

PENGUNAAN MEDIA SOSIAL DI KALANGAN GEN Z DAN ALPHA

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I) di Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Lancang Kuning*



OLEH:

HALWA HANNISA

NIM. 2171201032

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS LANCANG KUNING

PEKANBARU

2025

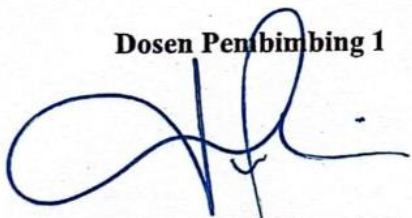
HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Penggunaan Media Sosial di Kalangan Gen Z dan Alpha
Nama : Halwa Hannisa
NIM : 2171201032
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Jurusan : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Ilmu Budaya
Universitas : Lancang Kuning

Pekanbaru, 06 Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1



Vita Amelia, S.T., S.Hum., M.IP
NIDN. 1007088201

Dosen Pembimbing 2



Nining Sudiar, S.Sos., M.IP
NIDN. 1010048401

Mengetahui,

**Ketua Pogram Studi Ilmu
Perpustakaan**



Eko Noprianto, S.IP., M.A
NIDN. 1011119202

**Dekan
Fakultas Ilmu Budaya**



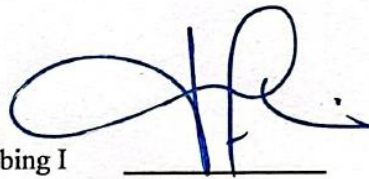
Dr. Mohd Fauzi, S.S., M.Hum
NIDN. 1015037402

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini diuji dan dipertahankan di hadapan panitia Ujian Akhir Sarjana Ilmu Perpustakaan pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning yang dinyatakan lulus pada tanggal 06 Februari 2025.

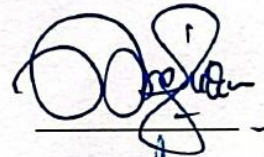
Tim Penguji

Vita Amelia Taufik, S.T., S.Hum., M.IP Pembimbing I



Nining Sudiar, S.Sos., M.IP

Pembimbing II



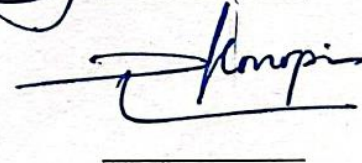
Hadira Latiar., M.A

Penguji I



Eko Noprianto., S.IP., M.A

Penguji II



Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning



Eko Noprianto, S.IP., M.A
NIDN. 1011119202

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya sendiri. Setiap bagian dari skripsi yang mengutip karya orang lain ditulis sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan akademik. Apabila di kemudian hari terdeteksi adanya plagiarisme, saya siap menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Pekanbaru, 06 Februari 2025

Peneliti,



Halwa Hannisa
2171201032

INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media sosial di kalangan gen z dan alpha. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Populasi penelitian ini terdiri dari 24.926 orang, termasuk gen z dan alpha yang berada di kelurahan sidomulyo barat, dengan sampel sebanyak 394 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam pola, alasan, maupun dampak penggunaan media sosial antara kedua generasi ini. Pada jenis media sosial yang banyak digunakan adalah whatsapp, tiktok, dan instagram. Kedua generasi mengakses situs media sosial lebih banyak menggunakan wifi, dengan menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama. Lama penggunaan media sosial rata-rata adalah 3 tahun, sementara waktu penggunaan yaitu 2 jam perhari. Tempat yang banyak dipilih untuk mengakses media berada di rumah. Alasan utama penggunaan media sosial adalah untuk hiburan. Dampak positif yang paling banyak dirasakan adalah kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman atau keluarga, sedangkan dampak negatif adalah menyebabkan kecanduan dan menghabiskan terlalu banyak waktu.

Kata kunci: Media sosial, Penggunaan, Gen Z, Alpha

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the use of social media among gen z and alpha. This research uses descriptive quantitative methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation. The population of this study consisted of 24,926 people, including gen z and alpha in sidomulyo barat urban village, with a sample of 394 people. The results of this study show that there are no significant differences in the patterns, reasons, or impacts of using social media between these two generations. The types of social media that are mostly used are whatsapp, tiktok, and instagram. Both generations access social media sites mostly using wifi, using smartphones as the main device. The average length of social media use is 3 years, while the usage time is 2 hours a day. The preferred place to access media is at home. The main reason for using social media is for entertainment. The most perceived positive impact is the ease of communicating with friends or family, while the negative impact is causing addiction and spending too much time.

Keywords: Social media, Usage, Gen Z, Alpha

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya, dan sholawat serta salam dilimpahkan kepada junjungan kita yakni Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulisan skripsi berjudul “**Penggunaan Media Sosial di Kalangan Gen Z dan Alpha**” dapat diselesaikan dengan baik. Penyelesaian penulisan ini disusun guna melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi pada Universitas Lancang Kuning dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktek.

Peneliti mendapat banyak bimbingan dan pengarahan serta bantuan yang sangat bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak mungkin terlaksana tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Junaidi, S.S., M.Hum., selaku Rektor Universitas Lancang Kuning.
2. Bapak Dr. Mohd. Fauzi, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning.
3. Bapak Eko Noprianto, S.IP.,M.A., selaku Kaprodi Ilmu Perpustakaan.
4. Ibu Vita Amelia, S.T., S.Hum., M.IP dan Ibu Nining Sudiar, S.Sos., M.IP selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan saran serta kritik yang membangun, sehingga tulisan ini dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.
5. Segenap Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Lancang Kuning yang telah berbagi ilmu dan wawasannya yang sangat berharga selama masa studi.
6. Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning, yang telah memberikan bantuan administrasi dengan penuh dedikasi selama peneliti menjalani studi.

7. Kepada orang tua, papa dan mama yang sangat peneliti sayangi yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan tiada henti dalam menyelesaikan tulisan ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Perpustakaan, terutama kepada Yesi Melda yang selalu memberikan dukungan, semangat dan nasihat, Diah Galuh Putri Pratiwi yang sudah jauh-jauh menemani peneliti dalam pengambilan data, dan sahabat peneliti, Finka Fadilah Putri dan Rizki Auliya yang juga turut membantu peneliti mengumpulkan data kuesioner dan teman lainnya.
9. Kepada Stray Kids, terutama bias saya yaitu Kim Seungmin yang sudah memberikan hiburan melalui konten mereka dan juga lagu mereka yang menemani selama peneliti menyusun skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu peneliti di atas, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti juga menyadari bahwa tulisan ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, demi kesempurnaan pada masa yang akan datang khususnya di bidang Ilmu Perpustakaan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 06 Februari 2025

Halwa Hannisa
2171201032

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
INTISARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Desain Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Media Sosial.....	12
2.2.2 Penggunaan Media Sosial	22
2.2.3 Teori <i>Uses and Gratification</i>	24
2.2.4 Generasi.....	25
2.2.5 Generasi Z	27
2.2.6 Generasi Alpha.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	33
3.2 Objek Penelitian	33
3.3 Variabel Penelitian	33
3.4 Jenis Penelitian	33
3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	34
3.6 Subjek Penelitian	35
3.7 Populasi dan Sampel	36
3.7.1 Populasi	36
3.7.2 Sampel	36
3.8 Metode Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Gambaran Umum Kelurahan Sidomulyo Barat	39
4.1.1 Sejarah Kelurahan Sidomulyo Barat	39
4.1.2 Visi dan Misi Kelurahan Sidomulyo Barat	39
4.1.3 Struktur Organisasi Kelurahan Sidomulyo Barat.....	40
4.2 Hasil dan Pembahasan.....	41
4.2.1 Demografi Responden.....	43
4.2.2 Pola Penggunaan Media Sosial	45
4.2.3 Alasan Penggunaan Media Sosial	58
4.2.4 Dampak Penggunaan Media Sosial.....	61
BAB V PENUTUP	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Most Used Social Media Platforms</i>	2
Gambar 2. Desain Penelitian.....	6
Gambar 3. Struktur Organisasi Kelurahan Sidomulyo Barat.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Variabel Penelitian.....	33
Tabel 2. Daftar Ketenagaan di Kelurahan Sidomulyo Barat.....	40
Tabel 3. Jenis Kelamin Responden	43
Tabel 4. Usia Pengguna Media Sosial Gen Alpha	44
Tabel 5. Usia Pengguna Media Sosial Gen Z	44
Tabel 6. Jenis Media Sosial Responden	46
Tabel 7. Akses Situs Media Sosial Responden	48
Tabel 8. Perangkat Mengakses Media Sosial Responden.....	50
Tabel 9. Lama Menggunakan Media Sosial Responden.....	52
Tabel 10. Waktu Menggunakan Media Sosial Responden	54
Tabel 11. Tempat Mengakses Media Sosial Responden.....	56
Tabel 12. Alasan Penggunaan Media Sosial Responden	58
Tabel 13. Dampak Positif Penggunaan Media Sosial Responden	62
Tabel 14. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial Responden.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	74
Lampiran 2. Data Jawaban Kuesioner Responden.....	77
Lampiran 3. Data Umur Tunggal Kecamatan Tuah Madani 2024.....	113
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	115
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	117
Lampiran 6. SK Pembimbing.....	118
Lampiran 7. Hasil Turnitin.....	121
Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup.....	122

BAB I

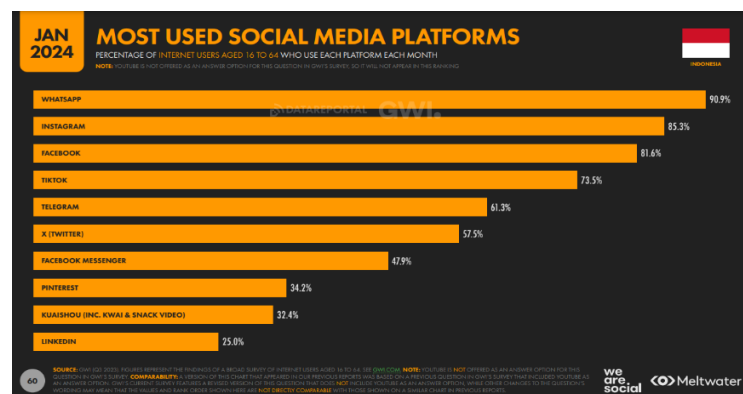
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi yang terus berkembang begitu pesat, internet saat ini mulai beralih jadi kebutuhan pokok di Indonesia maupun di seluruh dunia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan hasil survei mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 yang mengalami peningkatan yakni mencapai 221,6 juta dari total 278,69 juta jiwa penduduk Indonesia di tahun 2023. Dari hasil survei tersebut maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% dan ada peningkatan dari tahun sebelumnya dengan jumlah 1,4%. (APJII, 2024)

Peningkatan besar dalam jumlah pengguna internet ini menunjukkan akses yang lebih luas ke komunikasi dan informasi, serta mendorong penggunaan media sosial di Indonesia. Media sosial sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2024), media sosial adalah platform atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi konten, dan berpartisipasi dalam jaringan sosial. Van Dijk (2013) menyatakan bahwa media sosial merupakan platform multimedia yang menitikberatkan pada keterlibatan pengguna untuk mendukung aktivitas dan kolaborasi di antara mereka. Dengan demikian, media sosial dapat dianggap sebagai lingkungan jaringan yang berfungsi sebagai fasilitator dalam membangun dan memelihara hubungan sosial antar pengguna. (Nasrullah, 2020)

Dilansir dari *maryville.edu*, media sosial pertama kali terbentuk pada 24 Mei 1844. Seiring waktu, berbagai platform media sosial mulai bermunculan, seperti SixDegrees (1997), Friendster (2001), LinkedIn (2002), dan Myspace (2003). Tentu penggunaan media sosial tersebut digunakan oleh generasi sebelumnya yaitu generasi *Baby Boomers* (1946-1964), generasi X (1965-1980), dan generasi Y atau milenial (1981-1994). Sedangkan, perkembangan media sosial yang terus meningkat ini memunculkan berbagai media sosial yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk generasi sekarang yaitu generasi Z atau Gen Z (1995-2010) dan Alpha (2011-2025). Terlihat pada gambar di bawah yang menunjukkan bahwa ada 10 media sosial yang populer di berbagai kalangan tahun 2024.



Sumber: *We Are Social* (2024)

Gambar 1. *Most Used Social Media Platforms*

Berdasarkan data media sosial paling banyak digunakan yang bersumber dari *We Are Social* (2024), WhatsApp menempati posisi teratas sebagai media sosial yang banyak digunakan di Indonesia, dengan 90,9% pengguna aktif dari total populasi pengguna internet yang mencapai 221,6 juta jiwa. Di posisi kedua, Instagram memiliki persentase pengguna aktif sebanyak 85,3%, diikuti oleh

Facebook di urutan ketiga dengan persentase 81,6% pengguna aktif. TikTok berada di peringkat keempat dengan persentase pengguna aktif yaitu 73,5%, sementara Telegram menempati peringkat kelima dengan persentase 61,3% pengguna aktif. (Social, 2024)

Kelurahan Sidomulyo Barat merupakan salah satu kelurahan yang berada dalam wilayah administrasi Kecamatan Tuah Madani. Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti, semua responden dari Gen Z (100%) menggunakan media sosial. Media sosial yang paling banyak digunakan oleh generasi ini adalah WhatsApp, TikTok, dan Instagram, dengan rata-rata durasi penggunaan antara 3-9 jam per hari. Sementara itu, seluruh responden dari generasi Alpha (100%) juga menggunakan media sosial, dengan TikTok dan YouTube sebagai platform yang paling sering digunakan, dan rata-rata durasi penggunaan antara 1 hingga 3 jam per hari dengan batasan dari orang tua.

Penggunaan media sosial yang intens di kalangan kedua generasi ini tentu akan berdampak, baik positif maupun negatif. Dampak-dampak ini memerlukan perhatian khusus, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayub dan Sofia (2022). Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media sosial dapat meningkatkan konektivitas, memudahkan akses pendidikan, dan memberikan akses cepat terhadap informasi terbaru, yang semuanya berkontribusi pada dampak positif. Namun di sisi lain, dampak negatif media sosial meliputi berkurangnya kepedulian sosial, kecanduan internet, berkurangnya interaksi secara langsung, risiko *cyberbullying*, gangguan mental seperti IAD, pencurian data pribadi, Nomophobia, dan gangguan tidur akibat penggunaan yang berlebihan.

Berdasarkan kondisi ini, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memahami bagaimana penggunaan media sosial mempengaruhi generasi muda, khususnya pada Gen Z dan Alpha, mengingat intensitas penggunaan mereka yang sangat tinggi. Dengan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul “**Penggunaan Media Sosial di Kalangan Gen Z dan Alpha**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Meningkatnya jumlah penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha
- b. Banyak penyalahgunaan media sosial.
- c. Dominasi media sosial membuat orang-orang kurang berinteraksi secara langsung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “**Bagaimana Penggunaan Media Sosial di Kalangan Gen Z dan Alpha?**”

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.

1.4.2 Manfaat Penelitian

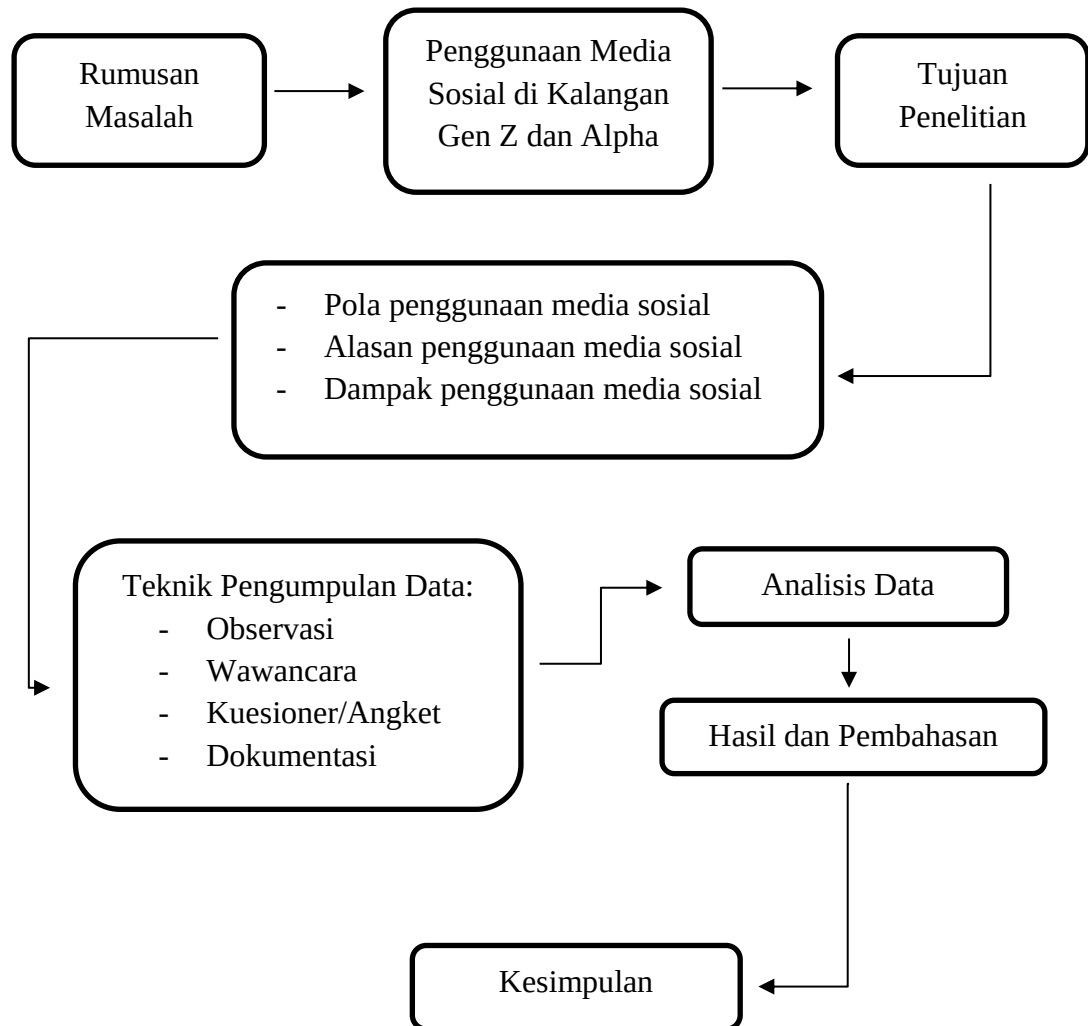
a. Manfaat Praktis

- Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.
- Penelitian ini dapat memberi masukan kepada orang tua dan pendidik tentang cara mendukung penggunaan media sosial yang positif dan sehat di kalangan generasi sekarang.

b. Manfaat Teoritis

- Bagi peneliti, dapat dijadikan masukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan tentang penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.
- Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan baru tentang bagaimana penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.

1.5 Desain Penelitian



Gambar 2. Desain Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan serta desain penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari berisi tinjauan pustaka dan juga landasan teori yaitu konsep-konsep yang digunakan sebagai dasar di dalam teori mengenai penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan lokasi dan waktu penelitian, objek penelitian, variabel penelitian, jenis penelitian, metode dan teknik pengumpulan data serta beberapa metode yang peneliti lakukan dalam pengambilan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dan pembahasan penelitian penggunaan media sosial di kalangan Gen Z dan Alpha.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang berisi simpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial di kalangan gen z dan alpha di Kelurahan Sidomulyo Barat sebagai berikut:

- a. Pola penggunaan media sosial menunjukkan bahwa platform yang paling banyak digunakan adalah whatsapp, tiktok, dan instagram. Mayoritas responden mengakses media sosial menggunakan wifi dengan smartphone sebagai perangkat utama. Lama penggunaan media sosial rata-rata adalah tiga tahun, dengan durasi penggunaan sekitar dua jam per hari. Tempat yang paling sering digunakan untuk mengakses media sosial adalah di rumah.
- b. Alasan penggunaan media sosial didominasi oleh tujuan hiburan, yang menjadi faktor utama bagi kedua generasi dalam menggunakan media sosial.
- c. Dampak penggunaan media sosial, baik gen z maupun alpha, merasakan dampak positif berupa kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman atau keluarga. Sementara itu, dampak negatif yang paling sering dialami adalah kecanduan dan penggunaan waktu yang berlebihan,

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, terdapat beberapa saran kepada:

- a. Orang tua sebaiknya mendampingi dan mengawasi anak saat mengakses media sosial dan memastikan konten yang mereka konsumsi memiliki nilai

edukasi atau manfaat, dengan menggunakan fitur seperti kontrol orang tua (*parental control*) pada *smartphone*, aplikasi pemantau aktivitas digital, serta fitur mode terbatas (*restricted mode*) di media sosial.

- b. Pemerintah kelurahan sidomulyo barat dapat mengadakan edukasi tentang penggunaan media sosial yang sehat dan membangun ruang kreatif agar anak muda punya alternatif selain bermain media sosial.
- c. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam dampak negatif penggunaan media sosial pada aspek literasi informasi di kalangan generasi muda dan bagaimana kecanduan media sosial mempengaruhi kemampuan mereka dalam mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rafiq. (2020). *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat*. Global Komunikasi, 1(1), 18–29. <https://doi.org/10.34081/270033>
- A, H., Ashari, S. A., Bau, R. T. R. ., & Suhada, S. (2023). *Eksplorasi Intensitas Penggunaan Sosial Media (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Teknik Informatika Ung)*. Inverted: Journal of Information Technology Education, 3(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.21172>
- Affandi, D., & Wijayani, I. (2022). *Social Media as Self Existence in Students Using Tiktok Applications*. Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 2(3), 300–311. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i3.2108>
- APJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Apjii.or.Id. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Astuti, A. T. W. (2021). *Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Generasi Z Di Kota Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Aulidya, M. (2023). *Manfaat, Fitur, dan Fungsi Twitter: Mengenal Lebih Dekat Media Sosial yang Populer Saat ini*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/mishelaulidya7261/643bb5c9a7e0fa33b71c51e3/manfaat-fitur-dan-fungsi-twitter-mengenal-lebih-dekat-media-sosial-yang-populer-saat-ini>
- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). *Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(4), 531–538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Azhari Harahap, I., Yusdi Arwana, N., & Wahyu Tami Br Rambe, S. (2020). *Teori dalam Penelitian Media*. Jurnal Edukasi Nonformal, 3(2), 136–140.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). *Jurnal Kemudahan Smartphone*. Acta Diurna, 6(1), 1–15.
- Damanik, R. R., & Tambotoh, J. J. C. (2022). *Analisis Penggunaan Media Sosial untuk Pencarian Informasi dan Media Komunikasi Menggunakan Model Uses and Gratification*. Jurikom (Jurnal Riset Komputer), 9(5), 1251. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4814>
- Fadillah, S. D., Noperman, F., & Resnani. (2022). *Penggunaan Media Sosial pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Kecamatan Kepahiang*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 5(3), 284–295.

- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). *Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0*. Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme*. Share : Social Work Journal, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Harian, K. (2021). *Telegram_ Pengertian, Cara Kerja, dan Keunggulannya _ kumparan.com*. Kabar Harian. <https://kumparan.com/kabar-harian/telegram-pengertian-cara-kerja-dan-keunggulannya-1wthN8eSuUA/full>
- Haryanto, G. C. (2019). *Perbedaan Penggunaan Internet, Media Sosial, Dan Persepsi Pada Dunia Kerja Menurut Tahun Kelahiran Generasi Z (Studi pada Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Imran, H. A. (2014). *Pola Penggunaan Media Komunikasi*. Jurnal Studi Komunikasi Dan Media, 17(1), 1. <https://doi.org/10.31445/jskm.2013.170101>
- Ira, L. (2023). *Mengenal TikTok, Aplikasi Media Sosial yang Populer di Dunia - Bisnis Tempo.co*. Tempo.Co. <https://bisnis.tempo.co/read/1800546/mengenal-tiktok-aplikasi-media-sosial-yang-populer-di-dunia>
- Kartini, Ningrum, I. M., Sari, J. E., & Khoirunnisa. (2020). *Penelitian tentang Facebook*. Jurnal EEdukasi Nonformal, 3(2), 146–153.
- Khairina, K. (2023). *Pola Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Remaja(Survei Deskriptif Pada Siswa SMPN 3 Batusangkar)*.
- Kumparan. (2024). *Fitur Apa Saja yang Ada di Media Sosial Facebook? Penjelasan dan Fungsinya | kumparan.com*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/berita-terkini/fitur-apa-saja-yang-ada-di-media-sosial-facebook-penjelasan-dan-fungsinya-22hRcDzvPtJ>
- Lase, D., & Daeli, D. O. (2020). *Pembelajaran Antargenerasi Untuk Masyarakat Berkelanjutan: Sebuah Kajian Literatur Dan Implikasi*. Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial, 6(2), 89. <https://doi.org/10.23887/jiis.v6i2.28138>
- LinkedIn. (2023). *Apa itu LinkedIn dan bagaimana cara menggunakannya?* Linkedin.Com. <https://www.linkedin.com/help/linkedin/answer/a548441/apa-itu-linkedin-dan-bagaimana-cara-menggunakannya-?lang=in>
- Manuel, R. A., & Sutanto, A. (2021). *Generasi Alpha : Tinggal Diantara*. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa), 3(1), 243. <https://doi.org/10.24912/stupa.v3i1.10468>
- Messenger. (2024). *Fitur Messenger*. <https://www.messenger.com/features>

- Monica, V., & Rosari, R. B. (2020). *Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya*. Scriptura, 9(2), 71–81. <https://doi.org/10.9744/scriptura.9.2.71-81>
- Narudin. (2015). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT RajaGrafindo Persada.
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial Perspektif dan Sosioteknologi Komunikasi, Budaya* (N. S. Nurbaya (Ed.)). Simbiosis Rekatama Media.
- Putri Aulia, W. (2023). *Mengenal Generasi Alpha dan Karakteristiknya*. Kompas.Com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2023/08/07/124933020/mengenal-generasi-alpha-dan-karakteristiknya?page=all>
- Putri, M. R. D. (2022). *Fitur paling bermanfaat di SnackVideo* - ANTARA News. <https://www.antaranews.com/berita/2632317/fitur-paling-bermanfaat-di-snackvideo>
- Putri, N. C., Salam, M. A. A., Ulfa, D. A., & Donny Eros, S.S, M. . (2024). *Analisis Kreativitas Gen Z Dalam Revolusi Digital Terhadap Pelestarian Dan Pengembangan Seni Budaya Lokal Untuk Indonesia Emas 2045*. Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR), 4, 618–626. <https://doi.org/10.1063/5.0223755>
- Ranti, S. (2024). *Apa Itu Aplikasi Telegram? Fungsi, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2024/08/27/13350067/apa-itu-aplikasi-telegram-fungsi-fitur-dan-cara-menggunakannya->
- Social, W. A. (2024). *Digital 2024*. Wearesocial.Com. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>
- Sugiyono, P. D. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (Ed.); Kedua). Alfabeta.
- Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi*. Deepublish.
- Syahrina, J., Siregar, N., Harahap, N., Studi Ilmu Perpustakaan, P., Ilmu sosial, F., Islam Negeri Suamtera Utara, U., Lapangan Golf Tuntungan, J., Pancurbatu, K., Deli Serdang, K., & Artikel Abstrak, I. (2022). *Penelitian Tentang Instagram*.
- Tahun, N., Apriyanti, H., Aeni, I. S., Kinaya, R. S., Nabilla, N. H., Laksana, A., & Latief, L. M. (2024). *Keterlibatan Penggunaan Media Sosial pada Interaksi Sosial di Kalangan Gen Z meningkatkan kreatifitasnya untuk mendesain isi media yang dimiliki , dapat mengirim dan*. 1.
- Tesa Yolanika Sitompul, N., Raya Tarutung-Siborongborong km, J., Kecamatan Sipoholon, S., & Utara, T. (2024). *Pengaruh Media Sosial terhadap Karakter Pemuda Masa Kini*. Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi, 2(1), 42–59. <https://doi.org/10.59581/jpat.widyakarya.v2i1.2344>

- WhatsApp. (2024). *Tentang Kami* | WhatsApp. WhatsApp. <https://www.whatsapp.com/about?lang=id>
- Widiani, S. (2023). *Generasi Z Dalam Memanfaatkan Media Sosial*. Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.56633/kaisa.v2i1.497>
- Winarso, B. (2021). *Cara Menggunakan Pinterest, Fitur dan Sejarahnya* | DailySocial.id. https://dailysocial.id/post/cara-menggunakan-pinterest#google_vignette
- Wisnuadi, K. (2024). *Faktanya Beda! Survey 2024 Media Sosial di Indonesia*. Digital Agency Jakarta. <https://dipstrategy.co.id/blog/statistik-media-sosial-berdasarkan-generasi-di-indonesia/>
- Wumbie, B. A.-M., Issah, D., & Issifu, I. (2023). Use of social media by students of Tamale Technical University. *Ghana Library Journal*, 28(1), 51–67. <https://doi.org/10.4314/glj.v28i1.5>