoutcaster*. Dan ternyata *Soapking* memang berbakat, buktinya dalam waktu kurang dari satu tahun ia mampu bertransformasi dari seorang amatir menjadi seorang profesional.

Sekarang, Ericko Lim berprofesi sebagai Youtuber sekaligus pemain *game* yang *hits* dikalangan generasi milenial. Berkat perilakunya yang "*nyeleneh*" Ericko Lim berhasil menarik banyak perhatian orang. Konten *Channel* YouTubenya pria ini sering membahas konten-konten yang tentunya berkaitan tentang *game*. Berbeda dengan youtuber lain ialah tingkah lakunya yang *toxic*, *absurd*, dan "*nyeleneh*". Konten YouTube Ericko Lim sering mengucapkan kata kasar sebanyak lebih kurangnya 10 kali pada setiap konten yang ia miliki. (<https://kumparan.com/swara-unsada/siapa-yang-tidak-kenal-dengan-ericko-lim>).

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih serta arus globalisasi dapat dengan mudah masuk ke penjuru dunia, tak terkecuali di negara kita Indonesia. Banyak pengaruh-pengaruh yang muncul dari globalisasi, baik itu pengaruh positif maupun negatif. Namun dalam kenyataannya dampak globalisasi mengakibatkan para remaja lupa akan jati diri mereka. Para remaja dengan mudahnya terpengaruh dengan hal-hal yang sedang *trend* di negara lain, mulai dari gaya hidup, berbicara, berpakaian dan pergaulan.

Penelitian ini penulis anggap penting untuk dilakukan karena dapat menambah pengetahuan mengenai perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan saat ini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan agar remaja dapat mengembangkan dirinya kearah yang lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Konten *Channel* YouTube Ericko Lim Terhadap Perilaku Imitatif Remaja (Survei Remaja di Wilayah Kecamatan Larangan)**".

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Massa

Dalam komunikasi massa kita membutuhkan seorang *Gatekeeper* (penepis informasi atau palang pintu) yakni beberapa individu atau kelompok yang bertugas menyampaikan atau mengirimkan informasi dari

individu ke individu yang lain melalui media massa (surat kabar, majalah, televisi, radio).

Dikemukakan oleh Bittner arti pentingnya *Gatekeeper* dalam proses komunikasi massa disamping melibatkan unsur-unsur komunikasi sebagaimana pada umumnya, peran media massa sebagai alat untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi. Media massa itu tidak berdiri sendiri. Didalamnya ada beberapa individu yang bertugas melakukan pengolahan informasi sebelum informasi itu sampai kepada *audience* (Nurudin, 2014:7)

New Media (Internet)

New Media merupakan alat atau sarana dalam menyampaikan pesan pada khalayak luas dengan menggunakan teknologi digital atau disebut juga sebagai jaringan teknologi komunikasi dan informasi. Yang termasuk kategori *New Media* adalah internet, *Website*, Komputer multimedia. Tetapi internet lebih dikenal sebagai media baru, sebenarnya internet merupakan salah satu bentuk media baru. Media cetak mengandalkan percetakan (*Press*), media elektronik mengandalkan sinyal transmisi, sedangkan media baru mengandalkan komputer (Vera, 2016:88).

Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi internet yang cukup fenomenal sebagai sarana untuk berkomunikasi melalui media *online*. Sosial media merupakan media *online* yang mendukung seseorang untuk bisa berinteraksi melalui internet atau situs berbasis web. Dengan hadirnya sosial media, kini seperti tidak ada batasan dengan orang lain meski mereka berjarak ratusan kilometer dari lokasi seseorang. Sosial media mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dalam memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Berbagai sosial media dapat menjadi media untuk seseorang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di sosial media (Puntoadi, 2011:6)

Menurut Chris Heuer (Solis, 2010:53-64) terdapat 4C dalam penggunaan media sosial, yaitu: *Context, Communication, Collaboration and Connection*.

Perilaku

Salah satu ciri manusia adalah berperilaku atau bertingkah laku namun tidak mudah untuk mendefinisikan apa yang dimaksud dengan perilaku. Menurut Azwar (1995) Psikologis memandang perilaku manusia (*Human behavior*) sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Menurut walgito (2005) Perilaku atau aktivitas-aktivitas disini adalah dalam pengertian yang luas yaitu meliputi perilaku yang Nampak (*overt behavior*) dan juga perilaku yang tidak Nampak (Setiyati, 2015:9-10).

Imitatif

Teori peniruan (*modeling theories*) hampir sama dengan teori identifikasi, memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya. Tetapi berbeda dengan teori identifikasi, teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian gratifikasi. Di sini, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya (Qadri, 2013-23).

Remaja

Remaja adalah masa peralihan di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang (Qadri, 2013-24)

WHO menetapkan batas usia 10 - 20 tahun sebagai batasan usia remaja, definisi tersebut berdasarkan usia kesuburan, baik wanita maupun pria. WHO membagi kurun usia 10 - 20 tahun usia remaja kedalam dua fase. Remaja awal pada kurun usia 10 - 14 tahun, dan remaja akhir pada usia 15 - 20 tahun (Sarwono, 2016-12).

Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentatif mengenai parameter perubahan acak. Kata Hipotesis berasal dari gabungan dua kata yaitu: (1) *Hipo* yang berarti tersembunyi, dan (2) *Theses* yang berarti pernyataan. Hipotesis menurut asal katanya berarti tidak diketahui kebenarannya secara pasti (Sugiyono, 2018:84).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan landasan teori yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dari penelitian ini adalah jenis hipotesis asosiatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rumusan hipotesis teoritis untuk penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat hubungan yang kuat Tayangan Konten *Channel* Ericko Lim Terhadap Perilaku Imitatif Remaja.
2. Ho: Tidak terdapat hubungan yang kuat antara Tayangan Tayangan Konten *Channel* Ericko Lim Terhadap Perilaku Imitatif Remaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang sangat populer dalam kuantitatif positivist adalah eksperimen dan survei. Dalam survei, informasi dikumpulkan dari responden yang menggunakan kuesioner dan data dikumpulkan dari sampel yang mewakili populasi. Apabila sampel diambil dari seluruh populasi, ia disebut sensus. Oleh karena itu, survei didefinisikan sebagai penelitian yang mengambil sampel dari segala populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Suryadi, 2019:254).

Selaras dengan paradigma positivism, penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai penelitian tentang masalah sosial atau masalah manusia yang berdasarkan pada pengujian teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka dan analisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Suryadi, 2019:26).

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam, yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiyono, 2018:130)

Berdasarkan penjelasan diatas, populasi dalam penelitian ini adalah Remaja di Kecamatan Larangan dengan target pencarian data akan jumlah populasi sebanyak 9.568 Remaja.

Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiono, 2018:131).

Batas kesalahan yang ditolerir ini bagi setiap populasi tidak sama. Ada yang 1%, 2%, 3%, 4%, 5% atau 10% (Kriyantono, 2010:164).

Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan presisi 10% atau 0,1. Alasan peneliti menggunakan rumus Slovin karena jumlah **Remaja Di Kecamatan Larangan Tahun 2019 berjumlah 9.568** tidak berubah dalam waktu cepat, dan peneliti menghitung berdasarkan jumlah Remaja. Maka jika diterapkan dalam rumus Slovin, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 99 Sampel.

Uji Statistik

Uji statistik pada penelitian ini terdahulu menguji validitas dan reliabilitas data. Sebelum melakukan penelitian penulis melakukan survei terlebih dahulu agar diketahui apakah data yang akan diteliti memenuhi kriteria untuk menjawab preferensial permasalahan yang diteliti. Peneliti menggunakan uji statistik inferensial yang bertujuan menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel. Uji statistik dilakukan dengan

jawaban dari responden kedalam program pengolahan data dan statistik (SPSS) sehingga dapat diketahui apakah data yang terkumpul sudah valid dan reliabel.

Skala Likert

Berdasarkan pengertian skala Likert yang telah dijelaskan, peneliti menggunakan skala Likert menyimpulkan bahwa dengan menggunakan skala Likert dapat diukur dan dijabarkan menjadi indikator. Variabel indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk mengukur *item-item* instrument yang dapat berupa pernyataan dan pertanyaan. Jawaban dari setiap *item instrument* yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi positif sampai negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti:

1. Kategori sangat baik/sangat setuju/sangat positif Skor: 5
2. Kategori baik/setuju/positif Skor: 4
3. Kategori ragu-ragu/netral Skor: 3
4. Kategori tidak baik/tidak setuju/negative Skor: 2
5. Kategori sangat tidak baik/sangat tidak setuju/sangat negative Skor: 1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* atau pilihan ganda. Secara keseluruhan kebenaran data baik dalam bentuk angka atau fakta-fakta yang dituangkan dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya (Sugiyono, 2018:93)

Teknik Pengumpulan Data

- a. Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan atau diperoleh dari sumber pertama, subjek data ini biasanya subjek penelitian atau responden. Didapat dari hasil pengisian kuesioner, wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini data yang digunakan dalam penyebaran kuesioner adalah remaja di Kecamatan Larangan yang mengikuti *Channel* YouTube Ericko Lim.
- b. Data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh melalui sumber pertama, dan telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen tertulis.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas *content* (validitas isi) peneliti akan mengkonsultasikan instrument dengan faktor-faktor variabel yang bersangkutan. Uji coba secara empiris menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan fasilitas SPSS versi 22 for windows.

Adapun angka-angka yang tersaji dalam tabel distribusi frekuensi maupun tabel silang tersebut dianalisis dengan korelasi *product moment* untuk mengetahui seberapa jauh hubungan dari variabel-variabel yang berhubungan dengan perilaku kognitif, afektif dan konatif dengan rumus:

$$R = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \sqrt{(\sum X^2) - (\sum X)^2} \cdot n \sqrt{(\sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

Rxy : koefisien korelasi antara X dan Y

X : Variabel (Pengaruh Konten *Channel* Youtube Ericko Lim)

Y : Variabel (Perilaku Imitatif Remaja)

N : jumlah sampel yang diteliti

Untuk mengetahui valid atau tidak validnya pernyataan-pernyataan dalam kuesioner, maka peneliti terlebih dahulu menentukan besaran nilai batas validitas:

$$Df = n-2$$

$$Df = 99-2$$

$$Df = 97$$

Besaran df = 97 dipertemukan dengan margin *error* 10% (0,1) dalam tabel r, sehingga diperoleh nilai batasan = 0,1716.

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2018:193). Uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pernyataan. Untuk uji reliabilitas digunakan

metode *split half*, hasilnya bisa dilihat dari nilai *Correlation Between Forms*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

	SUMX	SUMY
SUMX Pearson Correlation	1	.838**
Sig. (2-tailed)		.000
N	99	99
SUMY Pearson Correlation	.838**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	99	99

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

Analisis korelasi dari data *output SPSS 22* tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antara pengaruh konten *Channel* YouTube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan adalah sebesar 0,000. Penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 10% menjadi 0,01 artinya bahwa korelasi antara kedua variabel memiliki pengaruh, dapat dilihat dari jumlah angka sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dan alpha sebesar 0,01 > 0,000 dapat dikatakan signifikan.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.838 ^a	.702	.699	1.234

a. Predictors: (Constant), Konten Channel Youtube Ericko Lim

Dari hasil uji regresi di tabel 4.12 diatas, diketahui bahwa nilai R adalah 0,838. Berdasarkan tabel 3.3 pada Bab III sebelumnya yang diberikan oleh Sugiyono, maka hubungan koefisien korelasi antara pengaruh konten *Channel* YouTube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan tergolong dalam tingkat hubungan **Sangat kuat**, artinya bahwa H_0 ditolak dan hipotesis (H_a) diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh *Channel*

YouTube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan.

Simpulan

Pada penelitian dengan judul Pengaruh Konten *Channel* YouTube Ericko Lim Terhadap Perilaku Imitatif Remaja Di Kecamatan Larangan (Survei Pada Remaja di Kecamatan Larangan), setelah melakukan penelitian terhadap 99 responden menghasilkan beberapa hasil yang menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dapat dilihat dari Konten *Channel* YouTube Ericko Lim mempunyai nilai signifikan 0,000 > 0,001 artinya terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_1 diterima, dimana terdapat pengaruh antara Konten *Channel* YouTube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan. Koefisien korelasi data nilai yang ditentukan pada r tabel yaitu 0,1646. Dengan hasil tersebut, jika jumlah koefisien korelasi berada = 0,1646 atau > 0,1646 maka dapat dikatakan 19 pernyataan yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah valid.
2. Besar Pengaruh Konten *Channel* Youtube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja di Kecamatan Larangan, kesimpulannya terdapat pengaruh Sangat Kuat yang dibuktikan dari teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 99 responden. Dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap remaja di Kecamatan Larangan. Bahwa konten *Channel* Youtube Ericko Lim terdapat pengaruh Sangat Kuat. Dengan nilai *Pearson Correlation* 0,838. Pada uji R tabel adalah 0,1646 dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Konten *Channel* Youtube Ericko Lim (Variabel X) Terhadap Perilaku Imitatif Remaja (Variabel Y) sebesar 70,2% dan sisanya 29,8% merupakan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Nilai terbesar dalam penelitian ini tentang pengaruh konten channel youtube Ericko Lim terhadap perilaku remaja terdapat nilai tertinggi pada indikator variabel (Y) yang paling besar

nilainya dari semua dimensi yang ada terdapat pada indikator Dorongan adalah Ericko Lim berbeda dengan konten kreator lainnya dengan nilai 309.

Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai Pengaruh Konten *Channel* YouTube Ericko Lim Terhadap Perilaku Imitatif Remaja di Kecamatan Larangan (Survei Pada Remaja di Kecamatan Larangan), maka peneliti kiranya dapat memberikan saran praktis yang dapat bermanfaat:

1. Saran yang ingin peneliti sampaikan kepada pembaca yang ingin mengembangkan penelitian mengenai konten *channel* YouTube yang memang membahas secara menyeluruh tentang hal yang berbeda tentunya ini menjadi daya tarik tersendiri apalagi jika minimnya penelitiannya yang meneliti tentang konten *Channel* YouTube.
2. Melalui penelitian ini membuat peneliti tahu bagaimana pengaruh konten *Channel* YouTube Ericko Lim terhadap perilaku imitatif remaja terutama pada survei remaja di Kecamatan Larangan yang menonton konten *Channel* YouTube Ericko Lim.
3. Pengaruh antara Teori New Media dengan Media Sosial YouTube karena Internet membawa sebuah perubahan pada perkembangan media. Sekarang masyarakat mengenal yang namanya internet dan media sosial. Munculnya internet dan media sosial, membuat suatu perubahan pada pola kehidupan manusia. Contohnya saja manusia saat ini akan merasa ketinggalan arus informasi ketika mereka tidak mempunyai satu akun media sosial.
4. Untuk memberikan rekomendasi kepada mahasiswa yang ingin melakukan TA dengan mengambil judul tentang konten *Channel*

YouTube diharapkan menggunakan Teori New Media (Media Sosial)

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. 2013. *Statistik Parametrik Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group Jakarta.
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Kartono, Kartini. 2010. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group Jakarta.
- McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Sambiosa Rekatama.
- Nurudin. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Puntoadi, Dannis. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Sosial Media*. Bandung: PT. Alex Komputindo.
- Solis, Briyan. 2010. *Engage: The Complete Guide For Brands and Businesses to Build Cultive and Measture Succes on The Web*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Vera, Nawiroh. 2016. *Komunikassi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jurnal Komunikasi:**
- Faqiah, Fatty. 2016. "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar (Vidgram)". *Jurnal Komunikasi KAREBA*, Vol. 5 No. 2 Juli-Desember 2016:261-263.
- Setiyati, A. 2015. "Hubungan Asma dengan Gangguan Perilaku Pada Anak". *Jurnal Volume 16* (6).