

**LITERASI MEDIA DIGITAL MAHASISWA SURAKARTA DALAM MENSIKAPI
HOAX DI MEDIA SOSIAL**

*Digital Media Literacy of Undergraduate Student of Surakarta
In Dealing with Hoaxes in Social Media*

Oleh

Buddy Riyanto dan Nurnawati Hindra Hastuti
Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Abstract

Descriptive qualitative research titled " Digital Media Literacy of Undergraduate Student of Surakarta In Dealing with Hoaxes in Social Media " is motivated by the rise of hoaxes in social media. And even the viral in the student WhatsApp group incidentally includes the intellectuals and future leaders of Indonesia. Data collection method in this research is done by interview, observation and document searching. The data validity was obtained by triangulation, the data was analyzed irreverently with reference to New Media Literacy theory by Jenkin et al. (2009). The results showed that the Surakarta undergraduate students have a fairly good level of Digital Media Literacy. They can also identify false news or hoax, but in their daily behavior they are less critical when receiving or accessing information so as to allow exposure to hoax even inadvertently participating in Whatsapp social media.

Keywords: digital media literacy, hoaxes, undergraduate students

Pendahuluan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya berita bohong atau Hoax di media sosial yang memunculkan berbagai komentar, analisis, hingga keprihatinan dicurahkan di media tradisional, media daring dan media sosial. Nic Newman, peneliti di Reuters Intitute for the Study of Journalism, dalam proyek berita digital 2017, mengatakan pada tahun-tahun ini muncul ketakutan pada perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi mutu informasi serta kehidupan berdemokrasi (Susi Ivvaty, Kompas, Senin, 30 Januari 2017).

Survei terhadap 143 editor, direktur eksekutif, dan pemimpin media digital menyebutkan, 70 persen responden mengkhawatirkan distribusi berita palsu, tidak akurat, hoax, ke jejaring media sosial. Sebanyak 46 persen responden khawatir terhadap peran platform digital. Sebanyak 56 persen responden mengatakan, Facebook Massanger menjadi bagian penting, bahkan sangat penting, bagi pengambilan keputusan atau tindakan. Sebanyak 53 persen juga percaya pengaruh datang melalui WhatsApp dan 49 persen percaya pengaruh Snapchat (Kompas, Senin, 30 Januari 2017).

Daya rusak kabar palsu semakin merisaukan. Prasangka, hasutan, kebencian, ketidakpercayaan, meluas masuk ruang privat, informasi sesat berseliweran di media sosial. Efek hasutan hoax nampak pada dua kasus di negeri ini, pertama, pembakaran vihara dan kelenteng di Tanjung Balai Sumatera Utara pada bulan Juli tahun 2016 akibat masyarakat yang termakan hasutan media sosial, kedua pada pertengahan desember 2016 dimana dua orang tewas dan satu kritis akibat tawuran di Depok Jawa Barat akibat disulut kabar bohong (Tempo 2-8 Januari 2016).

Contoh lain dampak negatif *hoax*, sebanyak 30 rumah rusak berat dan 109 rusak ringan akibat tawuran antarwarga, di Kabupaten Indramayu, Jawa barat, Selasa (10/1/2017), ribuan warga Desa Ilir, Desa Parean Girang, dan Desa Bulak menyerang warga Blok Bojong, Desa Curug. Tawuran berawal dari kecelakaan tunggal yang dialami Wahyu Maulana (15) dan Ato Suwanto (17), warga Desa Ilir, Sabtu (7/1) petang, di Blok Bojong. Ato tidak sadarkan diri lalu dibawa ke RS Bhayangkara Losarang dan meninggal Selasa (10/1/2017) pukul 04.00. Lalu beredar kabar di akun *Facebook* milik KK yang menyebutkan Ato meninggal akibat dikeroyok warga Desa Curug (Kompas.com, Kamis 12 Januari 2017).

Banjir informasi akibat revolusi media sosial hasil kemajuan teknologi komunikasi membuat siapapun bisa memproduksi atau mengakses informasi secara mudah dan murah. Sayangnya tanpa diimbangi peningkatan daya kritis dan nalar atau logika yang baik. Tak sedikit yang terpancing judul-judul provokatif dan membaginya tanpa tahu tulisan tersebut sudah dikomodifikasi sebagai pesan hasutan atau *hoax*. Padahal pesan Hasutan dan Hoax memang dibuat dengan tujuan merusak kredibilitas pemerintah disamping mendapatkan uang (Tempo 2-8 Januari 2016).

Mahasiswa merupakan kaum intelektual calon pemimpin masa depan, dengan demikian bagaimana sikap mahasiswa terhadap berbagai persoalan bangsa perlu dicermati. Penelitian tentang bagaimana sikapnya terhadap *hoax* yang viral di media sosial penting untuk dilakukan, apalagi dikalangan para aktivis mahasiswa yang cenderung kritis jika dibandingkan dengan mahasiswa non-aktivis. Sebagai kaum terdidik, mahasiswa seharusnya mampu memahami, menganalisis, menilai, dan mengkritisi informasi yang dibawa oleh teknologi komunikasi. Sayangnya malah banyak mahasiswa yang ikut terhegemoni. Selain menyebarkan informasi *hoax*, tidak *melek* terhadap informasi di dalam *gadget*.

Lalu bagaimana sikap mahasiswa terpapar *hoax*? Apa tindakannya? Menjadi menarik mengingat selalu ada alasan dibalik tindakan yang dilakukan seseorang? Oleh karena itu, penelitian ini mendasarkan pada pengalaman komunikasi mahasiswa terkait *hoax* melalui teori literasi media digital. Bagaimana pengetahuannya mengenai *hoax*? Penelitian ini mendeskripsikan kemampuan literasi media digital yang dikuasai mahasiswa melalui pengalaman komunikasinya dalam mensikapi *hoax* di media sosial.

Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang menekankan pada proses dan makna. Dan juga termasuk penelitian yang menyelidiki fenomena-fenomena di dalam konteks kehidupan nyata dengan memanfaatkan

multi sumber dikategorikan sebagai studi kasus (Yin, 1997).

Selain itu, karena permasalahan dan fokus penelitian sudah ditentukan sebelum peneliti terjun kelapangan, maka jeis penelitian kasus ini disebut sebagai studi kasus terpancang (Sutopo,2002).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini bersifat *purposive sampling*, untuk menjangring data informasi yang akurat sampling dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan (Goetz & LeCompte,1984;Spreadley, 1997; Sutopo, 2002). Informan atau nara sumber terdiri dari aktivis organisasi mahasiswa dari 10 kampus di wilayah Surakarta, meliputi Universitas Sebelas Maret, Institut Seni Indonesia, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Tunas Pembangunan, Universitas Surakarta, Universitas Sahid Surakarta, Universitas Setia Budi, dan Universitas Veteran Sukoharjo.

Kriteria mahasiswa akritis dipilih sebagai informan karena tingkat literasi media dipengaruhi oleh tingkat intelektualitas dan tingkat kepedulian seseorang. Dan secara umum mereka memiliki tingkat kepedulian terhadap persoalan-persoalan sosial yang relatif lebih tinggi dibandingkan mahasiswa non-aktivis. Selain informan data dalam penelitian ini juga bersumber dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan informasi *Hoax* di media sosial, dalam hal ini *WhatsApp*.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam, secara akrab dan terbuka, sehingga dapat mengungkapkan data informasi secara wajar. Oleh Patton (1980) wawancara seperti ini juga disebut sebagai indepth interviewing. Selain itu juga menelusuri data-data pada dokumen dan arsip. Data dari dokumen dan arsip arsip dipilih berdasarkan pada adanya keterkaitan langsung atau tidak, juga tingkat representatif terhadap informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Proses validitas data untuk menjamin kebenaran data informasi yang diperoleh digunakan beragam data dan dilihat secara multiside (Miles & Huberman, 1984),

sehingga terjadi triangulasi data. Menurut Moleong (2000), pelbagai data dan informasi yang diperoleh selalu dikompromikan dan diuji dengan data dan informasi lain, baik dari segi koherensi sumber yang sama maupun yang berbeda. Data yang satu dengan data yang lain saling melengkapi sekaligus menguji sehingga hasil akhir datanya dapat mencerminkan realitas struktur persepsi yang sebenarnya.

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Dalam model ini, tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi, aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus (Sutopo, 2002). Dalam bentuk ini, selama proses pengumpulan data berlangsung peneliti tetap bergerak di antara empat komponen (termasuk proses pengumpulan data). Kemudian dengan menggunakan waktu yang tersisa, sesudah pengumpulan data selesai peneliti bergerak di antara tiga komponen analisis (reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan) pada setiap unitnya.

Pembahasan

Dalam dunia yang berkembang pesat, penggunaan internet yang menjadi keniscayaan, media massa pun mengalami perubahan bentuk dan fungsi, dari yang awalnya satu arah menjadi interaktif, manusia yang awalnya hanya sebagai konsumen kini dapat berperan sebagai produsen informasi. Situasi demikian membutuhkan pemahaman yang komprehensif terhadap media (Abreu dkk, 2017).

Penelitian tentang literasi media dan sikap terhadap hoax dikalangan mahasiswa aktivis di wilayah Surakarta ini dianalisis dengan menggunakan Teori Literasi Media Baru dari Jenkins dkk (2009) yang bersifat praktis berdasarkan karakter media baru sehingga mudah diterapkan. Jenkin dkk memandang media baru sangat kompleks sehingga mereka membagi keterampilan literasi media baru (digital) menjadi 12, yaitu: *play* (kemampuan menggunakan media), *simulation* (kemampuan menginterpretasi), *performance* (kemampuan bermain peran), *appropriation* (kemampuan mempertimbangkan budaya),

multitasking (mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus), *distributed cognition* (kemampuan berinteraksi secara sadar), *collective intelligence* (Kemampuan menyatukan pengetahuan bersama), *judgment* (kemampuan mengevaluasi), *transmedia navigation* (kemampuan mengikuti alur informasi), *networking* (kemampuan berjejaring), *negotiation* (kemampuan bernegosiasi), *visualization* (kemampuan visualisasi).

1. Literasi media digital

Kemampuan menggunakan media. Mahasiswa Surakarta memiliki ketrampilan dalam mengakses dan mengeksplor media baru yang digunakan. Mereka mengeksplorasi dan cukup mengetahui seluk-beluk aplikasi media yang digunakan. Mereka berinteraksi dengan pikiran, komunitas dan lingkungan di dunia maya yang menambah pengetahuannya. Media digunakan dalam keseharian mahasiswa, hal ini yang membuat mereka semakin melek terhadap media digital.

Menurut Jenkin (2009) bahwa mengkonsumsi media akan menjadi sebuah proses pembelajaran kehidupan yang membentuk struktur pengetahuan, sebagai bentuk pemecahan masalah terhadap semua hal dalam kehidupan yang dapat dipelajari dalam kegiatan mengkonsumsi media. Pengguna media baru akan mengetahui fungsi, kelemahan, kelebihan, maupun cara penggunaan media baru tersebut, yang akan menciptakan kesadaran terhadap pengguna. Semakin sering mengeksplor *Whatsapp*, maka semakin melek seseorang terhadap aplikasi pesan instan *Whatsapp*. Saat ini dapat dikatakan bahwa hampir semua pengguna *smartphone* di kalangan mahasiswa Surakarta trampil dalam menggunakan aplikasi *Whatsapp*.

Kemampuan menginterpretasi dan mengubah pesan media. Sebagian besar mahasiswa Surakarta kurang memahami bagaimana proses pemberitaan. Mereka tidak mengerti bahwa berita yang ada di media konvensional ataupun media digital merupakan hasil konstruksi realitas sosial yang dilakukan oleh media atau penulis

berita menjadi realitas media. Hanya sebagian kecil saja yang mengerti bahwa realitas di media tidak sama persis dengan realitas empiris. Bahkan membaca/mengakses berita, terutama pada media mainstream, tidak menjadi kebutuhan sehari-hari bagi sebagian besar mahasiswa.

Namun situasi berbeda ketika mengakses media digital, media sosial. Karena sifatnya yang interaktif, orang tidak hanya sebagai konsumen tapi juga dapat berperan sebagai produsen, maka pengguna media sosial terkondisikan untuk bersimulasi dengan pesan media.

Menurut Jenkin dkk (2009) kesadaran akan pengalaman bersimulasi ini merupakan kelanjutan dari kesadaran aktivitas bermedia yang sudah dilewati pada kemampuan *play* atau menggunakan media. Semakin sering seseorang melakukan simulasi aplikasi pesan instan *Whatsapp*, semakin melek pula orang tersebut terhadap aneka ragam informasi di dalam *Whatsapp*. Hal ini dikarenakan melalui *trial and error* yang dilakukan orang dapat pengalaman langsung, sehingga dapat mengidentifikasi mana yang benar dan mana yang salah dan dapat mengenali mana informasi yang sebenarnya dibutuhkan.

Kemampuan bermain peran. Secara umum mahasiswa kurang gemar membaca, sehingga wawasannya kurang luas, serta kurang mampu berperan sebagai orang lain atau mengadopsi alternatif identitas dalam tujuan improvisasi dan penjelajahan mempelajari sesuatu. Menurut Jenkins, kemampuan mengadopsi beragam identitas membuat manusia dapat memahami perspektif orang lain, peran lain, negara lain, saat lain (konteks), interaksi sosial, posisi sosial, baik di dunia nyata ataupun virtual. Oleh karena itu, semakin menguasai kemampuan ini, semakin melek media.

Kemampuan mempertimbangkan budaya. Sebagian besar mahasiswa Surakarta memiliki kemampuan mempertimbangkan unsur budaya dalam memahami sebuah obyek. Kemampuan mengambil sebagian unsur/nilai budaya

dan menyatukannya dengan berbagai konten media. Bentuknya dapat berupa musik, *subtitle*, *fashion*, maupun *picture*. Menurut Jenkin, semakin seseorang menguasai kemampuan ini akan semakin melek media, karena dari proses ini orang mempelajari dan berpikir lebih dalam tentang budaya yang akan digunakan, etika dan implikasi legal dari mengkreasikan konten media.

Kemampuan mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus. Sebagai generasi milenial maka mahasiswa Surakarta juga mampu mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus. Pada saat mengakses internet mereka mampu menjalankan beberapa aplikasi secara bersamaan, serta melakukan pekerjaan lain lagi misal belajar, nonton tv, main game, chatting, sambil makan, dsb. Kemampuan *multitasking* meningkatkan metode memonitor dan merespon lautan informasi yang beredar di sekitar kita. Konteks dunia yang beralih cepat oleh hadirnya media baru melatarbelakangi kemampuan ini.

Kemampuan berinteraksi secara sadar. Saat berinteraksi dengan pesan di media sosial, sebagian besar mahasiswa walaupun nampak “lupa daratan” namun mereka masih sadar mana yang maya dan yang nyata. Mahasiswa memiliki kemampuan berinteraksi dengan penuh makna dengan media digital yang memperluas kapasitas mental manusia. Mereka menyadari peran masing-masing elemen dalam media baru atau dalam aplikasi pesan instan *Whatsapp* misalnya. Dan secara relatif memiliki kapasitas menyelesaikan masalah yang terjadi dalam interaksi dalam media digital dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan nyata sehari-hari. Kemampuan ini membentuk kecerdasan terdistribusi antara otak, badan dan dunia nyata.

Kemampuan menyatukan pengetahuan bersama. Sebagian mahasiswa memiliki kemampuan untuk menyatukan pengetahuan dan membandingkan pendapat dengan orang lain menuju tujuan bersama. Dalam media *Whatsapp*, seringkali terbentuk komunitas yang terjadi akibat ketertarikan akan suatu hal. Di dalam

aplikasi pesan instan *Whatsapp*. Di dalam komunitas ini terjadi saling berbagi pengetahuan mengenai seputar hal yang digemari.

Kemampuan mengevaluasi.

Mahasiswa kurang memiliki kemampuan mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber informasi. Meskipun informasi diterima dari orang-orang yang mempunyai ketertarikan yang sama (dalam satu group), belum tentu informasi yang beredar didalamnya kredibel. Mereka tidak terbiasa mengevaluasi atau menelusuri kebenarannya, cenderung menerima saja, tidak curiga terhadap informasi yang diterima atau diakses dari berbagai pihak, apalagi dari teman di group sendiri.

Jenkins (2009) mengutarakan bahwa manusia harus membaca semua sumber informasi dari perspektif kritis. Manusia harus bisa membedakan antara fakta dengan fiksi, argumentasi dengan dokumentasi, kebenaran dengan kepalsuan dan pencerahan dengan pemasaran.

Kemampuan mengikuti alur informasi.

Mahasiswa saat ini secara umum tidak senang membaca serius, senangnya membaca yang ringan-ringan yang bersifat menghibur. Kondisi ini bermuara pada kurangnya kemampuan mereka dalam mengikuti alur cerita dan membandingkan informasi pada beberapa media yang berbeda. Padahal menurut Jenkin, dalam era konvergensi, konsumen menjadi pemburu dan pengumpul informasi, untuk menarik informasi dari beberapa sumber dan membuat sintesis baru. Oleh karena itu manusia harus mahir membaca dan menulis melalui gambar, teks, *sounds* dan simulasi. Cerita *transmedia* yang paling dasar adalah yang diceritakan di beberapa media. Kemampuan ini meningkatkan pembelajaran untuk memahami relasi antar sistem media yang berbeda.

Kemampuan berjejaring. Tidak seperti mahasiswa pada umumnya, dalam dunia nyata mahasiswa aktivis di Surakarta memiliki kemampuan berjejaring yang tinggi, mereka dengan

sadar dan senang membangun jaringan dan mengembangkan lintas jaringan, antar komunitas, antar perguruan tinggi dan antar kota, demikian pula yang mereka lakukan melalui media sosial termasuk *Whatsapp*.

Berjejaring atau *Networking* adalah kemampuan untuk mencari, menyintesis dan menyebarkan informasi. Dalam dunia di mana pengetahuan diproduksi secara kolektif dan komunikasi terjadi antar media, kapasitas untuk berjejaring muncul sebagai sebuah kemampuan sosial budaya. Hal ini meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan komunitas sosial yang berbeda. Partisipasi dalam komunitas sosial yang berskala besar menjadi investasi dalam mengumpulkan dan mencatat data untuk berbagi dengan pengguna lainnya.

Kemampuan bernegosiasi.

Sebagian mahasiswa Surakarta kurang memiliki pengalaman bernegosiasi, yaitu kemampuan untuk melayani beragam komunitas, memahami dan menghargai beragam perspektif serta berpegang dan mengikuti berbagai norma di setiap komunitas. Arus komunikasi pada media digital dapat membuat budaya berjalan dengan mudahnya. Manusia dapat membentuk komunitas/group bahkan tanpa saling mengenal sebelumnya, jika tidak dikelola dengan baik keberagaman budaya di dalam "group" dapat memicu konflik.

Menurut Jenkin dkk (2009) manusia harus dapat bernegosiasi untuk memahami berbagai perspektif, menghormati dan merangkul perbedaan pandangan, memahami perbedaan norma sosial, meredakan konflik dengan menyatukan pendapat. Dengan menguasai kemampuan ini juga manusia dapat mengenali konten media mana yang mengabadikan *stereotype* dan berkontribusi terhadap kesalahpahaman. Negosiasi dalam hal ini mengacu dua dimensi, yaitu perbedaan perspektif dan keberagaman komunitas.

Kemampuan visualisasi. Secara umum mahasiswa mampu memahami informasi visual yang ada pada media sosial termasuk *Whatsapp*. Dengan

banyaknya aplikasi di media sosial, saat ini tidak sulit membuat pesan-pesan visual, namun kenyataannya belum banyak mahasiswa yang trampil menggunakannya untuk mengekspresikan ide atau gagasan.

2. Sikap mahasiswa terhadap *hoax*

Dengan maraknya berita bohong yang viral di media sosial, sebenarnya mahasiswa Surakarta secara umum memiliki kemampuan mengidentifikasi *hoax* atau berita bohong. **Pertama**, informasi *hoax* biasanya memiliki karakteristik surat berantai dengan menyertakan kalimat seperti "Sebarkan ini ke semua orang yang Anda tahu, jika tidak, sesuatu yang tidak menyenangkan akan terjadi".

Kedua, informasi *hoax* biasanya tidak menyertakan tanggal kejadian atau tidak memiliki tanggal yang realistis atau bisa diverifikasi, misalnya "kemarin" atau "dikeluarkan oleh..." pernyataan-pernyataan yang tidak menunjukkan sebuah kejelasan.

Ketiga, informasi *hoax* biasanya tidak memiliki tanggal kadaluwarsa pada peringatan informasi, meskipun sebenarnya kehadiran tanggal tersebut juga tidak akan membuktikan apa-apa, tetapi dapat menimbulkan efek keresahan yang berkepanjangan.

Keempat, tidak ada organisasi yang dapat diidentifikasi yang dikutip sebagai sumber informasi atau menyertakan organisasi tetapi biasanya tidak terkait dengan informasi. Siapapun bisa mengatakan: "Saya dengar dari seseorang yang bekerja di Garuda".

Namun kemampuan mengidentifikasi tersebut jarang digunakan, karena mahasiswa kurang sensitif, kurang kritis, tidak curiga terhadap informasi yang diterima. Ketika menerima informasi di *Whatsapp*, terutama melalui group *Whatsapp*, mahasiswa cenderung membaca tanpa pemikiran kritis, dan jika informasi tersebut menarik, unik atau aneh, biasanya karena ingin menjadi yang pertama menyampaikan informasi maka cepat-cepat meneruskan ke group lain atau perorangan, demikian seterusnya hingga informasi yang belum pasti

kebenarannya tersebut menjadi viral di media sosial. Oik Yusuf (2017) mengatakan bahwa situs penyebar berita palsu alias *hoax* dan (pengguna) media sosial berhubungan erat dan sama-sama bertanggung jawab atas merajalelanya berita palsu di Indonesia belakangan ini.

Kesadaran untuk mengkritisi isi pesan baru akan muncul ketika mahasiswa memperoleh atau mengakses informasi yang sesuai kebutuhannya namun isinya tidak masuk akal mereka. Jika menyangkut berita yang mencurigakan, mahasiswa akan mengkonfirmasi dengan media *mainstreams* mengecek benar tidaknya informasi tersebut.

Sebagian dari mahasiswa menyadari bahwa berita bohong atau *hoax* mempunyai dampak buruk bagi kehidupan masyarakat. Mereka juga memahami bahwa untuk mencegah terhasut berita bohong seseorang perlu meningkatkan wawasannya, banyak membaca dari sumber-sumber yang kredibel, sehingga ketika terpapar *hoax* mereka mampu memfilternya.

Penutup

Dari analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Surakarta memiliki tingkat Literasi Media Digital yang cukup baik. Mahasiswa Surakarta juga dapat mengidentifikasi berita bohong atau *hoax*, namun dalam perilaku sehari-hari mereka kurang kritis ketika menerima atau mengakses informasi sehingga memungkinkan ikut terpapar *hoax* bahkan secara tidak sengaja ikut memviralkan di media sosial *Whatsapp*. Namun jika telah menyadari bahwa suatu informasi ternyata tidak benar/bohong, maka mereka tidak meneruskan ke pihak lain.

Mahasiswa Surakarta perlu meningkatkan pengetahuannya tentang proses pemberitaan, wawasan umum dan daya kritisnya sehingga mampu memperbaiki tingkat literasi media digital sekaligus dapat menangkal *hoax*.

Daftar Pustaka

De Abreu, BS., Mihailidis,P., Lee, A.YL.,
Melki, J. Mc Dougall, J., 2017,

*International Handbook of Media
Literacy Education*, Routledge

- Goetz , J.P. dan LeCompte, M.D., 1984,
*Etnography And Qualitative Design
In Educational Research*, New
York :Academic Press Inc.
- Jenkins, H., Purushotma,R., Weigel,M.,
Clinton,K., & Robinson,A., 2009,
*Confronting the Challenges of
Participatory Culture: Media
Education For 21st Century*,
Chicago: The Mc Arthur
Foundation.
- Miles, M.B. dan Huberman, A.M., 1984,
*Qualitative Data Analysis, A
Source Of New Methods*, Beverly
Hills , CA :Sage Publications, Inc.
- Moleong, Lexy J., 2000, *Metodologi
Penelitian Kualitatif*, Bandung :
Remaja Rosda Karya.
- Oik Yusuf ,2017, *Lingkaran Setan Situs
"Hoax" dan Media Sosial'* Kompas
Tekno Rabu, 11 Januari 2017 |
07:45 WIB
<http://tekno.kompas.com/read/2017/01/11/07450077/lingkaran.setan.situs.hoax.dan.media.sosial> , diakses
31 Januari 2017
- Patton, M.Q., 1980, *Qualitative Evaluation
Methods*, Beverly Hill: Sage
Publications.
- Spreadley, James P., 1997, *Metode
Etnografi*, Yogyakarta : PT. Tiara
Wacana.
- Susi Ivvaty,2017, *Era Madia Membicarakan
Media*, Kompas, Rubrik
Pendidikan dan Kebudayaan, 30
Januari 2017).
- Sutopo, HB. , 2002, *Metodologi Penelitian
Kualitatif : Dasar Teori Dan
Aplikasi Praktisnya*, Surakarta :
UNS Press.
- Tim Tempo, 2016, *Wabah Hoax : Kabar
Sesat Di Media Sosial*, Tempo 2-8
Januari 2016.
- Yin, Robert K., 1997, *Studi Kasus : Desain
Dan Metode* , Terjemahan M .
Djauzakir, Jakarta : Rajawali Press.