

**PENGARUH INTENSITAS MENGUNGGAH VIDEO TERHADAP EKSISTENSI DIRI
ANGGOTA KOMUNITAS PKUVIDGRAM (PEKANBARU VIDEO INSTAGRAM)**

By: Indah Permata Sari

Email : indahpermatasari792@gmail.com

Counsellor: Rummyeni, S.Sos, M,Sc

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau, Pekanbaru
Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12.5 Simpang Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fax. 0761-63272

ABSTRACT

Developments in technology, communications, and information associated with a significant dependence on the social media audience that social media becomes a necessity that must be accessed every day. One of the popular social media is instagram, namely an application for sharing photos and short videos that are 15 seconds. Instagram is very easy for audiences to share videos in a fast way so that the audience can upload videos every day. Dependency Theory to explain the nature of one's dependence on a medium in this case is social media audiences can demonstrate the existence themselves through video upload. The purpose of this study is to determine how much influence the intensity of uploading videos to self existence of members Pkuvidgram.

The method used in this research was quantitative method with explanatory survey, researcher collected data using questionnaires. The location of this research is on the community Pkuvidgram (Pekanbaru Video Instagram). The number of samples for this research were 60 respondents to the census method is to take the whole subject in the population. To determine how much influence these two variables, the researchers used a simple linear regression analysis. As for the questionnaires data processing use Statistic Program Product of Service Solution (SPSS) version of Windows 16.

Results of research on the influence of intensity uploading videos to self-existence of members Pkuvidgram, research shows that the correlation coefficient values obtained in this study is $Y=27.649+1.829X$ 0.000 significance level smaller than $\alpha = 0.05$. This means that there is the influence of intensity uploading videos to self-existence of members Pkuvidgram as much 44.2% which is in moderate category, known from the test results the coefficient of determination, that means the members Pkuvidgram utilize social media of instagram to share the video in order to improve their own existence to the social environment.

Keyword: intensity, uploading video, instagram, existence, pekanbaru video instagram

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu berkembang sangat cepat dan signifikan. Informasi antar negara dan benua di belahan dunia manapun sekarang semakin mudah didapat dikarenakan media informasi dan komunikasi yang semakin berkembang, awalnya mendapatkan informasi hanya melalui koran, televisi atau radio, namun sekarang bisa diperoleh dengan cepat dan efisien yaitu melalui internet. Menurut Deni Darmawan, (2012:97) Internet adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung diseluruh komputer kecil (*personal computer/pc*) di rumah-rumah sampai komputer besar diperusahaan-perusahaan (Deni Darmawan, 2012 : 97).

Kemudahan menggunakan *handphone* dalam mengakses media sosial membuat masyarakat dunia menjadi ketergantungan akan media sosial. Mereka menjadikan media sosial ini menjadi suatu kebutuhan yang harus diakses setiap harinya. Dunia maya memang menarik, bebas, dan tidak ada habisnya. Media sosial tiada henti berinovatif memberikan aplikasi yang menarik untuk dikunjungi. Hal inilah yang membuat kecanduan mengakses media sosial sehingga masing-masing individu memiliki banyak akun seolah-olah media sosial menjadi kebutuhan yang sangat penting dan selalu bergantung pada media sosial yang mereka miliki. Kecanduan media sosial, khususnya dengan menggunakan perangkat *mobile* atau *handphone* memberikan dampak tersendiri yaitu sebelum adanya *handphone*, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindari berkomunikasi secara langsung dan lebih memilih komunikasi dengan media sosial di perangkat *handphone* miliknya. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya mereka bertemu (Goleman, 2007:3).

Kebutuhan akan penggunaan media sosial ini berkaitan dengan teori ketergantungan media (*dependency theory*). Teori ketergantungan (*dependency theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach, adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu.

Ketergantungan itu sangat esensial dalam naluri Freud, karena merupakan fitur yang sangat mencolok pada prosa pembangunan budaya itu, apa yang memungkinkan untuk kegiatan psikis yang lebih tinggi, ilmiah, artistik maupun ideologis, untuk memainkan peran penting dalam kehidupan beradab (DeFleur .M, 1989 : 44).

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *instagram* sendiri. Saat ini jarang sekali diantara kita yang akrab dengan dunia internet yang tidak memiliki akun *instagram*. Wadah berbagi foto dan video ini telah sangat populer seiring dengan kehadirannya di Android yang memiliki pengguna terbanyak (*Instagram Handbook*, 2012 : 8).

Kehadiran *instagram* mampu menjadi sebuah layanan di mana pengguna *instagram* dapat menangkap dan berbagi momen di dunia secara sederhana dan indah melalui sebuah foto. Walaupun foto adalah media yang kuat untuk menyimpan suatu momen, pengelola *instagram* menganggap, foto adalah gambar yang statis. Fitur ini memungkinkan pengguna *instagram* untuk membuat video berdurasi 15 detik untuk dibagikan di *instagram*. Selain itu, pengguna juga bisa menemukan 13 filter yang dibangun khusus untuk video sehingga pengguna dapat tetap berbagi konten yang indah di *instagram* (<http://woynews.com/2013/06/peluncuran-fitur-videopadainstagram.html#ixzz3QHQvNcGI/> Diakses pada 20 April 2015 pukul 20.00 wib).

Pengguna *instagram* banyak membagi *moment* mereka melalui video di *instagram*. Dari hal kecil inilah 8 orang anak muda kreatif di Jakarta yang bisa dibilang kecanduan dengan teknologi terutama jejaring sosial, mereka memanfaatkan video *instagram* sebagai sarana hiburan yang baru untuk masyarakat di Indonesia. Kedelapan *founder* komunitas video *instagram* ini yaitu Benazio Rizki Putra (benakribo), Marlo Randy Ernesto (marloernesto), Chandra Timothy Liow (chandraliow), Vendryana Ayu Larasati (vendryana), Dhino Haryo Wibisono (dhinoharyoo), Aulia Rizsa Wirizqi (aulion), Devina Aureel (devinaureel) dan Ardina Putri (ardinhai). Pada 6 April 2014, mereka mendirikan komunitas bernama *Indovidgram*,

singkatan dari Indonesia Video *Instagram*. Tema-tema video yang diunggah yaitu video yang bertema komedi, *art*, musik, makanan, hewan, komunitas, *travelling* dan lainnya. Video-video dari mereka dinilai sangat menghibur bagi masyarakat Indonesia dilihat dari semakin meningkatnya jumlah pengikut mereka di akun @indovidgram yang sudah mencapai sekitar 2.500.000 *followers* (pertanggal 27 Desember 2015) dan semakin banyaknya pemilik akun *instagram* yang awalnya hanya sebagai *watcher* (penonton) namun sudah beralih menjadi *creator* (pembuat) video rutin di *instagram*.

Komunitas video *instagram* Indonesia dan video *instagram* Pekanbaru telah rutin melaksanakan kegiatan mereka yaitu membuat dan mengunggah video di *instagram* sejak komunitas tersebut didirikan. Setiap harinya kedua komunitas ini selalu membagi video di *instagram*, semakin lama intensitas mereka mengunggah video di *instagram* maka semakin banyak pula para *user instagram* mengetahui dan menganggap keberadaan komunitas ini sehingga mereka menjadi lebih dikenal dan eksistensi diri mereka di dunia video *instagram* semakin diakui masyarakat maupun media ditunjukkan dari jumlah *followers* dari akun @pkuidgram yang terus meningkat yaitu dengan jumlah 26.100 *followers* sejak bulan April 2014, begitu juga dengan *followers* mereka masing-masing juga semakin meningkat seiring banyaknya video menarik yang mereka unggah di *instagram*.

Eksistensi menjelaskan tentang penilaian ada atau tidak adanya pengaruh terhadap keberadaan seseorang tersebut. Apabila orang lain menganggap kita mempunyai sebuah eksistensi, maka keberadaan kita sudah dianggap dan dapat diperhitungkan oleh orang-orang di sekeliling kita. Sebagian besar individu ingin menampilkan diri mereka dan berharap dilihat sebagai individu yang spesial sehingga media sosial dipergunakan sebagai wadah atau sarana eksistensi diri mereka, baik itu melalui *chat* ataupun media sosial yang memiliki fitur audio visual yaitu menyajikan fitur layanan pengunggahan foto dan video yang ditujukan kepada pengguna-pengguna media sosial yaitu *instagram*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti meneliti media sosial

instagram yang merupakan sebuah media sosial baru yang fiturnya hanya menyajikan atau terfokus pada pengunggahan foto dan video yang dipublikasikan pada akun media sosial baik *instagram* itu sendiri. *Instagram* merupakan media sosial terbaru untuk pengunggahan gambar dan video yang populer di Indonesia sejak tahun 2012. Media-media pendukung bermunculan sebagai tempat berkreasi, publikasi dan sebagai wadah untuk ajang kemampuan dibidang videografi. Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah sebuah komunitas yang seluruh anggotanya menggemari bidang videografi yang memiliki akun media sosial *Instagram* yaitu pada Komunitas Pkuvidgram (Pekanbaru Video *Instagram*). Alasan dipilihnya Komunitas Pkuvidgram dikarenakan komunitas Pkuvidgram merupakan satu-satunya komunitas videografi di Pekanbaru dan memiliki eksistensi tinggi di Pekanbaru, telah banyak melakukan event-event kontes videografi, *workshop*, dan melakukan program-program kerjasama dengan media, perusahaan dan juga universitas yang ada di Pekanbaru. Dengan demikian peneliti mengharapkan mendapatkan hasil yang kuat dan tajam dalam mengukur suatu pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota Komunitas Pkuvidgram. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram (Pekanbaru Video *Instagram*)”.

TINJAUAN PUSTAKA

Internet (singkatan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* (antar jaringan). Untuk bisa berhubungan dengan jaringan *internetwork* tersebut, sedikitnya kita harus mempunyai terminal (komputer) yang mempunyai sambungan ke jaringan lain.

Internet sendiri masuk ke Indonesia pada tahun 1994, dimana sebelumnya pada tahun 1980-an telah berdiri suatu jaringan yang menghubungkan 5 universitas yang disebut dengan UNInet.

Langkah awalnya dimulai dengan gebrakan besar yang dilakukan di UCLA, sewaktu komputer pertama di koneksikan ke ARPANET. ARPANET sendiri dikoneksikan ke empat *site*, satu diantaranya ke UCLA, selanjutnya ke *Stanford Research Institute* (SRI), UC Santa Barbara, dan *University of Utah*. Internet mulai digunakan untuk kepentingan akademis dengan menghubungkan beberapa perguruan tinggi tersebut di awal 1980-an, ARPANET terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan Milnet (sebuah jaringan militer), akan tetapi keduanya mempunyai hubungan sehingga komunikasi antar jaringan tetap dapat dilakukan. Pada mulanya jaringan interkoneksi ini disebut DARPA Internet, tetapi lama kelamaan disebut sebagai internet saja.

Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lainnya. Kemunculan situs jejaring sosial ini menyebabkan interaksi interpersonal secara tatap muka (*face to face*) cenderung menurun orang lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis. Di lain pihak, kemunculan situs jejaring sosial ini membuat anak muda dapat mengakses internet. Dalam kadar yang berlebihan, situs jejaring sosial ini secara tidak langsung membawa dampak negatif, seperti kecanduan (adiksi) yang berlebihan dan terganggunya privasi seseorang.

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *instagram* sendiri.

Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain

dengan cepat. Sama halnya dengan *instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *instagram* merupakan lakuran dari kata instan dan telegram

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Video dibuat dari beberapa gambar yang digerakan secara cepat sehingga terlihat seakan-akan gambar tersebut bergerak. Video atau gambar bergerak adalah data digital yang terdiri dari beberapa gambar. Istilah video biasanya mengacu pada beberapa format penyimpanan gambar bergerak. Terbagi menjadi dua, yaitu video analog, contohnya VHS dan betamax, dan video digital, contohnya DVD, *quicktime*, dan MPEG-4.

Video dapat direkam dan ditransmisikan dalam berbagai media fisik, pada pita magnetik ketika direkam sebagai Pal atau NTSC sinyal elektrik dengan video kamera atau MPEG-4 ketika direkam menggunakan kamera digital. Gambar tersebut dapat ditemui di kehidupan sehari-hari, seperti saat melihat benda-benda yang bergerak. Melalui sebuah teknologi (kamera), gambar-gambar bergerak dapat disimpan pada sebuah data digital (video). Untuk dapat menampilkan data digital (video) ini maka diperlukan sebuah alat untuk mengubah data digital menjadi analog misalnya televisi dan monitor. Video digital pada dasarnya tersusun atas serangkaian *frame*.

Rangkaian *frame* tersebut ditampilkan pada layar dengan kecepatan tertentu, bergantung pada laju *frame* yang diberikan (dalam *frame/detik*). Jika laju *frame* cukup tinggi, mata manusia tidak dapat menangkap gambar per *frame*, melainkan menangkapnya sebagai rangkaian yang berkesinambungan. Masing-masing *frame* merupakan gambar/citra (*image*) digital. Suatu *image digital* direpresentasikan sebuah matriks yang masing-masing elemennya merepresentasikan nilai intensitas. Titik-titik di tempat *image* di-*sampling* disebut *picture elements*, atau sering dikenal sebagai piksel. Karakteristik suatu video digital ditentukan oleh resolusi (*resolution*) atau dimensi *frame* (*frame dimention*), kedalaman piksel (*pixwl depth*), dan laju *frame* (*frame rate*). Karakteristik-karakteristik ini menentukan perbandingan antara kualitas video dan jumlah bit yang

dibutuhkan untuk menyimpan dan mentransmisikannya.

(<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/300/jbptun-ikompp-gdl-yosepandyn-14954-3-bab2.pdf>/ diakses pada tanggal 18 Desember 2015 pukul 13.20 wib)

Media sosial hadir sebagai bagian dari perkembangan internet yang telah membawa banyak perubahan dan untuk memenuhi kebutuhan akan perubahan tersebut. Salah satu jejaring sosial tersebut ialah *instagram*. *Instagram* adalah sebuah media sosial yang muncul sekitar tahun 2010. Pada awal kemunculannya, media sosial *instagram* ini hanya mengusung konsep untuk berbagi moment lewat foto. Namun fitur dari *instagram* ini telah dikembangkan lagi, dan sekarang tidak hanya sekedar untuk berbagi foto, tapi media sosial *instagram* bisa juga berbagi video dengan durasi maksimal 15 detik. Pada tanggal 20 Juni 2013 Kevin Systrom CEO *instagram* menyebutkan *instagram* memiliki 130 juta pengguna aktif tiap bulannya. Selain itu juga ada 16 miliar foto yang dibagi pengguna *instagram* tiap harinya dan ada sekitar 300.000 video yang diunggah oleh para *user instagram* pada hari pertama fitur tersebut dirilis. Dihitung per tanggal 27 Juni 2013, *instagram* memiliki 1.562.022 video (<http://woynews.blogspot.com/2013/06/peluncuran-fitur-video-pada-instagram.html#ixzz3QHQvNcGI/> diakses pada tanggal 20 April 2015 pukul 20.00 wib).

Cara mengunggah video di *instagram* yaitu sebagai berikut: Untuk merekam video atau mengunggah salah satu dari ponsel atau tablet perpustakaan, tekan pertama  di bagian bawah aplikasi. Untuk merekam video: tekan  untuk beralih dari kamera video, lalu ketuk dan tahan lingkaran merah. Angkat jari anda dari layar untuk berhenti merekam. Jika anda ingin mengubah kamera untuk menghadapi anda, ketuk . Untuk mengunggah video dari ponsel atau tablet perpustakaan: tekan  (iOS) atau  (android) dan pilih video yang ingin berbagi. Setelah direkam atau upload video, anda dapat menambahkan filter, keterangan dan lokasi anda sebelum berbagi (<https://help.instagram.com/442610612501386/> diakses pada tanggal 20 April 2015 pukul 01.00 wib).

Intensitas berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya

Azwar mengartikan intensitas sebagai kekuatan atau kedalaman sikap terhadap sesuatu. Sementara Dahrendorf (dalam Apollo & Ancok, 1993) mengartikan intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan pengeluaran energi atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu. Intensitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman yang meliputi kemampuan, daya konsentrasi terhadap sesuatu, tingkat keseringan dan kedalaman cara atau sikap seseorang pada objek tertentu. Jadi, intensitas mengunggah video dapat dipahami sebagai tingkat keseringan (frekuensi), kualitas membuat dan mengunggah video atau durasi dan daya konsentrasi untuk membuat dan mengunggah video di *instagram*.

Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *existere*, yang artinya keluar dari, melampaui atau mengatasi. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya”

Sebuah citra yang positif dapat keluar dari mana saja bahkan dari saat yang tidak terduga, begitu pula citra negatif. Oleh sebab itu pengelolaan citra yang baik sangat diperlukan agar dapat meraih simpati para masyarakat dan membangun eksistensi. Eksistensi diri dari komunitas memang sulit untuk diraih dan ada beberapa komunitas yang eksistensinya sudah diakui oleh masyarakat tiba-tiba menghilang karena anggota didalamnya tidak bisa mengelola eksistensi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa eksistensi adalah sesuatu yang sensitif bisa dengan mudah dibentuk dan bisa dengan mudahnya juga hancur dan menghilang.

Komunitas adalah kelompok populasi yang terbentuk dikarenakan adanya kesamaan misi dan visi dalam suatu kelompok. Makna sederhana dari komunitas adalah sekumpulan populasi yang terbentuk karena adanya kepentingan dan kesenangan (hobi) yang sama, seperti komunitas pengguna motor, komunitas penulis, komunitas fotografi, dan salah satu diantaranya adalah komunitas video *instagram* (vidgram). Terbentuknya komunitas

video *instagram* tidak terlepas pengaruh dari Pulau Jawa, yaitu adanya komunitas video *instagram* di Jakarta sebagai pencetus dan juga induk dari komunitas video *instagram* di Indonesia yaitu komunitas *Indovidgram* (Indonesia Video *Instagram*). Berawal dari *Indovidgram* inilah dapat memotivasi daerah-daerah lainnya di Indonesia untuk mendirikan komunitas video *instagram* berbagai kota Indonesia seperti, *Medanvidgram*, *Palvidgram*, *Bogorvidgram*, *Jogjavidgram*, *Balividgram* dan untuk wilayah Pekanbaru yaitu *Pkuvidgram*

Teori ketergantungan (*dependency theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach, adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Ketergantungan itu sangat esensial dalam naluri Freud. Teori ini memprediksikan bahwa khalayak tergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media massa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode riset kuantitatif.

Jenis penyajian data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sementara jenis atau tipe riset yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksplanasi. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik sensus

yaitu mencakup penarikan sampel dengan menarik keseluruhan subjek-subjek di dalam populasi yaitu berjumlah 60 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan terhadap 60 responden yaitu anggota Pekanbaru Video *Instagram* (*Pkuvidgram*). Berikut hasil penelitian yang dilakukan melalui penyebaran angket/kuisisioner:

a. Rekapitulasi dan Deskripsi Karakteristik Responden

Berdasarkan jenis kelamin, responden terbanyak adalah laki-laki dengan jumlah 52 (86,7%). Berdasarkan aktifitas sehari-hari responden terbanyak adalah mahasiswa dengan jumlah 34 (56,7%). Berdasarkan usia, responden terbanyak adalah berusia 15-20 tahun dengan jumlah 29 (48,3%). Berdasarkan kurun waktu mengakses, responden terbanyak adalah dengan kurun ≥ 12 Bulan dengan jumlah 51 (85%). Berdasarkan durasi mengakses, responden terbanyak adalah durasi ≥ 20 Menit dengan jumlah 37 (61,7%). Berdasarkan frekuensi mengakses, responden terbanyak adalah dengan frekuensi 6-12 kali dengan jumlah 25 (41,7%). Dan berdasarkan responden berdasarkan tempat mengakses, responden terbanyak adalah di rumah/kost dengan jumlah 46 (76,7%).

b. Rekapitulasi Tanggapan Responden

Tabel 1 merupakan hasil rekapitulasi tanggapan responden atas pertanyaan yang diajukan kepada responden melalui pengisian angket/kuisisioner.

Tabel 1
Rekapitulasi Tanggapan Responden

No	Indikator	Tanggapan Responden			
		Sangat Sering	Sering	Jarang	Sangat Jarang
Intensitas Mengunggah Video					
1	Frekuensi saya mengunggah video di <i>instagram</i> dalam seminggu	17 (28,3%)	19 (31,7%)	17 (28,3%)	7 (11,7%)
		Sangat Lama	Lama	Sebentar	Agak Sebentar
2	Total durasi video yang saya unggah di <i>instagram</i> dalam seminggu	13 (21,7%)	17 (28,3%)	16 (26,7%)	14 (23,3%)
Eksistensi Diri Anggota Komunitas <i>Pkuvidgram</i>					
		SS	S	KS	TS
1	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar suatu saat bisa memenangkan kompetisi membuat	13	36	10	1

	video	(21,7%)	(60%)	(16,7%)	(1,7%)
2	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar video saya di remake/diduplikat orang lain dengan <i>mention</i> akun saya pada <i>captionnya</i> .	15 (25%)	35 (58,3%)	10 (16,7%)	- -
3	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar video saya <i>direpost</i> akun lain dengan <i>mention</i> akun saya pada <i>captionnya</i> .	15 (25%)	36 (60%)	9 (15%)	- -
4	Saya mengedit dan mengunggah video semenarik mungkin agar video saya mendapat apresiasi berupa komentar pujian dari <i>user</i> lain.	19 (32,7%)	36 (60%)	5 (8,3%)	- -
5	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar orang lain juga ikut membuat video seperti saya.	20 (33,3%)	36 (60%)	4 (6,7%)	- -
6	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar keberadaan saya di <i>instagram</i> maupun komunitas dilihat dan dipandang orang lain.	16 (26,7%)	35 (58,3%)	9 (15%)	- -
7	Saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> agar orang lain menganggap bahwa saya aktif di komunitas.	12 (20%)	29 (48,3%)	18 (30%)	1 (1,7%)
8	Banyaknya <i>followers</i> yang saya miliki membuktikan bahwa video-video yang saya <i>posting</i> menarik.	14 (23,3%)	32 (53,3%)	12 (20%)	2 (3,3%)
9	Karena saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> jumlah <i>followers</i> saya bertambah.	14 (23,3%)	36 (60%)	9 (15%)	1 (1,7%)
10	Karena saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> saya mendapat banyak <i>likes</i> dan <i>comments</i> dari <i>followers</i> /teman saya.	17 (28,3%)	36 (60%)	6 (10%)	1 (1,7%)
11	Karena saya intens mengunggah video di <i>instagram</i> maka hubungan keanggotaan di komunitas menjadi semakin akrab.	17 (28,3%)	37 (61,7%)	5 (8,3%)	1 (1,7%)
12	Saya suka memberi <i>like</i> dan komentar pada postingan video orang lain agar terjalin komunikasi antar pengguna <i>instagram</i> dan sesama anggota komunitas.	17 (28,3%)	40 (66,7%)	3 (5%)	- -

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2016

Secara umum penelitian ini menunjukkan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel penelitian ini secara umum sudah baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyaknya tanggapan persetujuan yang tinggi dari responden terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian.

c. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas yang menggunakan SPSS Windows versi 16 pada tabel dengan nama *item-total* statistik.

Melihat validitas masing-masing butir pernyataan, *cronbach alpha* (dalam Azwar, 2004:158) mengatakan bahwa koefisien yang berkisar antara 0,30 sampai 0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi lembaga penelitian.

Oleh karena itu, masing-masing butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai dari *corrected item-total correlation* minimal sebesar 0,30.

Tabel 2
Hasil Uji Validitas 30 Responden

Variabel	Item	r hitung	r table	Keterangan
Intensitas Mengunggah Video	1	0.735	0,30	Valid
	2	0.735	0,30	Valid
Eksistensi Diri	1	0.418	0,30	Valid
	2	0.650	0,30	Valid
	3	0.733	0,30	Valid
	4	0.674	0,30	Valid
	5	0.489	0,30	Valid
	6	0.632	0,30	Valid
	7	0.615	0,30	Valid
	8	0.504	0,30	Valid
	9	0.412	0,30	Valid
	10	0.587	0,30	Valid
	11	0.442	0,30	Valid
	12	0.544	0,30	Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2016

Dari pengujian validitas dengan pengujian SPSS menyatakan bahwa semua butir pertanyaan dapat digunakan karena koefisien lebih besar dari 0,30 sehingga dapat dikatakan memenuhi syarat validitas dan untuk item yang memiliki koefisien di atas 0,30 berarti memberikan hasil yang memuaskan (Azwar, 2004: 158) yang artinya item pertanyaan tersebut layak untuk dijadikan sebagai pertanyaan dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan koefisien responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Variabel tersebut akan dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*-Nya memiliki nilai lebih besar dari 0,6 (Azwar, 2004:158).

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Variabel X (Intensitas)	2	0.847	Reliabel
Variabel Y (Eksistensi Diri)	12	0.869	Reliabel

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2016

Tabel 3 menunjukkan angka pada kolom *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pertanyaan merupakan dimensi seluruh variabel adalah reliabel artinya item – item pertanyaan tersebut apabila ditanyakan

kemudian hari kepada orang yang berbeda akan memiliki jawaban yang sama.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Penulis menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh motif penggunaan media *online* Bola.net

terhadap kepuasan yang diperoleh Milanisti Indonesia Sezione Pekanbaru. Dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana

dengan menggunakan program *SPSS 16 for windows*.

Tabel 4

Rekapitulasi Perhitungan Statistik

No	Variabel	Koefisien Regresi	T Hitung	T Tabel	Signifikansi	Keterangan
1.	Konstanta (a)	27.649	6.785	2.002	0,000	Signifikan
2.	Intensitas	1.829				

Sumber : *Data Olahan Peneliti, 2016*

Berdasarkan tabel 5.20 terlihat hasil regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 27,649 + 1,829 X$. Bilangan konstanta (a) sebesar 27,649 dan koefisien variabel intensitas mengunggah video sebesar 1,829. Sementara itu t hitung 6,785 lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,002, dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Berdasarkan perhitungan statistik yang diperoleh, maka hipotesis untuk penelitian ini yaitu H_a terdapat pengaruh signifikan antara intensitas mengunggah video

terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram.

4.Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisa regresi, hal ini ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang lebih jelas. Koefisien determinasi (R^2) akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi pada variabel lain (Sentosa dan Ashari, 2005:125).

Tabel 5

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.665 ^a	.442	.433	4.02727

Sumber : *Data Olahan Peneliti, 2016*

Tabel “Model Summary” tersebut memperlihatkan bahwa nilai $R = 0,665$ dan koefisien determinasi (R_{square}) adalah sebesar 0,442 hasil dari pengkuadratan koefisien korelasi $0,442 \times 0,442$. Angka tersebut menunjukkan pengertian bahwa sumbangan pengaruh variabel intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri adalah sebesar 44,2%, sementara sisanya sebesar 55,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Nilai ini terletak antara 40% – 59,99% dengan kategori sedang. Artinya terdapat pengaruh yang sedang antara intensitas mengunggah video

terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram.

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki signifikansi sebesar 0,000 itu artinya hasil tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dengan artian terdapat pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram (Pekanbaru Video *Instagram*). Dan dari nilai R menunjukkan korelasi antara variabel independen dengan variabel dependen yakni bahwa nilai R sebesar 0,665 maka dari model summary di atas diketahui nilai R_{Square} sebesar 0,442 artinya

adalah bahwa terdapat pengaruh antara intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri dengan pengaruh sebesar 44,2% yang dikategorikan berpengaruh sedang. Berikut penjelasan terkait dengan hasil penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti, maka dipastikan bahwa intensitas mengunggah video memiliki pengaruh sedang terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram (Pekanbaru Video *Instagram*). Hal ini disebabkan oleh intensitas mengunggah video yang merupakan pengeluaran energi atau banyaknya kegiatan mengunggah video di *instagram* yang dilakukan oleh anggota komunitas dalam waktu tertentu, intensitas dapat diukur berdasarkan sejauh mana kedalaman informasi yang dapat dipahami oleh responden yaitu responden melakukan kegiatan mengunggah video ini dikarenakan ada dorongan dalam dirinya, dan seberapa sering kegiatan tersebut dilakukan oleh responden maka akan mempengaruhi eksistensi diri anggota komunitas sehingga dapat meningkatkan kualitas videografi mereka. Berdasarkan hasil dari kuisioner, dominan responden di komunitas Pkuvidgram memiliki jumlah pengikut yang selalu bertambah dan mereka menjadi lebih dikenal di dunia video *instagram* karena ketergantungan mereka menggunakan *instagram* dan seringnya anggota membuat serta mengunggah video di *instagram* sehingga banyak pengguna *instagram* mengenali mereka di dunia *instagram*, dan hal tersebut menimbulkan respon positif untuk penelitian ini.

Teori ketergantungan (*dependency theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roceach, adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Teori ini memprediksikan bahwa khalayak tergantung kepada informasi yang berasal dari media dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media. Perkembangan teknologi yang inovatif memudahkan pekerjaan manusia, terutama dalam hal berkomunikasi dan juga untuk mendapatkan informasi. Masyarakat menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi dan media sosial menyediakan

berbagai fitur yang disediakan secara menarik. Masyarakat yang bergantung kepada media sosial sebagai alat komunikasi seharusnya lebih mementingkan komunikasi tatap muka atau secara langsung. Melalui media sosial seseorang dapat melakukan kegiatan komunikasi sekaligus sebagai tempat untuk peningkatan eksistensi diri.

Pada konteks penelitian ini, sama artinya anggota komunitas Pkuvidgram bergantung kepada media sosial *instagram*, semakin lama mereka bergabung dengan *instagram* tersebut maka semakin produktif dan kreatif pula kemampuan mereka dalam membuat video *instagram* berdurasi 15 detik sehingga pencapaian tujuan mereka di komunitas dapat terwujud, sesuai dengan pernyataan Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roceach yaitu teori Ketergantungan Media adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Aktifitas membuat dan mengunggah videopun semakin ditingkatkan lagi dan telah banyak video yang dihasilkan di akun *instagram* mereka dengan tujuan keberadaan (eksistensi) mereka di *instagram* semakin dikenal pengguna lainnya dibuktikan dengan selalu bertambahnya jumlah *followers* mereka seiring banyaknya video yang mereka unggah di *instagram*, sehingga eksistensi menjadi suatu kebutuhan utama bagi komunitas ini. Dalam melakukan segala kegiatannya para anggota di komunitas Pkuvidgram selalu berpikir bagaimana mereka bisa menghasilkan karya yang baik dan menerapkan *image* positif pada masyarakat yang melihat atau menikmati karya mereka ini pada setiap kesempatan yang ada.

Berawal dari ketergantungan media sosial ini para anggota komunitas Pkuvidgram ini memanfaatkan *instagram* sebagai aplikasi untuk pemenuhan kebutuhan mereka, yaitu semakin lama mereka aktif membuat video di *instagram* maka berdampak positif pada *need for achievement* (kebutuhan akan berprestasi) yaitu intens membuat dan mengunggah video *instagram* membuat mereka dapat meraih beberapa prestasi dalam kompetisi membuat video *instagram*, sehingga mereka memiliki keahlian dalam membuat video menarik di *instagram* seperti yang dijelaskan oleh (Wade & Tavris, 2008) yang mengatakan bahwa *need for achievement* adalah motif yang dipelajari

yang bertujuan untuk mencapai suatu standard keberhasilan dan keunggulan pribadi di suatu bidang tertentu.

Intens mengunggah video di *instagram* juga berpengaruh pada kebutuhan akan kekuatan (kekuasaan) anggota didalam komunitas Pkuvidgam seperti yang didapatkan dari hasil kuesioner bahwa mereka mengunggah video di *instagram* agar dapat mempengaruhi orang lain supaya ikut membuat video seperti mereka sehingga keberadaan mereka dilihat dan dipandang orang lain, seperti yang disampaikan McClelland (dalam Robbins, 2007:231) bahwa didalam *need for power* individu-individu yang termotivasi oleh kekuasaan memiliki keinginan kuat untuk menjadi berpengaruh dan mengendalikan. Hubungan pertemanan yang kian bertambah juga menjadi efek dari intensnya anggota Pkuvidgram mengunggah video di *instagram*, *followers* dari akun *instagram* mereka menjadi bertambah dan hal ini mempengaruhi hubungan pertemanan mereka didalam komunitas menjadi lebih akrab. Seperti yang disampaikan oleh Prof. Dr. David C. McClelland yaitu individu-individu yang termotivasi oleh afiliasi memiliki dorongan untuk lingkungan yang ramah dan mendukung, individu tersebut yang berkinerja efektif dalam tim (Robbins, 2007:232). Anggota komunitas Pkuvidgram intens mengunggah video-video yang mereka buat sehingga keberadaan diri mereka di dunia maya maupun di komunitas menjadi lebih dikenal orang lain dan hal ini merupakan salah satu tujuan dan kebutuhan mereka yaitu meningkatkan eksistensi diri yang mereka miliki. Hasilnya, teori ketergantungan media juga mendukung bahwa intensitas mengunggah video memiliki pengaruh terhadap eksistensi diri anggota Pkuvidgram.

Konteks ini berhubungan dengan video yang diposting oleh pengguna *instagram*, semakin menarik video, semakin besar ketertarikan pengguna *instagram* lain untuk mengasah bakat videografi atau menambah kualitas videografinya. Artinya ketergantungan akan media sosial ini mampu menciptakan budaya instan yang adiktif dalam kehidupan manusia. Semakin interaktif sebuah media, sejatinya memungkinkan adanya motivasi dan respon secara berkesinambungan dari para penggunanya.

Hasil yang diperoleh oleh peneliti dapat menyimpulkan beberapa penelitian

terdahulu yang serupa. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Siti Nadhiroh pada tahun 2014. Ia mencari seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan internet sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari penelitian itu, memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan internet sebagai sumber belajar ternyata menimbulkan pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yudha Ega Sandra pada tahun 2012. Penelitian mengenai Pengaruh Pemanfaatan Fasilitas Status dalam Media *Social Facebook* terhadap Eksistensi Diri Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Pengguna Member Warnet B-Net Seturan Yogyakarta) ini mendapatkan hasil yang berpengaruh yaitu berpengaruh sedang. Tingkat hubungan pemanfaatan penggunaan status di media sosial yang terdiri dari frekuensi mengganti status di media sosial, intensitas mengganti status di media sosial, dan durasi mengganti status di media sosial terhadap tingkat eksistensi diri adalah sedang dan tingkat eksistensi diri dipengaruhi oleh pemanfaatan penggunaan status di media sosial sebesar 57.1% sedangkan 42.9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kedua penelitian terdahulu telah membandingkan dengan hasil penelitian ini. Sehingga untuk penelitian sejenis ini, mendapatkan hasil yang beragam. Seperti misalnya hubungan atau korelasi antara media sosial *instagram* dengan presentasi diri, meningkatkan *brand* suatu *product*, respon terhadap *mention* dari sebuah postingan di media sosial *instagram*, hingga yang peneliti lakukan yaitu pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri. Secara umum hasil ini memperlihatkan bahwa media sosial akan banyak diikuti oleh pengguna jika menyajikan atau menampilkan konten yang menarik, sekaligus mampu untuk memosisikan diri sebagai akun yang memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga informasi yang disampaikan dan diterima pengguna bisa dipertanggung jawabkan isinya.

Kesimpulan

Hasil analisis yang ditemukan pada penelitian pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram (Pekanbaru Video *Instagram*) dan merupakan hasil dari pengolahan data regresi linear sederhana, menggunakan program SPSS 16 *for windows*, menunjukkan hasil sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil dan pengolahan data regresi linear sederhana menggunakan versi SPSS versi 16 menunjukkan hasil bahwa variabel intensitas mengunggah video yang terdiri dari indikator frekuensi dan durasi memiliki pengaruh sedang terhadap variabel eksistensi diri yang terdiri atas indikator kebutuhan untuk berprestasi (*Need for Achievement*), kebutuhan untuk kekuasaan (*Need for Power*), dan kebutuhan untuk bersahabat (*Need for Affiliation*). Hal ini ditunjukkan dengan hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang sedang antara intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram dan artinya bahwa H_a diterima H_0 ditolak.
- b. Sumbangan pengaruh variabel intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram adalah sebesar 44,2% dengan kategori sedang. Sementara sisanya sebesar 55,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
- c. Teori ketergantungan (*dependency theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach, adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Pada konteks penelitian ini, sama artinya anggota komunitas Pkuvidgram bergantung kepada media sosial *instagram* untuk mengunggah video-video yang mereka buat sehingga keberadaan diri mereka di dunia maya maupun di komunitas menjadi lebih dikenal orang lain dan hal ini merupakan salah satu tujuan dan kebutuhan mereka yaitu meningkatkan

eksistensi diri yang mereka miliki. Hasilnya, teori ketergantungan media juga mendukung bahwa intensitas mengunggah video memiliki pengaruh terhadap eksistensi diri anggota Pkuvidgram.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan diketahuinya bahwa terdapat pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri anggota komunitas Pkuvidgram yang memiliki pengaruh sebesar 0,442 atau 44,2% dengan kategori sedang, diharapkan bagi anggota komunitas Pkuvidgram untuk lebih mengasah lagi kemampuan membuat video baik itu dari ide maupun dalam mengedit video agar masing-masing dari anggota Pkuvidgram mampu menghasilkan video yang lebih berkualitas lagi dan dapat meningkatkan eksistensi diri mereka di dunia *instagram*.
2. Untuk mengembangkan Ilmu Komunikasi terkait pengaruh intensitas mengunggah video, diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk meneliti objek yang sama, yaitu mengenai pengaruh intensitas mengunggah video terhadap eksistensi diri agar dapat melakukan penelitian di luar faktor yang telah disajikan dalam penelitian ini. Sehingga hasil dari penelitian nantinya akan lebih melengkapi dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleman, A.M.M. & Wartman, K.L. 2009. *Online Social Networking on Campus: Understanding What Matters in Student Culture*. Taylor & Francis Press
- Ardianto, Elvinaro dkk, 2004, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Atkinson, R L, Atkinson, Richard R.C & Hilogard, E. R. 2011. *Pengantar Psikologi, Edisi 8 Jilid 2*. Alih Bahasa: Nurjannah Taufiq. Jakarta: Erlangga
- Atmoko, Bambang Dwi. 2012. *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita

- Bungin, H.M.Burhan. 2005. *Metode Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- DeFleur, M, 1989. *Theories of Mass Communication: Fifth Edition*. New York: Longman, Inc.
- Dirgayuza, S. 2008. *Panduan Praktis Mengoptimalkan Facebook*. Jakarta: Media Kita.
- Freud, Sigmund. 2000. *Civilization and Its Discontents: Peradapan dan Kekecewaan*. Yogyakarta: Jendela (terjemahan oleh Apri Danarto).
- Gibson, Ivanicevich, dan Donnely. 1995. *Organisasi: Perilaku, Struktur, dan Proses*. Jakarta: Erlangga
- Goleman, D, 2007. *Social Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metode Penelitian & Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Horrigan, J.B. 2002. *New Interest Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the Net's Future*. http://www.pewinternet.org/pdfs/New_Users_report.pdf.
- Kriyantono, Rachmat, 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, Kencana.
- Moleong, Lexy J, 2005, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narkubo, Cholid, dkk. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazaruddin. 2005. *Dynamic Modeling and Simulation As A Two-Bad Silicagel-Water Dsorption Chiller, Dertation Dwnat Aachen*. Germany
- Nugroho. Agung. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistic Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Preston, Paschal, 2001. *Reshaping Communications*, Thousand Oaks, Calif. Sage.
- Priyatno, Dwi, 2009, *Mandiri Belajar SPSS*, Yogyakarta, Media Kom.
- Robbins & Judge. 2007. *Perilaku Organisasi*. terj. Diana Angelica. Jakarta : Salemba Empat
- Ruslan, Rosady. 2005. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Severin, J. Werner & Jr, James W. Tankard. 2011. *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*, Edisi Kelima. Jakarta: Prenada Media
- Sobur, Alex, 2006. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sony, Sumarsono. 2004. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, 2003. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi Bagi Peneliti*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media: 2006.
- Sugiyono. 2006. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005). hlm. 438.
- Sumber Lain:
 [1]http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/629/jbptunikompp-gdl-rezarefhan-31442-12-unikom_r.pdf/diakses pada tanggal 20 April 2015 pukul 02.00 wib
 [2]<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/300/jbptunikompp-gdl-yosepandyn-14954-3-bab2.pdf>/diakses pada tanggal 18 Desember 2015 pukul 13.20 wib
 [3]<https://help.instagram.com/442610612501386>/diakses pada tanggal 20 April 2015 pukul 01.00 wib
 [4]<http://id.wikipedia.org/wiki/instagram>/diakses pada tanggal 23 Maret 2015 pukul 16.00 wib
 [5]<http://www.geniuslifestyletips.com/2012/04/fitur-kegunaan-dan-kelebihan-instagram.html>/diakses pada tanggal 16 April 2015 pukul 21.00 wib
 [6]<http://woynews.com/2013/06/peluncuran-fitur-video-pada-instagram.html#ixzz3QHQvNcGI/> Diakses pada 20 April 2015 pukul 20.00 wib
- Dikutip dari Peneletian Siti Nadhiroh. 2014. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet sebagai Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Kependidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Dikutip dari Penelitian Yudha Ega Sandra. 2012. *Pengaruh Pemanfaatan Fasilitas Status Dalam Media Social Facebook Terhadap Eksistensi Diri Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Pengguna*

Member Warnet B-Net Seturan Yogyakarta). Yogyakarta: UPN “Veteran” Yogyakarta.

Dikutip dari Penelitian Simatupang, T. M. 2011. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial (Facebook) Dengan Harga Diri (Self Esteem) Pada Siswa Siswi SMK Negeri 1 Merangin-Jambi Tahun 2011*. Padang: Universitas Andalas. (Diperoleh tanggal 26 Oktober 2015 dari <http://repository.unand.ac.id/>.)

Dikutip dari penelitian Ahmad, H. 2012. *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Acara Memasak Di Televisi Terhadap Pengetahuan Bidang Boga Pada Siswa Kelas XII Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Diperoleh tanggal 26 Oktober 2015 dari <http://eprints.uny.ac.id/8315/>.)

Apollo & Ancok, D. *Relationship between intensity of watching violent TV programs, perception of family harmony, gender, and the development of child aggression*. Hubungan antara intensitas menonton tayangan televisi berisi kekerasan, persepsi terhadap keharmonisan rumah keluarga, jenis kelamin, dan tahap perkembangan dengan kecenderungan agresivitas remaja. *Sosio Humaniora* Vol 16, No 3, 2003.