

**Cyberbullying Terhadap Perilaku Penonton Konten Tiktok Gaming
"OFFICIAL SIR KEJU"**

Nadya Nurfauziyah, Een Irianti, Riza Gusti Rahayu

Universitas Islam Syekh Yusuf

nadyanurfauziyah82@gmail.com

ABSTRACT

This research examines the impact of cyberbullying on viewer behavior on the TikTok platform, especially on the gaming account "Official Sir Cheese." With the rapid growth of social media and the popularity of gaming content, the phenomenon of cyberbullying has become an increasingly pressing issue. This research aims to analyze how cyber attacks affect audience interactions and behavior following gaming content from "Official Sir Cheese." The research method involved qualitative analysis of comments and messages received by the account, as well as interviews with viewers who experienced the direct impact. The research results show that cyberbullying can result in significant changes in audience behavior, including decreased active participation, increased anxiety, and changes in the way they interact with online content and communities. This research suggests the need for mitigation strategies to protect audiences from the negative impacts of cyberbullying and maintain a healthy and supportive online environment.

Keywords: *Cyberbullying, Tiktok, Gaming Content, Audience Behavior, Sir Cheese, Social Media, User Engagement.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak cyberbullying terhadap perilaku penonton di platform TikTok, khususnya pada akun *gaming* "Official Sir Keju." Dengan pesatnya pertumbuhan media sosial dan popularitas konten *gaming*, fenomena *cyberbullying* menjadi isu yang semakin mendesak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana serangan siber mempengaruhi interaksi dan perilaku audiens yang mengikuti konten *gaming* dari "Official Sir Keju." Metode penelitian melibatkan analisis kualitatif terhadap komentar dan pesan yang diterima oleh akun tersebut, serta wawancara dengan penonton yang mengalami dampak langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* dapat mengakibatkan perubahan signifikan dalam perilaku penonton, termasuk penurunan partisipasi aktif, peningkatan kecemasan, dan perubahan dalam cara mereka berinteraksi dengan konten serta komunitas *online*. Penelitian ini menyarankan perlunya strategi mitigasi untuk melindungi audiens dari dampak negatif *cyberbullying* dan menjaga lingkungan *online* yang sehat dan mendukung.

Kata Kunci: *Cyberbullying, Tiktok, Konten Gaming, Perilaku Penonton, Sir Keju, Media Sosial, Keterlibatan Pengguna.*

PENDAHULUAN

Bullying atau yang biasa dikenal dengan *mobbing* merupakan perilaku negatif yang sering kita jumpai saat ini. Pelaku *bullying* biasanya melakukan perbuatan

tersebut secara terus menerus sehingga menyebabkan korban perilaku *bullying* tersebut merasa tidak nyaman, minder, hingga akhirnya ingin mengakhiri hidupnya. Pengertian *bullying* atau yang lebih dikenal dengan *mobbing* adalah “perilaku negatif yang dipertahankan atau diulangi oleh orang lain” (Rigby, 2002 dalam Nasrullah 2015: 187).

Dalam dunia *cyber*, Campbell mengatakan dalam Nasrullah (2015: 187): “*Cyberbullying* atau yang lebih dikenal dengan istilah *cyberbullying* digambarkan sebagai perilaku intimidasi yang terjadi melalui media siber.” Beberapa ahli mengatakan ada juga istilah lain yang dapat digunakan untuk menggambarkan *cyberbullying*: “Kekejaman Sosial atau Penindasan Elektronik di Internet” (Nasrullah, 2015: 188).

Menurut Besley dalam Nasrullah (2015: 188) “*Cyberbullying* adalah perilaku berulang yang disengaja atau kebiasaan negatif melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti email, pesan instan, dan situs web pribadi. (2015: 188), Williard mendefinisikan *cyberbullying* sebagai “seorang individu dengan maksud untuk mencemarkan nama baik, mempermalukan, dan mendiskriminasi” (Nazara, 2019).



Konten *gaming* "Sir Keju" adalah salah satu dari banyak konten yang populer di kalangan penggemar video *game* di *platform* media sosial dan YouTube. Konten ini terkenal karena menyajikan *gameplay* yang menghibur dan unik, yang sering kali disertai dengan komentar lucu dari pembuat konten.

Secara mendalam, "Sir Keju" menciptakan pengalaman yang menggabungkan unsur-unsur bermain *game* dengan hiburan. Dalam konten ini, "Sir Keju" sering memainkan berbagai jenis permainan, mulai dari *game* aksi hingga permainan strategi, dan sering kali memilih permainan yang baru dirilis atau sedang populer.

Selain itu, "Sir Keju" juga dikenal karena melakukan eksperimen dalam *game*, mencoba hal-hal baru atau menantang dirinya sendiri.

Video game saat ini tidak lagi sekedar permainan, melainkan kini telah berkembang menjadi sebuah sumber pendapatan, terutama bagi para pemain profesional. Fenomena meningkatnya jumlah pemain profesional telah mendorong minat banyak orang untuk mengikuti jejak mereka dan bermain *game* secara serius. Sebagai respons terhadap hal ini, para pemain profesional juga mulai membuat konten tutorial *game*. Dalam hal ini, "Sir Keju" adalah salah satu konten kreator yang memiliki basis penggemar yang besar, dengan jutaan penonton yang setia mengikuti konten-kontennya. Konten *gaming* Sir Keju banyak diminati oleh berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak dan remaja. Konten ini biasanya menampilkan para *gamer* yang memainkan *game* dan memberikan komentar atau tips kepada para penonton.

Pembuat konten "Sir Keju" memiliki gaya komentar yang khas yakni dengan humor dan sering kali referensi yang terkait dengan dunia *game* itu sendiri. Ini membuat konten mereka menjadi lebih menarik dan mengundang tawa dari penonton. Selain itu, "Sir Keju" juga terkadang berinteraksi langsung dengan penonton mereka, baik melalui komentar di *platform* media sosial atau melalui siaran langsung (*live streaming*), menciptakan ikatan yang lebih kuat antara pembuat konten dan penggemar mereka.

Kesuksesan "Sir Keju" dalam menarik perhatian penonton juga bisa dilihat dari jumlah pelanggan (*subscriber*) yang besar dan jumlah penonton yang tinggi pada setiap video yang diunggah. Ini menunjukkan bahwa konten *gaming* "Sir Keju" berhasil memenuhi kebutuhan dan keinginan dari khalayaknya, yang mencari hiburan dan ketegangan dalam bermain *game*, sambil disajikan dengan sentuhan humor yang menyegarkan.

Namun demikian, seperti halnya konten media lainnya, "Sir Keju" juga memicu beberapa kontroversi. Beberapa kritik mungkin terkait dengan gaya humornya atau konten tertentu yang dianggap tidak pantas oleh sebagian penonton. Selain itu, ada juga kekhawatiran tentang dampak konten *gaming* seperti ini terhadap perilaku penonton, terutama dalam hal peningkatan perilaku *bullying* di kalangan mereka. Ini mungkin memicu debat tentang tanggung jawab pembuat konten dan peran *platform* media dalam mengatur atau memantau konten-konten tersebut.

Secara keseluruhan, konten *gaming* "Sir Keju" menawarkan pengalaman yang menghibur dan mengasyikkan bagi penggemar video *game* di seluruh dunia. Meskipun memiliki dampak positif dalam memperkaya dunia hiburan daring, penting untuk tetap mempertimbangkan dan mengatasi potensi dampak negatifnya, termasuk dalam hal pembentukan perilaku penonton, seperti masalah *bullying* yang marak terdapat di konten "Sir Keju".

Di era media sosial saat ini, di mana komunikasi menjadi lebih cepat dan lebih meluas daripada sebelumnya, kekhawatiran tentang dampaknya terhadap perilaku *bullying* semakin meningkat. *Platform* media sosial memberikan panggung yang besar

bagi individu untuk berinteraksi dan menyebarkan informasi, namun perlu diingat bahwa penggunaan teknologi ini haruslah tetap menghormati prinsip-prinsip etika dan keadilan.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam penggunaan media sosial adalah mudahnya terjadi proses *bully-an* antar sesama pengguna media sosial. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku dan bahkan mengganggu mental seseorang. Manusia yang dalam hal ini pengguna media sosial harus mampu memilah diksi dan narasi yang disampaikan melalui *platform* media sosial. *Cyberbullying* termasuk pada penyebaran konten yang merugikan, juga merupakan masalah serius yang perlu ditangani. Dampak psikologis dan emosional yang serius dapat dialami oleh korban pelecehan tersebut. Oleh karena itu, pembentukan budaya *online* yang inklusif dan implementasi kebijakan anti-pelecehan yang efektif menjadi sangat penting.

Hal ini memang tidak dapat dipungkiri karena kemajuan zaman yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat. Pada era ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi dan berkomunikasi yang sudah tidak dapat dipisahkan lagi oleh batas-batas geografis. Teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk media masa, baik itu dalam bentuk media cetak, media elektronik, maupun *new media*, merupakan alat yang memiliki kemampuan untuk memfasilitasi interaksi sosial dan memicu perubahan dalam masyarakat (Fitryarini, 2016). Perkembangan yang cepat dalam teknologi dan media dapat memberikan dampak yang signifikan dan dominan pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Kehadiran media dianggap memiliki dua sisi yang berbeda, sehingga dapat memberikan dampak baik maupun buruk bagi masyarakat secara keseluruhan (Sulthan & Istiyanto, 2019).

Media baru (*new media*) merupakan hasil integrasi atau penggabungan dari berbagai media serta jaringan sosial. Media ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan akan komunikasi yang lebih dinamis dan cepat. Istilah *new media* juga digunakan sebagai indikator struktural dalam komunikasi. Internet menjadi contoh utama dari konvergensi beberapa teknologi penting sebelumnya, seperti komputer dengan segala manfaatnya, televisi, radio, dan telepon (Azhar et al., 2023). Internet membawa sebuah medium komunikasi baru yang menghubungkan jutaan komputer secara global melalui berbagai bahasa pemrograman yang memungkinkan pertukaran data antara pengguna. Penggunaan web sebagai komponen dominan dalam internet, telah mengubah fasilitas internet seperti email atau obrolan dari yang dulunya non-web menjadi berbasis web. Munculnya internet melalui integrasi ini, telah menciptakan lingkungan komunikasi yang sangat luas dan beragam, memungkinkan individu untuk terhubung dan berinteraksi di seluruh dunia dengan lebih mudah daripada sebelumnya.

Evolusi internet dengan penggunaan web sebagai komponen dominan, yang telah mengubah banyak fasilitas internet dari yang sebelumnya non-web menjadi berbasis web. Contohnya, layanan email atau obrolan yang dahulu beroperasi secara terpisah, kini telah terintegrasi ke dalam platform-platform web. Integrasi web ke

dalam berbagai fasilitas internet telah menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih luas dan beragam. Hal ini memungkinkan individu untuk terhubung dan berinteraksi di seluruh dunia dengan lebih mudah daripada sebelumnya. Penggunaan web telah mempermudah aksesibilitas dan konektivitas, sehingga memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara instan, berbagi informasi, dan berkolaborasi di berbagai belahan dunia. Selain itu, kemunculan internet berbasis web telah membuka pintu bagi inovasi dalam hal interaksi *online*. Platform-platform web yang menawarkan fitur-fitur seperti forum diskusi, media sosial, dan berbagai aplikasi kolaboratif telah mengubah cara orang berkomunikasi, bekerja, dan berbagi informasi secara fundamental.

Fenomena ini menyoroti perlunya adaptasi dan inovasi dalam menghadapi dampak dari perubahan teknologi, sehingga masyarakat tidak menjadi korban dari kemajuan tersebut. Ketika teknologi berkembang dengan cepat, terdapat risiko bahwa beberapa individu atau kelompok masyarakat tertentu mungkin tidak mampu mengikuti laju perubahan tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan untuk mengembangkan strategi yang memungkinkan akses dan penyerapan teknologi secara inklusif. Selain itu, respons manusia terhadap perubahan dalam cara berkomunikasi juga penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai etika dan keadilan tetap terjaga dalam penggunaan teknologi tersebut. Misalnya, dalam konteks media sosial, penting untuk memahami dan mengatasi tantangan seperti disinformasi, pelanggaran privasi, dan pelecehan *online* yang dapat muncul akibat penggunaan teknologi tersebut. Di sisi lain, kekhawatiran terhadap perkembangan media massa saat ini juga menjadi isu yang relevan. (Bintang, V., Tangko, Y. T., Yanti, D., Padatu, J. G., & Palinggi, 2023)

Dalam konteks media sosial, di mana individu memiliki *platform* yang luas untuk berinteraksi dan menyebarkan informasi, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tidak melanggar prinsip-prinsip etika dan keadilan. Salah satu tantangan utama dalam penggunaan media sosial adalah penyebaran disinformasi atau informasi palsu yang dapat mempengaruhi opini publik dan mengganggu proses demokratisasi. Respons manusia terhadap hal ini melibatkan kemampuan untuk mengenali dan menyebarkan informasi yang akurat, serta untuk mengkritisi dan menolak informasi yang tidak terbukti kebenarannya.

Selain itu, pelanggaran privasi juga menjadi masalah serius dalam penggunaan media sosial. Banyak *platform* media sosial mengumpulkan data pribadi pengguna untuk kepentingan bisnis atau pemasaran tanpa izin yang cukup jelas atau persetujuan pengguna. Respons manusia dalam hal ini melibatkan penegakan hukum dan regulasi yang ketat untuk melindungi privasi individu serta kesadaran pengguna akan pentingnya mengontrol dan melindungi data pribadi mereka.

Pelecehan yang terjadi di *online* juga menjadi masalah yang mendesak dalam penggunaan media sosial. Bentuk-bentuk pelecehan seperti *cyberbullying*, pelecehan seksual, atau penyebaran konten yang merugikan dapat memberikan dampak psikologis dan emosional yang serius pada korban. Oleh karena itu, respons manusia

terhadap hal ini melibatkan pembentukan budaya *online* yang inklusif dan pengimplementasian kebijakan anti-pelecehan yang efektif.

Akses yang mudah ke media dan kurangnya edukasi dalam konten media massa menjadi perhatian utama. Selain itu, perkembangan media baru seperti internet membuka peluang-peluang yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Distribusi informasi melalui internet sangat cepat dan sulit untuk dihentikan. Oleh karena itu, penting untuk mulai menyaring konten media dengan sikap kritis. Tidak hanya sebagai konsumen, tetapi juga sebagai penilai kritis.

Kemajuan teknologi media tentunya disertai dengan berbagai fungsi yang dijalankannya. Fungsi-fungsi tersebut meliputi memberikan informasi (*to inform*), pendidikan (*to educate*), hiburan (*to entertain*), dan juga melakukan persuasi (*to persuade*) (Setyaningsih, 2017). Salah satu bentuk hiburan yang populer saat ini adalah konten *gaming*. Konten *gaming* tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga menciptakan sebuah subkultur yang menghubungkan jutaan penonton di seluruh dunia.

Dampak perkembangan dan kemajuan teknologi informasi sedemikian pesat yang dirasakan melanda dunia termasuk Indonesia. Globalisasi Informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia. Hal ini menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru yang berkaitan dengan teknologi informasi. Sehingga mengharuskan dilakukannya pengaturan mengenai pengelolaan informasi dan transaksi elektronik ditingkat nasional yang dituangkan dalam bentuk peraturan perundang-undangan. Pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata dan menyebar ke semua lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang telah diamanatkan dalam Preamble Undang-Undang Dasar 1945.

Kegiatan teknologi melalui media elektronik, disebut ruang siber (*cyberspace*) yang meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja, sebab akan terlalu banyak kesulitan dan hal yang lolos dari pemberlakuan hukum. Transaksi melalui media elektronik atau internet diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan telah diundangkan pada tanggal 21 April 2008, dengan Lembaran Negara Tahun 2008 Nomor 58. Namun ternyata UU tersebut belum mencapai sasaran yang optimal karena belum adanya Peraturan Pemerintah (PP) yang mengatur pelaksanaannya. Padahal dalam Bab XIII, pada Ketentuan Penutup, Pasal 54 ayat 2, berbunyi: "Peraturan Pemerintah harus sudah ditetapkan paling lama 2 (dua) tahun setelah diundangkan Undang-Undang ini."

Permasalahan dalam pelaksanaan UU ITE tersebut sering menimbulkan kerancuan, mengingat jumlah pemakai teknologi informasi dari tahun ke tahun terus meningkat dengan menggunakan sarana dengan teknologi tersebut. Sehingga terjadi

salah penafsiran sadar atau tidak sadar permasalahannya akan menjadi kasus yang akan berhadapan dengan aparat penegak hukum. Undang-Undang No.11 tahun 2008 tersebut belum banyak disosialisasikan ke masyarakat dan sampai sekarang belum ada Peraturan Pemerintah (PP) seperti yang telah diamanatkan dalam Pasal 54 ayat 2 Undang-Undang tersebut. (Sidik, 2013)

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitiannya adalah analisis deskriptif dengan pendekatan studi kasus di anggap mampu memandu dengan mendeskripsikan suatu makna, konsep, fenomena dan gejala yang bersifat alami menggunakan cara naratif. Metode deskriptif ditujukan pada eksplorasi teori. Ciri utama metode penelitian ini adalah peneliti terlibat langsung di lapangan, berperan sebagai pengamat, membuat kategori subjek, mengamati fenomena dan mencatatnya dalam register observasi, tidak memanipulasi variabel, dan fokus pada pengawasan (Ririn Handayani, 2020).

Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu kasus individu secara mendetail, intensif, mendalam dan menyeluruh. Dalam metode ini dikaji berbagai variabel dan hubungan antar variabel. Oleh karena itu metode studi kasus dapat melahirkan pernyataan eksplanasi (Ririn Handayani, 2020).

Dalam penjelasan di atas dalam penelitian ini peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah untuk memperoleh gambaran utuh mengenai *Cyberbullying Terhadap Perilaku Penonton Konten Tiktok Gaming "Official Sir Keju"* melalui observasi, wawancara dengan informan peneliti dan pengumpulan data setelah itu di analisis dan dokumentasi. Juga pada penelitian ini peneliti berfokus dengan menggunakan studi kasus, karena studi kasus ciri-cirinya untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang tema atau topik yang akan di kaji oleh peneliti bisa tercapai sehingga penelitian ini tidak sia-sia, karena sudah meluangkan waktu, tenaga, pikiran. Dan juga Pada penelitian ini agar peneliti berfokus pada satu objek yaitu *Cyberbullying Terhadap Perilaku Penonton Konten Tiktok Gaming "Official Sir Keju"*.

Teori Behavioral Sociology

Teori tersebut menitik beratkan adanya hubungan tingkah laku lingkungan dengan tingkah laku individu, untuk mengetahui akibat dari adanya hubungan tingkah laku. Dalam hal ini, ada hubungan kesejarahan antara akibat dengan hubungan tingkah laku yang terjadi. Berarti bahwa hubungan tingkah laku antara individu dan lingkungan diikuti oleh akibatnya. Di samping itu, dalam teori ini juga akan diketahui adanya pengulangan tingkah laku manusia, dalam arti apakah tingkah laku yang pernah terjadi juga akan terjadi lagi di masa yang akan datang (Wagiyo, 2001).

Prinsip dasar dari behaviorisme, yang menganggap bahwa perilaku manusia diatur berdasarkan kepuasan yang diterima dari lingkungannya, tidak bisa diabaikan

begitu saja. Behaviorisme, meskipun sering dikritik, telah berkembang dalam berbagai bentuk yang lebih kompleks sejak pertama kali muncul di Amerika. Salah satu bentuk evolusi ini adalah "behavioralisme sosial" dari George Herbert Mead. Mead mengembangkan teori yang menjelaskan bahwa kemampuan manusia untuk menggunakan gerakan konvensional, berpikir secara mendalam, merefleksikan diri, dan mengambil peran dalam masyarakat adalah bagian dari perilaku manusia yang mendukung adaptasi dan penyesuaian terhadap struktur sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan metode wawancara dan pengamatan langsung, pada bab ini peneliti akan menguraikan masalah yang diteliti yaitu *Cyberbullying* Terhadap Perilaku Penonton Konten Tiktok Gaming Official Sir Keju. Peneliti melakukan pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yaitu dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, adapun data – data yang dicari dalam penelitian ini telah peneliti sampaikan pada identifikasi masalah penelitian ini yaitu di Akun Tiktok Sir Keju. Hasil penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara langsung yang terstruktur maupun tidak terstruktur disertai dengan proses observasi di lapangan, dan sudah mencantumkan semua yang sudah diperoleh tanpa mengurangi atau menambahkan informasi yang di dapat. Peneliti sendiri menguraikan hasil penelitian ini dengan berlandaskan identifikasi masalah yang sudah peneliti buat karena fenomena *cyberbullying* di konten Tiktok akun sir keju. Dan peneliti juga mengidentifikasi langsung kepada *followers* sir keju untuk mewawancarai, setelah mewawancarai peneliti banyak sekali mendapatkan sebuah informasi tentang *cyberbullying* pada akun Tiktok sir keju.

KESIMPULAN

1. *Cyberbullying* secara komentar *negative* mengacu pada tindakan-tindakan yang menargetkan seseorang tanpa menggunakan kata-kata langsung, tetapi melalui bentuk komunikasi non-verbal di dunia maya. Kesimpulannya, *cyberbullying* komentar *negative* pada akun seperti Sir Keju bisa terjadi melalui simbol, *emoji*, *meme*, atau konten visual yang dirancang untuk merendahkan, menghina, atau mempermalukan seseorang tanpa kata-kata langsung. Bentuk-bentuk ini sering kali sulit dideteksi dan diatasi karena mereka tidak melibatkan komunikasi secara langsung tetapi tetap memiliki dampak yang signifikan pada korban.
2. Dampak *cyberbullying* yang terdapat pada akun Sir Keju dapat mencakup beberapa aspek penting seperti kesehatan mental, korban *cyberbullying* sering mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Mereka bisa merasa tertekan, tidak berdaya, atau kehilangan kepercayaan diri akibat serangan verbal atau non-verbal yang bersifat merendahkan dan menyakitkan. Gangguan sosial, korban mungkin menghindari interaksi sosial atau merasa

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 6 (2024) 3439 – 3447 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i6.4956

terasing. Mereka mungkin menjadi kurang aktif di media sosial atau bahkan menarik diri dari aktivitas sosial karena merasa tidak aman atau cemas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, C., Hamdani, F., & Efendi, E. (2023). Pengaruh Youtube Video Gaming Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja Di Lingkungan 18-19 Griya Martubung Medan Labuhan (Studi Kasus Channel YouTube Jess No Limit). *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(8), 1909–1918.
- Bintang, V., Tangko, Y. T., Yanti, D., Padatu, J. G., & Palinggi, M. D. (2023). Misi Gereja Di Era Digital: Pemanfaatan Teknologi Untuk Menjangkau Generasi Baru. *Jurnal Komunikasi*, 1(1), 111–127.
- Fitryarini, I. (2016). Literasi media pada mahasiswa prodi ilmu komunikasi Universitas Mulawarman. *Jurnal Komunikasi*, 8(1), 51–67.
- Nazara, K. (2019). Analisis Perilaku Cyberbullying Remaja di Jejaring Sosial Instagram di Sekolah Madrasah Aliyah Islamiyah Sunggal. *Skripsi Universitas Medan Area*.
- Ririn Handayani. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Setyaningsih, R. (2017). Literasi Media Mahasiswa Guru Pondok Modern Darussalam Gontor. *ETTISAL Journal of Communication*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.21111/ettisal.v2i2.1455>
- Sidik, S. (2013). Dampak Uu Ite Terhadap Perubahan Hukum Dan Sosial Dalam Masyarakat Suryanto Sidik. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), hlm. 1.
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model literasi media sosial bagi mahasiswa. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1076–1092.
- Wagiyo. (2001). Paradigma Sosiologi dan Teori Pendekatannya. *Jurnal Sosiologi Gender*, 1(2), 1–34.