

ANALISIS JARINGAN DAN AKTOR DALAM KOMENTAR FILM *DIRTY VOTE* MENGGUNAKAN METODE *SOCIAL NETWORK ANALYSIS*

¹Safina Nur Tyas Utami, ²Merry Fridha Tri Palupi, ³Beta Puspitaning Ayodya

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

nursafina443@gmail.com

Abstract

The Dirty Vote film has become a hot topic on social media because it tells about the intervention of political elites to win the 2024 Election. In this film, we are invited to find out the plans of political elites to destroy the democratic order and present an analysis of constitutional law related to election fraud and abuse of instruments of power. The thing that is of concern here is the time the film airs during the quiet period of the 2024 election campaign. Many netizens are busy giving their opinions in the comments column, so we cannot distinguish which comments are made by buzzers and which comments are made by individuals. To find out the alleged buzzers who are carrying out their actions by spreading opinions to each person (node), it can be analyzed using the Social Network Analysis method so that the 7 largest network groups can be found in the comments column with out-degree calculations. From the results obtained after mining data, the density in the communication network in the Dirty Vote film comments is very weak. The software used is communalytic and Gephi to describe the data results.

Keywords: Election, Dirty Vote, Buzzer, Social Network Analysis.

Abstrak

Film Dirty Vote menjadi ramai diperbincangkan di media sosial karena menceritakan tentang campur tangan elite politik untuk memenangkan Pemilu 2024. Dalam film ini kita diajak untuk mengetahui rencana elite politik dalam merusak tatanan demokrasi dan menyajikan analisa hukum tata negara terkait kecurangan Pemilu serta penyalahgunaan instrumen kekuasaan. Hal yang menjadi perhatian disini ialah waktu tayang film tersebut di masa tenang kampanye pemilu 2024. Banyak netizen beramai – ramai memberikan opini mereka di kolom kementar, sehingga kita tidak bisa membedakan mana komentar yang dilakukan oleh *buzzer* dan mana komentar yang dilayangkan oleh individu. Untuk mengetahui dugaan *buzzer* yang melayangkan aksinya dengan menyebarkan opini ke setiap orang (node) dapat dianalisis dengan menggunakan metode *Social Network Analysis* sehingga dapat ditemukan 7 kelompok jaringan terbesar dalam kolom komentar tersebut dengan perhitungan *out-degree*. Dari hasil yang didapat setelah melakukan *mining data* kepadatan dalam jaringan komunikasi dalam komentar film Dirty Vote sangat lemah. Software yang digunakan adalah communalytic dan Gephi untuk menggambarkan hasil data.

Kata kunci: Pemilu, Dirty Vote, Buzzer, Social Network Analysis.

Pendahuluan

Pilpres atau Pemilihan Presiden merupakan suatu hal yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat Indonesia setiap lima tahun sekali. Pasalnya, hal tersebut merupakan sesuatu yang akan sangat menentukan kemajuan bangsa jika kita salah memilih pemimpin. Pilpres yang sangat krusial ini seringkali memunculkan beberapa fenomena sosial yang menarik untuk

diteliti. Salah satunya ialah fenomena munculnya *buzzer*. *Buzzer* sendiri merupakan suatu akun yang dikelola oleh perorangan untuk menggiring opini publik di media sosial.

Menurut Fahmi Ismail seorang pakar media sosial menyatakan bahwa kegiatan *buzzer* hampir sama seperti tugas humas (Faulina et al., 2020). Kegiatan yang lebih ditekankan adalah mempromosikan sebuah konten atau opini dari suatu isu. Tak heran jika banyak oknum ataupun tokoh-tokoh politik menggunakan *buzzer* untuk mempertahankan opini atau kebijakan yang dibuat agar terdengar oleh publik. Oleh sebab itu, baik dikomando maupun tidak *buzzer* akan menggunakan segala cara untuk menggiring suatu opini atau suatu konten di media sosial menjadi *top of mind* publik. Fenomena yang dilakukan oleh *buzzer* ini tidak bisa lepas dari yang namanya *cyberactivism* yang tidak selalu membawa dampak buruk atau negatif kepada khalayak di media sosial.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tanggal 18 Desember 2024 hingga 19 Januari 2024, menghasilkan data bahwa, konten internet berita yang paling sering diakses di Indonesia pada tahun 2024 adalah politik, sosial hukum dan HAM. Jumlahnya meningkat menjadi 40,56% dibanding tahun 2023 yang mana persentase hanya menyentuh 24,73% saja. Sedangkan, konten hiburan yang paling sering dikunjungi ialah video online. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di tahun ini tingkat persentase yang menonton video sebagai hiburan mencapai 76,31%. Sedangkan, untuk YouTube merupakan jenis *platform* yang paling sering ditonton dengan jumlah persentase 93,63% di tahun 2024. Peningkatan jumlah di tahun 2024 ini bisa jadi disebabkan oleh efek Pilpres yang diselenggarakan tepat pada tanggal 14 Februari 2024. Sehingga, warga Indonesia mulai mencari informasi yang relevan mengenai kondisi politik yang ada.

Melihat adanya peningkatan dalam statistik penggunaan internet lewat *platform* YouTube. Disitulah terdapat peluang kesempatan yang cukup besar dalam menyebarkan propaganda di ruang publik. Sutradara terkenal dari film *Sexy Killers*, Dandhy Dwi Laksono lagi-lagi menciptakan sebuah film yang berhasil menjadi buah bibir masyarakat Indonesia. Film yang berjudul “*Dirty Vote*” dengan durasi 1 jam 55 menit 22 detik ini cukup membuat heboh dunia jagad maya di Indonesia. Dandhy dwi Laksono merupakan seorang jurnalis Indonesia yang berhasil menyutradarai beberapa film dokumenter seperti *Pulau Plastik* (2021), *Barang Panas* (2023), *Yang Ketujuh* (2014), *Kiri Hijau Kanan Merah* (2009), *Samin VS Semen* (2015), *The Bajau* (2020), dan *The Endgame* (2021). Diantara film-film hasil garapan Dandhy Dwi Laksono rata-rata semuanya menyikapi tentang isu-isu politik, sosial dan negara. Sehingga, banyak film garapan beliau yang berhasil menjadi *trending topic* seperti *Pulau Plastik* (2021), *Sexy Killers* (2019), dan yang baru-baru ini adalah *Dirty Vote* (2024). Film ini pertama kali debut pada saat masa tenang kampanye pemilu yaitu pada tanggal 11 Februari 2024 pukul 11:00 WIB. Dalam film tersebut cukup banyak menuai pro dan kontra di kalangan masyarakat terutama di internet atau di media sosial.

Dirty Vote menceritakan tentang campur tangan elite politik untuk memenangkan Pemilu 2024. Dalam film ini kita diajak untuk mengetahui rencana elite politik dalam merusak tatanan demokrasi dan menyajikan analisa hukum tata negara terkait kecurangan Pemilu serta penyalahgunaan instrumen kekuasaan. Polemik lain yang muncul dari tayangnya film ini di YouTube yaitu adanya kesan yang menyudutkan salah satu pihak dalam Pemilu 2024 serta kontroversi tentang penayangan film ini di tengah-tengah masa tenang kampanye. Film ini sempat menghilang dari pencarian internet pada tanggal 12 Februari 2024 dengan dugaan awal film ini mengalami *shadow banned*. Dikutip dari laman *metricool.com* dugaan *shadow banned* pada akun YouTube ini bisa berasal dari konten tersebut yang mengandung *spam*, mengandung beberapa channel dalam satu IP Address, konten yang mengandung *copyright*, memposting tentang topik atau aktivitas ilegal dan yang terakhir adalah konten dengan perkataan yang

mendorong kebencian, perilaku kasar, dan pelecehan dalam dunia maya.

John December (1997), salah satu pendiri CMC, mendefinisikan CMC sebagai suatu proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan orang-orang untuk berbagai tujuan dalam situasi atau konteks tertentu. Pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer, dengan didukung perangkat internet dan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan kita untuk membaca berita teraktual dari koran online, bisa bermain game virtual yang memungkinkan kita seolah-olah bermain dengan seseorang tetapi orang tersebut tidak berada di dekat kita, kita dapat bercakap-cakap, berdiskusi, dengan seseorang dimanapun mereka berada, bahkan trend berniaga saat ini adalah dengan menggunakan media online, dengan adanya media jejaring sosial seperti facebook, twitter, BBM, instagram, dan masih banyak jejaring sosial lainnya (Hadijah Arnus, 2015). Computer Mediated Communication (CMC) adalah segala bentuk komunikasi manusia yang diperoleh melalui teknologi media digital (Prasanti et al., n.d.). Dengan adanya teori CMC ini komunikasi yang dilakukan lewat komputer atau media elektronik semakin intens sehingga menyebabkan banyak sekali istilah-istilah baru untuk mengidentifikasi pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Salah satunya munculah sebutan warganet. Dalam hal ini, warganet merupakan identitas dari masyarakat yang ada di media sosial. Warganet juga bisa dipakai untuk sebutan para pengguna berbagai platform media sosial yang secara aktif berinteraksi satu sama lain secara digital di dunia maya. Lebih lanjut, dalam masyarakat digital atau warganet juga memiliki beberapa klasifikasi (Indrajaya et al., n.d.). Diantaranya terdapat istilah *buzzer*, selain *buzzer* ada juga istilah yang disebut dengan *influencer* di media sosial. *Influencer* merupakan orang yang memiliki jumlah *followers* yang banyak dan memiliki pengaruh di media sosial (Alam, 2020).

Dengan adanya penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui aktor mana saja yang memiliki pengaruh besar dalam menggiring suatu opini beserta analisis jaringannya dalam komentar di film *Dirty Vote*. Sehingga, hasil yang didapatkan berupa kluster-kluster aktor yang paling berperan. Alhasil dari data yang diperoleh kita bisa mengetahui sejauh mana pengaruh *buzzer* dalam mengundang opini orang lain dilihat dari *density*, *eigenvector centrality* dan *degree centrality*.

Metode Penelitian

Dalam melakukan pendekatan penelitian kali ini, tentu saja penelitian jenis kuantitatif tidak bisa lepas dari pendekatan positivistik. Pendekatan positivistik pertama kali dikenalkan oleh Auguste Comte (1798-1857) yang tertuang dalam karya utama Auguste Comte adalah *Cours de Philosophie Positive* (Hasanah, 2019). Konteks kefilosofatan positivistik secara esensial mengajarkan semboyan “baku”, yakni “pencerahan, teknologi dan progresivitas”. Akumulasi ketiga aspek ini melahirkan konsepsi sistemik dalam memandang realitas dunia yang dinamis (Ketut et al., n.d.). Untuk mengkaji hal tersebut diperlukan sebuah metode yang bisa memetakan aktor-aktor yang berperan dalam mempengaruhi opini publik dalam komentar yang ada dalam film *Dirty Vote*. Metode yang bisa dipakai dalam fenomena ini adalah *Social Network Analysis*. Metode ini bermula dari istilah jaringan sosial (*social network*) yang kemudian melahirkan istilah analisis jaringan komunikasi (*Communication Network Analysis/CNA*). Hubungan Analisis jejaring sosial adalah suatu teknik untuk mempelajari

hubungan/relasi sosial antar anggota dari sebuah kelompok orang. Social network analysis (SNA) memandang hubungan sosial dalam hal teori jejaring terdiri dari simpul dan hubungan (juga disebut garis, tepi, link atau sambungan). Simpul adalah aktor individual dalam jaringan, dan garis adalah hubungan antara para actor (Yikwa et al., 2019). Studi ini bersifat multidisiplin dan bisa dikembangkan dalam rumpun penelitian ilmu komunikasi, teknik informatika, psikologi, antropologi dan sosiologi. Fokus dari metode penelitian SNA ini berdasarkan pada aktor dan relasi (Utami, 2018). Sehingga, melalui metode tersebut peneliti dapat dengan mudah mengidentifikasi aktor-aktor yang berperan dalam memberikan opini mereka di kolom komentar serta mengetahui bagaimana struktur suatu jaringan dalam berinteraksi. Selain itu, penggunaan *software* Communalytic dan Gephi dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi yang lebih untuk mengidentifikasi node atau aktor yang memiliki kontribusi besar dalam menyebarkan argumennya melalui komentar di kanal YouTube film Dirty Vote.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan penambangan data (*data mining*) di dalam komentar film Dirty Vote yang berada pada aplikasi YouTube. Mining data dilakukan menggunakan *software* pendukung seperti Communalytic ([Communalytic - social media text and social networks analyzer](#)) dan penggambaran mengenai grafik terhadap data yang telah diambil menggunakan bantuan *software* Gephi. Analisis jaringan dan aktor sangat mudah dilakukan jika menggunakan bantuan dari kedua aplikasi *software* tersebut. Untuk data yang bisa diambil menggunakan *software* Communalytic hanya sekitar 10.000 data *top level comment* dengan format file CSV, sedangkan data dalam komentar film Dirty Vote sebanyak 74 ribu (terhitung pada tanggal 6 Juni 2024). Pada tahap ini juga terdapat serangkaian langkah sistematis dalam menerapkan ilmu *data science* analisis jaringan komunikasi. Analisis data yang digunakan hanya berfokus pada, sentralitas tingkatan (*degree centrality*), sentralitas *eigenvector*, dan kepadatan (*density*).

Hasil dan Pembahasan

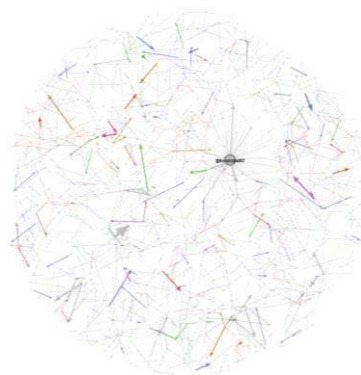
Film dokumenter yang berjudul Dirty Vote ini disutradarai oleh seorang pemuda asal Indonesia yang lahir di tahun 1976 bernama Dandhy Dwi Laksono. Nama tersebut memang sudah tidak asing didengar apalagi di kalangan wartawan Indonesia. Beliau merupakan seorang jurnalis investigatif yang berhasil menciptakan beberapa karya film dokumenter yang tak kalah terkenal dari Dirty Vote seperti *Sexy Killers*, Pulau Plastik, Samin Vs Semen, dan sebagainya. Film-film dokumenter tersebut berada dalam satu *house production* yang sama yaitu WatchDoc. Hal yang menarik perhatian lainnya dari film Dirty Vote selain di penayangannya di masa tenang kampanye pemilu ialah durasi filmnya sepanjang 1 jam 22 menit 22 detik berhasil mendapatkan jumlah 6 juta penonton sejak hari pertama penayangannya dan hingga saat ini (17 Desember 2024) terhitung sudah mencapai 9,9 juta penonton.

Secara garis besar film dokumenter ini disampaikan oleh 3 ahli hukum tata negara yang menjadi bintang dalam film Dirty Vote. Mereka adalah Zainal Arifin Mochtar, Bivitri Susanti, dan Feri Amsari. Ketiganya mengungkap berbagai instrumen kekuasaan telah digunakan untuk memenangkan pemilu dan mengancam demokrasi, penggunaan infrastruktur kekuasaan yang kuat tanpa malu-malu dipertontonkan secara terang-terangan demi status quo. Segala bentuk kecurangannya diurai dan dianalisis oleh ketiga ahli hukum tata negara tersebut. Dalam film ini juga digambarkan *timeline* singkat serta kejanggalan putusan MK yang terkesan terburu-buru dalam mengesahkan suatu keputusan.

Analisis terkait jaringan (*edges*) dan aktor (*node*) dalam film Dirty Vote, didapatkan setelah melakukan *crawling* data atau pengambilan data melalui aplikasi atau software Netlytic yang telah dilakukan pada tanggal 5 Mei 2024. Data yang terkumpul melalui *software* tersebut sebanyak 10.000 *top level coment* atau komen teratas dalam komentar yang telah diposting dalam kanal youtube Channel resmi Dirty Vote. Data mentahan yang berhasil didapatkan oleh peneliti berupa file .xlsx. Dalam *file* tersebut terdapat beberapa bagian atau *coloumn* tabel seperti *id*, *author*, *description*, *guid*, *to*, *like count*, *link*, *pub date*, *reply count*, *tittle*, *author channel URL*. Untuk menganalisis jaringan dan aktor dari data mentahan tersebut, peneliti perlu melakukan sedikit penyortiran atau penghapusan beberapa *coloumn* yang dianggap tidak perlu. Beberapa diantaranya yang perlu dihapus adalah bagian *id*, *description*, *guid*, *like count*, *link*, *pub date*, *reply count*, *tittle*, *author channel URL*. Kolom yang perlu diambil hanyalah bagian *author* dan *to* saja yang kemudian kolom tersebut diganti namanya menjadi *source* dan *target* dan tidak lupa menyalin *file* tersebut ke dalam bentuk CSV karena format *file* tersebut sangat kompatibel dipakai dengan *software* Gephi.

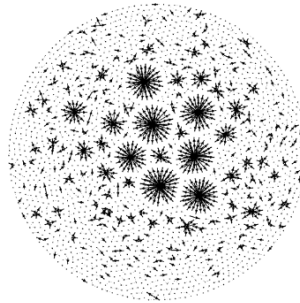
Ketika memulai *project* baru settingan yang dipakai pada saat membuka aplikasi Gephi adalah dengan menggunakan separator semicolon, *import as edges table* serta menggunakan tipe charset UTF-8. Selanjutnya tipe *graph* yang diambil adalah *directed* karena kita akan melihat siapa saja akun yang paling banyak mendapatkan balasan komentar dari orang lain. Dari langkah tersebut bisa kita ketahui bahwa *number of nodes* nya 1,789 dan *number of edgesnya* 1,729. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat 1,729 pola jaringan komunikasi yang ada dalam *directed graph*. Untuk mengetahui seberapa pengaruh dan pola komunikasi yang dihasilkan dari komentar tersebut diperlukan *degree centrality*.

Degree centrality merupakan ukuran pemusatan yang menghitung banyaknya *edges* yang terhubung ke suatu *node*. Degree centrality dapat memberitahu seberapa banyak hubungan langsung yang dimiliki setiap *node* sehingga ketika kita ingin mencari individu yang memiliki koneksi langsung terbanyak dengan orang lain (orang paling populer). Dilihat dari sentralitas Degree, semakin tinggi nilai sentralitas degree semakin tinggi pula tingkat hubungan dengan aktor lain di dalam jaringan (Nandiwardhana et al., 2019). Penggunaan format penggambaran grafik yang paling sesuai disini adalah menggunakan layout Fruchterman Reingold. Layout ini merupakan salah satu algoritma tata letak graf berbasis gaya (**force- directed layout**) yang digunakan untuk menyusun dan memvisualisasikan graf agar tampak lebih teratur, estetik, dan mudah dipahami. Algoritma ini bekerja dengan prinsip gaya tarik- menarik dan tolak-menolak diantara simpul-simpul (*nodes*) graf, sehingga menciptakan distribusi tata letak yang seimbang. Untuk mengetahui lebih jelasnya *layout* Fruchterman Reingold bisa disimak melalui gambar berikut:



Gambar 1 layout Fruchterman Reingold

Untuk mendapatkan hasil yang lebih jelas maka menggunakan pengelempokan jaringan seperti gambar 2 berikut



Gambar 2 Kelompok Jaringan

Terdapat 7 kelompok jaringan komunikasi terbesar dengan petunjuk *outdegree*. Tanda panah yang keluar menunjukkan kondisi *outdegree* yang artinya node atau aktor tersebut memiliki hubungan keluar dengan akun yang lain. Maksud dari hubungan keluar disini ialah mengacu pada aktivitas akun yang lebih aktif untuk memberikan komentar atau balasan terhadap komentar orang lain. Untuk mengetahui nama-nama dari akun tersebut bisa kita lihat dalam tabel yang didapatkan dari data laboratory milik Gephi

Id	Label	In-Degree	Out-Degree	Degree
@hendrata007	@hendrata007	0	94	94
@kaizendigital_id	@kaizendigital_id	0	23	23
@yantoahmadkurniawan6170	@yantoahmadkurniawan6170	4	14	18
@Andrinur01	@Andrinur01	2	12	14
@neetolife	@neetolife	0	14	14
@dewasvastika4999	@dewasvastika4999	0	13	13
@user-nj8jk8pl6h	@user-nj8jk8pl6h	0	13	13

Gambar 3 Data Laboratory Gephi

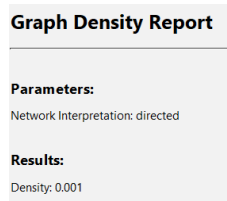
Akun milik @hendrata007 memiliki tingkat Degree 94. Artinya, komentar miliki akun @hendrata007 ini memiliki total keseluruhan jaringan atau hubungan komunikasi dengan 94 akun komentar yg lain, jika dilihat dalam tabel Total *out degree* memiliki arti bahwa jumlah link keluar yang dilakukan oleh akun @hendrata007 sebanyak 94 komentar ke akun lain. Sedangkan jumlah *In Degree* nya 0 alias tidak ada akun komentar lain yang mengarah untuk membalas komentar @hendrata007. Sehingga, bisa dikatakan bahwa akun @hendrata007 melakukan spamming dengan menyebarkan opininya ke banyak akun dan tidak bisa dikatakan sebagai *opinion leader* atau bisa dikatakan juga actor tersebut menunjukkan anomaly layaknya seorang buzzer.

Analisis *eigenvector centrality* lebih mirip dengan *in-degree*. Istilah ini menunjukkan seberapa penting orang yang mempunyai jaringan dengan aktor. Ukuran ini bukan berbicara tentang “Berapa banyak orang yang dikenal” melainkan “Siapa orang yang Anda kenal”. Untuk hasilnya bisa dilihat bahwa akun dengan nama @rusnahmdf4613

Id	Label	In...	In-Degree	Out-Degree	Degree	Eigenvector Centrality
@rusnahmdf4613	@rusnahmdf4613	5	0	5	1.0	
@gatikinanti7273	@gatikinanti7273	5	0	5	1.0	
@hanifatulmumtazah.83	@hanifatulmumtazah.83	5	0	5	1.0	
@vienaanaa	@vienaanaa	5	0	5	1.0	
@muhammadihsantanj...	@muhammadihsantanj...	5	0	5	1.0	
@asepfadrimaulana	@asepfadrimaulana	5	0	5	1.0	
@andipratama2766	@andipratama2766	5	0	5	1.0	

Gambar 4 Data Eigenvector Centrality

Data tersebut juga sudah terlihat bahwa akun @hendrata007 tidak ada dalam kategori *eigenvector* yang artinya akun hendrata tersebut hanya melakukan spamming dengan Tingkat *out-degree* tertinggi. Sedangkan, dalam melihat tingkat *density* atau kepadatan jaringan komunikasi yang terbentuk tergambar melalui gambar 5 berikut. Bahwa, parameter ini memberikan gambaran untuk akun akun yg secara langsung terhubung menghasilkan nilai *density* 0.001 artinya jaringan komunikasi yang terbentuk secara keseluruhan bisa dikatakan lemah



Gambar 5 Density Report

Penutup

Dugaan kecurangan dalam pemilihan presiden dan wakil presiden 2024 dituangkan dalam film yang berjudul Dirty Vote, film tersebut menuai pro dan kontra di kalangan warganet. Film ini ramai di media sosial sehingga mengundang banyak netizen untuk memberikan komentar di kolom komentar platform Youtube, Dimana platform tersebut merupakan tempat ditayangkannya film yang berdurasi 1 jam 55 menit ini. Kolom komentar yang disediakan tak lagi menjadi tempat untuk berdiskusi melainkan ajang untuk menyebarkan opini pribadi oleh para *buzzer*. Salah satunya seperti yang dilakukan oleh akun @hendrata007. Akun tersebut aktif berkomentar sebanyak 94 kali, dibuktikan dengan jaringan *out-degree* yang diciptakan membentuk kelompok jaringan yang terbesar dalam jaringan komunikasi setelah dianalisis menggunakan metode *social network analysis*. Pengguna media sosial perlu menyadari bahwa informasi yang mereka konsumsi mungkin tidak selalu netral dan bisa dipengaruhi oleh bias atau dominasi opini tertentu. Ini berarti bahwa berita atau pendapat yang beredar di media sosial bisa sangat dipengaruhi oleh sudut pandang tertentu atau oleh kelompok orang yang mendominasi percakapan. Oleh karena itu, perlu dipahami oleh warganet/netizen bahwa media sosial memang dapat menjadi pengendali sosial terhadap fenomena-fenomena yang berkembang. Namun semestinya khalayak tetap cerdas dalam berpendapat dan menggunakan data sehingga tidak berpeluang menjadi arena black campaign dan saling menyebarkan opini pribadi sehingga menimbulkan *buzzer – buzzer* yang lain.

Daftar Pustaka

- Alam, S. (2020). THE ROLE OF INFLUENCER AS PERSUASIVE COMMUNICATION FOR COVID-19 PREVENTION. In Jurnal Spektrum Komunikasi (Vol. 8, Issue 2).
- Faulina, A., Chatra, E., & Sarmiati, S. (2020). Peran buzzer dan konstruksi pesan viral dalam proses pembentukan opini publik di new media. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7(1), 1. <https://doi.org/10.29210/30031390000>
- Hadijah Arnus, S. (2015). COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC), POLA BARU BERKOMUNIKASI (Vol. 8, Issue 2).
- Hasanah, U. (2019). Kontribusi Pemikiran Auguste Comte (Positivisme) Terhadap Dasar Pengembangan Ilmu Dakwah (Vol. 2, Issue 2). <http://abdullahqiso.blogspot.co.id/2013/12/positivisme-august-comte.html>.

- Indrajaya, T., Primasyah, D., Yulianti, S., Rosmiati, E., & Sova, M. (n.d.). PERAN E-BISNIS DALAM PENGEMBANGAN UMKM.
- Ketut, O., Nova, A., Mpu, S. N., & Singaraja, K. (n.d.). FILSAFAT POSITIVISTIK, MANUSIA MODERN DAN KEGAGALAN MODERNITAS.
- Nandiwardhana, B. G., Pratama, B. I., & Tamitiadini, D. (2019). Study of Communication Network Travel-Related eWOM on Instagram Social Media. *Journal Pekommas*, 4(1), 97. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2019.2040110>
- Prasanti, D., Sri, D., & Indriani, S. (n.d.). PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM SISTEM E-HEALTH ALODOKTER.COM THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN E-HEALTH SYSTEM ALODOKTER.COM.
- Utami, A. B. (2018). ANALISIS JARINGAN KOMUNIKASI KELOMPOK (Vol. 1).
- Yikwa, S., Nugroho, A., & Sitokdana, M. N. N. (2019). Analisis Hubungan Sosial Anggota Himppar Salatiga Di Media Facebook Menggunakan Social Network Analysis.