



Pemilihan Layanan Menonton Film Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Politik Universitas Riau

Nafisah Qurrota Ayun¹, Hesti Asriwandari²

Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Riau.
Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12, 5 Simpang Baru. Pekanbaru-
Riau 28293, Telp/Fax. 076-63277

Abstract

Received: 3 November 2024
Revised: 13 November 2024
Accepted: 30 November 2024

The choice of movies viewing services is a decision made by students of the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) at Universitas Riau in selecting between streaming services and cinema viewing, considering various factors that influence this choice. This research aims to uncover the internal and external factors influencing students in choosing film viewing services using popular culture theory. The method used is a descriptive quantitative approach, with data collected through questionnaires distributed directly and online (Google Form). The results of the study show that the majority of FISIP Universitas Riau students prefer legal streaming services, with WeTV being the most popular service. Additionally, cinemas are also a popular choice among students, with CGV Transmart Pekanbaru being the most favored cinema. The internal factor that most influences movies viewing decisions among FISIP Universitas Riau students is interest. High interest indicates that individual preferences play a significant role in determining the choice of film viewing services. Meanwhile, the most influential external factor is lifestyle. This external factor shows that film viewing choices are also influenced by social trends and how students identify themselves within their social environment.

Keywords: Streaming Application, Cinema, Movies, Student

(*) Corresponding Author: nafisa23@gmail.com

How to Cite: Ayun, N., & Asriwandari, H. (2025). Pemilihan Layanan Menonton Film Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Politik Universitas Riau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(3.A), 229-237. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11636>

PENDAHULUAN

Menonton film adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri, memberikan kesempatan bagi individu untuk bersantai dan melepas penat, serta menikmati cerita dan visual yang menarik. Sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Musafa dan Tegar Panji Nugroho berjudul "Analisis Tingkat Kepuasan Remaja dengan Loyalitas dalam Menggunakan Aplikasi Streaming WeTV di Kota Bandung," mereka membahas hasil penelitian mengenai dampak WeTV terhadap kepuasan generasi muda di Kota Bandung. Para peneliti berpendapat bahwa aplikasi streaming WeTV memenuhi kebutuhan hiburan individu, karena setiap orang cenderung mengalami kebosanan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan tingkat stres (Musafa & Nugroho, 2023). Selain sebagai hiburan, film juga mempunyai fungsi informatif, edukatif, bahkan persuasif. Menonton film bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan, apalagi jika dilakukan bersama teman atau keluarga. Di bioskop, kita bisa merasakan pengalaman menonton yang lebih imersif dengan layar yang besar dan kualitas suara yang lebih baik. Namun menonton film di rumah juga memiliki kelebihan seperti kemudahan dan keleluasaan dalam memilih waktu menonton. Berdasarkan survei YouGov tahun

2020, 70% responden lebih suka menonton film di rumah, sementara hanya 13% yang lebih suka menontonnya di bioskop .

Perkembangan teknologi telah menyediakan berbagai opsi bagi penonton untuk menikmati film, baik melalui pengalaman langsung di bioskop maupun melalui berbagai aplikasi streaming yang tersedia. Menonton film di bioskop menawarkan pengalaman sinematik yang imersif dengan layar besar dan kualitas audio yang superior, menciptakan suasana menonton yang lebih intens dan mendalam. Sedangkan menonton film melalui layanan streaming menawarkan fleksibilitas dan kenyamanan, memungkinkan penonton untuk menikmati berbagai genre film kapan saja dan di mana saja tanpa harus meninggalkan rumah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi preferensi mahasiswa FISIP Universitas Riau dalam memilih platform menonton film antara dua pilihan utama: layanan streaming film dan bioskop. Platform layanan streaming film memungkinkan pengguna untuk menonton film dengan fleksibilitas melalui internet menggunakan berbagai perangkat elektronik. Beberapa aplikasi/layanan streaming film yang diminati mahasiswa FISIP UNRI meliputi Netflix, Disney+ Hotstar, Viu, WeTV, Amazon Prime Video, Telegram, dan Loklok. Layanan ini menyediakan kemudahan akses dan beragam konten, memungkinkan pengguna untuk menonton film kapan saja dan di mana saja sesuai keinginan mereka.

Layanan menonton film di bioskop menawarkan pengalaman langsung menonton film di dalam gedung bioskop dengan layar besar dan audio yang superior. Beberapa bioskop favorit di antara mahasiswa FISIP meliputi CGV, XXI, dan Cinapolis.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian mendalam mengenai pemilihan layanan film oleh mahasiswa FISIP Universitas Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi mahasiswa dalam memilih layanan tontonan film serta menganalisis bagaimana pilihan tersebut mencerminkan tren dan perubahan dalam budaya hiburan di kalangan mahasiswa, menggunakan teori budaya populer.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan preferensi dalam pemilihan layanan menonton film oleh mahasiswa FISIP Universitas Riau.
2. Mendeskripsikan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pemilihan layanan menonton film oleh mahasiswa FISIP Universitas Riau.

TINJAUAN PUSTAKA

Budaya dapat diartikan sebagai proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika (Williams, 1983). Budaya populer dapat diartikan sebagai budaya yang berasal dari masyarakat dan disukai oleh masyarakat luas. Ini mencakup berbagai produk budaya yang dibuat dan dinikmati oleh masyarakat, seperti film, iklan, puisi, musik, dan cerita yang diproduksi secara massal dan dikonsumsi oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Budaya populer sering dianggap sebagai budaya yang rendah, murah, atau komersial yang disukai oleh massa (Hebdige, 1988). Awalnya dikenal dengan sebutan budaya pop (budaya rakyat), bentuk budaya ini berasal dari masyarakat umum, dari masyarakat biasa. Sedangkan kebudayaan tinggi terbentuk dari kalangan atas, seperti bangsawan. Budaya populer dicirikan oleh sifatnya yang

massal, terbuka untuk semua orang, dan berakar pada masyarakat umum; sedangkan budaya tinggi bersifat eksklusif dan tertutup, terbatas pada kelompok tertentu dan tidak mengakar pada masyarakat luas (Strinati, 1995). Budaya populer adalah jenis budaya yang sangat diminati oleh banyak orang karena kemudahan aksesibilitasnya yang dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat. Dengan kata lain, budaya populer adalah sesuatu yang sudah akrab di kalangan masyarakat. Produk-produk budaya ini biasanya dalam bentuk film, musik, dan mode, yang sebagian besar diciptakan oleh orang-orang untuk dinikmati oleh mereka sendiri (Storey, 1996).

Film sebagai media hiburan menggabungkan cerita, gambar bergerak, dan suara dalam satu kesatuan seni. Unsur-unsur ini sering digunakan dalam media pembelajaran karena film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara berpikir dan hidup masyarakat. Film dapat membuat penonton berpikir kembali tentang pengalaman mereka, memahami budaya yang berbeda, dan menambah pengalaman estetis melalui keindahan yang disajikan. Film adalah hasil karya dan kreativitas seniman yang diwujudkan dalam bentuk gambar bergerak. Film pascamodern berinteraksi dengan berbagai prinsip, teori, dan model estetika seni pascamodern yang berfungsi sebagai media kreativitas. Sebagai karya seni, film pascamodern berupaya mengeksplorasi ruang-ruang kreativitas yang masih ada (Hidayat, 2021).

Aplikasi layanan streaming adalah teknologi yang memungkinkan data video atau audio terkompresi dikirim melalui Internet dan dilihat langsung di pemutar khusus. Diperlukan aplikasi pemutar untuk mendekomposisi dan menampilkan data video di layar monitor dan data audio di speaker. Tindakan menonton film streaming atau video on demand (VOD) merupakan perilaku konsumen yang menggunakan teknologi video streaming untuk mengakses konten film melalui Internet (Anshari, 2019). Layanan aplikasi *streaming* untuk menonton film kini sudah menjadi salah satu kebutuhan hiburan masyarakat. Kajian Video Entertainment on Demand Consumption dari Populix Indonesia mengungkapkan bahwa jumlah pelanggan terbanyak adalah kalangan usia 18-25 tahun. Saat ini, keberadaan film digital membuat film tersedia dan dapat diputar di komputer pribadi, bahkan smartphone atau tablet. Menurut laporan (App Annie, 2022), total waktu *streaming* video masyarakat Indonesia meningkat menjadi 140% pada tahun 2021 (dibandingkan tahun 2019), menjadi tertinggi di dunia

Bioskop adalah tempat di mana banyak orang menikmati pemutaran film, dan penonton mencurahkan seluruh perhatian dan emosi mereka pada gambar kehidupan nyata yang mereka lihat. Penonton akan melihat kisah nyata yang terungkap di depan mata mereka.

Menonton film melalui bioskop dan layanan streaming memungkinkan subkultur untuk memilih film sesuai dengan preferensi, minat, dan keinginan mereka, serta menghindari pengaruh media yang dikendalikan oleh industri budaya kapitalis. Dengan demikian, menonton film melalui bioskop dan layanan streaming dapat dilihat sebagai cara bagi subkultur untuk menciptakan makna dan identitas mereka sendiri dalam masyarakat yang heterogen dan kompleks.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme. Metode ini dianggap ilmiah karena memenuhi kaidah ilmiah yang konkret atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2016). Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan objek penelitian berdasarkan informasi yang diperoleh dari jawaban responden terhadap kuesioner. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan secara langsung kuesioner fisik dan online melalui *Google Form*. Penelitian ini berlokasi di Universitas Riau, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Pekanbaru.. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *non-probability* sampling dengan teknik purposive sampling, yang digunakan ketika anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai preferensi mahasiswa terkait dengan pemilihan layanan untuk menonton film. Data dikumpulkan untuk memahami kecenderungan dalam menggunakan layanan streaming film dan bioskop di kalangan mahasiswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi pilihan mereka.

a. Layanan *Streaming*

Data berikut ini adalah hasil analisis mengenai preferensi mahasiswa FISIP Universitas Riau dalam memilih layanan streaming film.

Tabel 1: Pemilihan Layanan Streaming Film

NO	Layanan Streaming Film	Frekuensi	Persentase (%)
1	VIU	12	11.8
2	Netflix	22	21.6
3	Disney+ Hotsar	13	12.7
4	Prime Video	9	8.8
5	WeTV	24	23.5
6	Telegram	8	7.8
7	Loklok	12	11.8
8	Tidak Pernah	2	2
Total		102	100.0

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Berdasarkan data yang telah disajikan, layanan streaming WeTV menjadi yang paling populer dengan 24 responden memilihnya, disusul oleh Netflix dengan 22 responden, Disney+ Hotstar dengan 13 responden, Viu dan Loklok masing-masing dengan 12 responden, Prime Video dengan 9 responden, Telegram dengan 8 responden, dan 2 responden yang tidak menggunakan layanan streaming sama sekali. Dari keseluruhan, 80 responden menggunakan layanan streaming legal (Netflix, WeTV, Viu, Prime Video, Disney+ Hotstar), sementara 20 responden menggunakan layanan ilegal (Loklok dan Telegram). Mayoritas

responden memilih layanan legal, mencerminkan tren positif dalam penggunaan layanan streaming di kalangan mahasiswa.

Mayoritas responden memilih layanan streaming legal, mencerminkan tren positif dalam penggunaan layanan ini di kalangan mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa layanan streaming legal telah menjadi bagian integral dari budaya populer di antara mahasiswa FISIP Universitas Riau. Pilihan ini tidak hanya mencerminkan kesadaran akan pentingnya mendukung konten resmi dan berkualitas, tetapi juga menunjukkan bahwa layanan-layanan ini telah berhasil memenuhi kebutuhan hiburan mereka dengan baik.

Tabel 2: Distribusi Responden Menurut Alasan Menggunakan Aplikasi Streaming

No	Alasan Responden Menggunakan Aplikasi/Layanan Streaming	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Karena banyak variasi film dan genre	14	13.7
2.	Karena diskon	8	7.8
3.	Karena film tersebut hanya tayang di aplikasi tersebut	10	9.8
4.	Karena gratis	27	26.5
5.	Karena layanan tersebut populer	5	4.9
6.	Karena rating suatu layanan tinggi	6	5.9
7.	Karena tanpa iklan	6	5.9
8.	Karena terjangkau	24	23.5
9.	Tidak pernah	2	2
Total		102	100.0

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Dari 102 responden, alasan utama dalam memilih layanan streaming adalah gratis (27 responden), diikuti harga terjangkau (24 responden), variasi film dan genre (14 responden), eksklusivitas konten (10 responden), diskon (8 responden), dan popularitas layanan, rating tinggi, serta fitur tanpa iklan (masing-masing 5-6 responden). Hanya 2 responden yang tidak pernah menggunakan layanan streaming. Ini menunjukkan bahwa faktor biaya, gratis atau terjangkau, variasi konten, eksklusivitas konten, diskon, serta fitur tambahan seperti popularitas, rating tinggi, dan tanpa iklan, mempengaruhi pilihan pengguna dalam memilih layanan streaming film.

b. Layanan bioskop

Data berikut ini adalah hasil analisis mengenai preferensi mahasiswa FISIP Universitas Riau dalam memilih layanan streaming film.

Tabel 3: Pemilihan Bioskop

No	Bioskop	Frekuensi	Persentase(%)
1.	XXI Sukaramai	3	2.9
2.	XXI SKA Mall	32	31.4
3.	XXI Ciputra Seraya	1	1
4.	Cinepolis Mal Pekanbaru	3	2.9

No	Bioskop	Frekuensi	Persentase(%)
5.	Cinepolis Living World	16	15.7
6.	Cinema XXI Xchange	1	1
7.	CGV Transmart	33	32.4
8.	CGV Studio Pekanbaru	9	8.8
9.	CGV Holiday Pekanbaru	2	2
10.	Tidak Pernah	2	2
Total		102	100.0

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Berdasarkan data yang diperoleh, Bioskop CGV Transmart dan XXI SKA Mall adalah pilihan paling populer di kalangan responden, masing-masing dipilih oleh 33 dan 32 responden. Cinepolis Living World menjadi pilihan 16 responden, sedangkan CGV Studio Pekanbaru dipilih oleh 9 responden. Cinepolis Mal Pekanbaru dan XXI Sukaramai masing-masing dipilih oleh 3 responden. CGV Holiday Pekanbaru dipilih oleh 2 responden, sementara Cinema XXI Xchange dan XXI Ciputra Seraya masing-masing dipilih oleh 1 responden. 2 responden menyatakan tidak pernah menonton di bioskop. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa CGV Transmart dan XXI SKA Mall adalah bioskop yang paling diminati oleh para responden, mencerminkan tren umum penggunaan bioskop di Pekanbaru.

Ini berarti bahwa CGV Transmart dan XXI SKA Mall telah berhasil menarik perhatian dan preferensi mayoritas mahasiswa FISIP Universitas Riau. Faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap popularitas ini termasuk lokasi yang strategis, kenyamanan fasilitas, dan variasi film yang ditawarkan. Popularitas kedua bioskop ini juga menunjukkan bahwa mereka mampu memenuhi kebutuhan hiburan mahasiswa, baik dari segi kualitas pengalaman menonton maupun ketersediaan film-film terbaru. Hal ini mengindikasikan bahwa CGV Transmart dan XXI SKA Mall memiliki daya tarik yang kuat di kalangan mahasiswa, sehingga menjadi pilihan utama mereka saat ingin menonton film di bioskop.

Distribusi alasan atau latar belakang tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4: Distribusi Responden Menurut Alasan Menonton Film di Bioskop

No	Responden Menonton Film di Bioskop	Frekuensi	Persentase %
1.	Karena cukup terjangkau	30	29.4
2.	(ak) dekat dengan rumah/kos	48	47.1
3.	Karena letak strategis, dekat dengan pusat hiburan lainnya	17	16.7
4.	Karena nyaman	5	4.9
5.	Tidak pernah	2	2
Total		102	100.0

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Berdasarkan tabel di atas, alasan utama responden memilih bioskop adalah jarak yang dekat dengan rumah atau tempat tinggal, yang dipilih oleh 48 responden. Kedekatan ini memudahkan akses, menghemat waktu, dan biaya transportasi, sehingga menjadi pilihan yang nyaman dan praktis. Hal ini menunjukkan pentingnya lokasi dalam menarik pelanggan bioskop. Alasan kedua yang paling umum adalah keterjangkauan harga tiket, dipilih oleh 30 responden. Biaya yang lebih rendah memungkinkan lebih banyak orang untuk menikmati menonton film tanpa merasa terbebani finansial. Ini mencerminkan sensitivitas harga di kalangan penonton bioskop, di mana harga tiket yang lebih kompetitif dapat menarik lebih banyak pelanggan. Sebanyak 17 responden memilih bioskop karena letaknya yang strategis dan dekat dengan pusat hiburan lainnya, menunjukkan bahwa beberapa responden lebih memilih bioskop yang memungkinkan berbagai aktivitas rekreasi. Hanya 5 responden yang memilih kenyamanan sebagai alasan utama. Ini mencakup kualitas kursi, kebersihan, dan kualitas audio-visual, tetapi data menunjukkan bahwa faktor kenyamanan masih kalah penting dibandingkan dengan jarak dan biaya. Sebanyak 2 responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah menonton film di bioskop, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang tidak memiliki kebiasaan menonton film di bioskop.

c. Faktor Internal Pemilihan Layanan Menonton Menurut Mahasiswa FISIP

Berikut ini data disajikan menurut faktor internal yang sudah didapatkan

Tabel 5: Rekapitulasi Faktor Internal Mahasiswa FISIP dalam Memilih Layanan Menonton Film

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Meny Berdasarkan Pengalaman	862	Tinggi
2.	Minat	1397	Tinggi
3.	dan Kemudahan Akses	883	Tinggi
4.	Kondisi Ekonomi	1124	Tinggi

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Berdasarkan tabel rekapitulasi, minat merupakan faktor internal utama yang mempengaruhi keputusan menonton film. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat dipengaruhi oleh minat pribadi mereka saat memutuskan untuk menonton film atau tidak. Minat ini bisa mencakup ketertarikan pada genre tertentu, aktor favorit, sutradara terkenal, atau topik yang menarik perhatian mereka. Film sebagai produk budaya populer mampu menarik perhatian mahasiswa melalui narasi yang menarik, visual yang memukau, dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Secara keseluruhan, faktor internal ini menunjukkan bahwa keputusan menonton film di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Riau dipengaruhi oleh kombinasi minat pribadi, kondisi ekonomi, pengalaman sebelumnya, serta ketersediaan dan kemudahan akses layanan. Penyedia layanan menonton film dapat mempertimbangkan faktor-faktor ini untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam menarik minat dan memenuhi kebutuhan mahasiswa.

d. Faktor Eksternal Pemilihan Layanan Menonton Menurut Mahasiswa FISIP
Berikut ini data disajikan menurut faktor eksternal yang sudah didapatkan

Tabel 5: Rekapitulasi Faktor Internal Mahasiswa FISIP dalam Memilih Layanan Menonton Film

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Gaya Hidup	1247	Tinggi
2.	Promosi	779	Tinggi
3.	Finansial Ekonomi	1128	Tinggi
4.	Status Sosial	633	Sedang
5.	Rekomendasi	419	Tinggi

Sumber: Olah Data Lapangan, 2024

Berdasarkan tabel rekapitulasi yang telah disajikan, gaya hidup merupakan faktor eksternal yang paling mempengaruhi keputusan menonton film di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Riau. Tingginya intensitas menonton film mencerminkan bahwa aktivitas ini telah menjadi bagian penting dari identitas dan norma sosial mahasiswa, didukung oleh promosi dan strategi pemasaran yang efektif dari penyedia layanan film. Hal ini juga menunjukkan bahwa menonton film telah menjadi aktivitas yang sangat dihargai dalam kehidupan sosial dan budaya mahasiswa. Menurut teori budaya populer, budaya populer adalah budaya yang diminati secara luas oleh masyarakat karena sifatnya yang mudah diakses dan dinikmati oleh semua lapisan masyarakat. Dengan demikian, budaya menonton film telah menjadi bagian integral dari budaya populer di kalangan mahasiswa.

Secara keseluruhan, faktor eksternal ini menunjukkan bahwa keputusan menonton film di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Riau dipengaruhi oleh kombinasi gaya hidup, strategi promosi, kondisi ekonomi, status sosial, dan rekomendasi dari pihak lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mayoritas mahasiswa FISIP Universitas Riau memilih layanan streaming legal, dengan WeTV sebagai yang paling populer karena faktor biaya (gratis), kemudahan akses, dan keragaman konten. Bioskop juga tetap populer karena pengalaman sinematik yang superior dan jarak yang dekat dengan tempat tinggal, dengan CGV Transmart sebagai pilihan utama.
2. Keputusan menonton film dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi preferensi pribadi seperti genre film yang disukai dan kondisi finansial. Faktor eksternal mencakup ketersediaan konten baru, kualitas teknis, dan iklan. Pengalaman bioskop dihargai karena kualitas audio-visual dan film terbaru, sementara layanan streaming disukai karena fleksibilitas dan kenyamanan. Oleh karena itu, penyedia layanan film perlu mempertimbangkan strategi harga yang kompetitif dan penawaran nilai tambah lainnya untuk menarik dan mempertahankan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, I. N. (2019). Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital: Studi Kasus Praktik Download dan Streaming melalui Situs Bajakan. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 88–102. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v10i2.7125>
- Hebdige, D. (1988). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge.
- Hidayat, M. A. (2021). *JEAN BAUDRILLARD & REALITAS BUDAYA PASCAMODERN*.
- Musafa, & Nugroho, T. P. (2023). *LOYALITAS PENGGUNAAN APLIKASI STREAMING WETV DI*. 4(1), 158–165.
- Storey, J. (1996). *Cultural Studies and The Study of Popular Culture*. University Press Ltd.
- Strinati, D. (1995). *An Intruduction to Theories of Popular Culture*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Afabeta.
- Williams, R. (1983). *Keyword*. Fontana.