



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

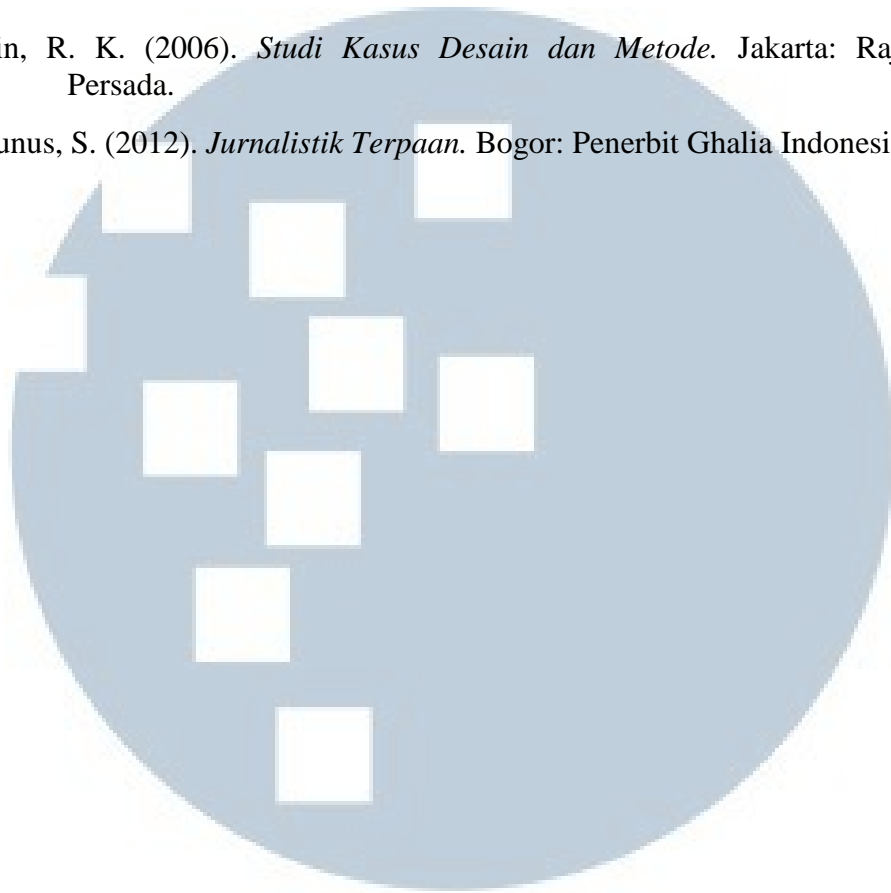
DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. Z. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi; Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Alexa. (2018). *Top Sites in Indonesia*. Diakses dari <https://www.alexacom/topsites/countries/ID>.
- Anggoro, A. S. (2012). *Detikcom Legenda Media Online*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei>.
- Budiardjo, M. (2005). *Dasar-dasar Ilmu Politik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset (Edisi Indonesia)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartono, Y. (2011). Aktivitas Komunikasi Masyarakat Melalui Media Sosial. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol. 15 No. 2, 175-190.
- HCB. (2018, Februari 22). *Meredupnya Industri Media*. Kompas. Diakses dari <https://www.pressreader.com/indonesia/kompas/20180222/281818579312137>
- Kamaruddin. (2015). *Komunikasi Politik*. Aceh: Universitas Malikussaleh. Diakses di <http://repository.unimal.ac.id/id/eprint/1648>.
- KBBI. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Edisi ke-3)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kriyantono, R. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Levy, Mark R & Windahl, Sven. (1984). Audiens Activity and Gratifications: A Conceptual Clarification and Exploration. *Communication Research*, Vol. 11 No.1, 51-78.
- Manan, A. (2017, Mei 1). *Gelombang Digitalisasi Menerpa, Jurnalis Harus Sejahtera*. Diakses dari Aliansi Jurnalis Independen: <https://aji.or.id/read/press-release/648/gelombang-digitalisasi-menerpa-jurnalis-harus-lebih-sejahtera.html>
- Massey, K. B. (1995). Analyzing the Uses and Gratifications Concept of Audience Activity With a Qualitative Approach: Media Encounters During the 1989 Loma Prieta Earthquake Disaster. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 39 No. 3, 328-349.

- Mc Quail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa (Edisi 6.)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nashrillah, F. (2018, Februari 8). *Dewan Pers: Ada 43 Ribu Media Online, Hanya 168 yang Profesional*. IDN Times. Diakses dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/faiz-nashrillah/dewan-pers-ada-43-ribu-media-online-hanya-168-yang-profesional-1>.
- Neuman, W. L. (2014). *Basics of Social Reseach: Qualitative & Quantitative Approaches (3th ed.)*. Boston: Pearson Education Inc.
- Purwandi, L., & Ali, H. (2016). *Indonesia 2020: The Urban Middle Class Millennials*. Diakses di https://www.researchgate.net/publication/314448735_Indonesia_2020_The_Urban_Middle_Class_Millennials.
- Rakhmat, J. (2012). *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rikoon, J. (2009). *A Case Study on The Use Of Focus Groups As Participatory Research*. Columbia: University of Missouri.
- Sufyan, M. (2017, Juli 7). *Berapa Lama Lagi usia Koran di Indonesia?*. Kompas.com. Diakses dari <https://nasional.kompas.com/read/2017/07/07/18590671/berapa.lama.lagi.usia.koran.di.indonesia>.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundar, S. Shyam & Limperos, Anthony M. (2013). Uses and Grats 2.0: New Gratifications for New Media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, Vol. 57 No. 4*, 504-525.
- Suryanata, T. H. (2015). *Citra Sinar Mas Land Dalam Pemberitaan Situs Berita Detik.com dan Kompas.com*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Triyono, Agus . (2011). *Bermain di Kehidupan Digital Pendekatan Uses and Gratifications Pada permainan Farmville di Facebook.com*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Walidin, W. e. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press. Diakses di <http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301>.
- Wijaya, T. C. (2013). *Motif Masyarakat Surabaya Dalam Menggunakan Iphone*. *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya, Vol. 1 No. 1*, 1-10.

Yin, R. K. (2006). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Yunus, S. (2012). *Jurnalistik Terpaan*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA