

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Afrizal. 2005. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif: dari Pengertian sampai Penuisan Laporan*. Padang: Laboraturium Sosiologi FISIP. Universitas Andalas.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi di Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- BPS Kota Pekanbaru. 2020. *Kecamatan Tampan Dalam Angka*. Pekanbaru: Badan Statistik Kota Pekanbaru.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- H. Julius Dt. Malako Nan Putihah. 1992. *Matrilineal dan Kekerabatan dalam Adat Minangkabau*. Jakarta: Forum Komunikasi Pemangku Adat dan Budaya Gebu Minang.
- Latief. 2002. *Etnis dan Adat Minangkabau: Permasalahan dan Hari depannya*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Littlejhon, Stephen W dan Karen A. Foss. 2008. *Theories of Human Communication*. New Mexico: Wadsworth Publishing Company.
- Maulana, Herdiyan dan Gumgum Gumelar. 2013. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta: Akademia Permata
- M.S, Amir. 2003. *Adat Minangkabau (Pola dan Tinjauan Hidup Orang Minangkabau)*. Jakarta: PT Mutiara Sumber Widya.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia.
- Navis, A. 1984. *Alam Terkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: PT Pustaka Grafitipers.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

\_\_\_\_\_. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Poloma, Margaret M. 2010. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Samin, S.M. 2006. *Dari Kebatinan Senapelan ke Bandaraya Pekanbaru: Menelusuri Jejak Sejarah Kota Pekanbaru, 1784-2005*. Pekanbaru: Pemerintah Kota Pekanbaru bekerjasama dengan Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) Cabang Riau dan Penerbit Alaf Riau.

### **Skripsi**

Andana, Angga Supri. 2018. "Interaksi Sosial dalam *Virtual Community* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pemain *Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*)". Yogyakarta: *Skripsi* Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Ardianto, Cornelis Setiawan. 2014. "Pola Interaksi antar Gamers Dalam Game Online (Analisis Deskriptif tentang Menggunakan Fitur *Chatting* pada *Game Online Atlantica*)". Yogyakarta: *Skripsi* Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Ginjar, Ahmad. 2019. "Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi antar Pribadi Orang Tua dan Anak (Studi Kasus Desa Bulu Sari Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah)". Lampung: *Skripsi* Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Ramawinata, Zely. 2019. "Representasi Diri Anak Remaja dalam Menggunakan Instagram (Studi Terhadap 8 Siswa SMA N 1 Teluk Kuantan)". Padang: *Skripsi* Jurusan Sosiologi Universitas Andalas.

### **Jurnal**

Cahyono, Anang Sugeng. 2016. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia". Vol. 9 No 1.

APJII. 2018. "Laporan Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet di Indonesia". Versi S 20190518.

## Internet

Agus Tri Haryanto, “Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia”, diakses dari [https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia?\\_ga=2.251694345.1849148902.1602059404-1178266227.1521725032](https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia?_ga=2.251694345.1849148902.1602059404-1178266227.1521725032), pada 1 September 2020 pukul 10:08.

Andrea Lidwina, “Motivasi Utama Orang Indonesia Bermedsos Ternyata Bukan Cari Teman”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/27/inilah-motivasi-orang-indonesia-menggunakan-media-sosial>, pada 1 September 2020 pukul 11:16.

APJII, “Usia Produktif Mendominasi Pengguna Internet”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/23/usia-produktif-mendominasi-pengguna-internet>, pada 28 Agustus 2020 pukul 16:01.

Dwi Hadya Jayani, “10 Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>, pada 28 Agustus 2020 pukul 15:40.

Dwi Hadya Jayani, “Orang Indonesia Habiskan Hampir 8 Jam untuk Berinternet”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/indonesia-habiskan-hampir-8-jam-untuk-berinternet>, pada 1 September 2020 pukul 10:18.

KKN Integrasi Kelurahan Tuah Karya, “Profil Kelurahan Tuah Karya”, diakses dari <https://kelurahantuahkarya.wordpress.com/2019/06/23/profil-kelurahan-tuah-karya/>, pada 25 Januari 2021 pukul 19:44.

KKN Integrasi Kelurahan Tuah Karya, “Potensi Kelurahan Tuah Karya”, diakses dari <https://kelurahantuahkarya.wordpress.com>, pada 10 Februari 2021 pukul 21:34.

RPI2JM Kota Pekanbaru, “BAB IV – PROFIL KOTA PEKANBARU”, diakses dari [http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa\\_online/ws\\_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM\\_1507844028RPI2JM\\_Pekanbaru\\_-\\_BAB\\_4\\_Profil\\_Kabupaten\\_OK.pdf](http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM_1507844028RPI2JM_Pekanbaru_-_BAB_4_Profil_Kabupaten_OK.pdf), pada 30 Agustus 2020 pukul 10:00.

Wearesosial Hootsuite, “Berapa Pengguna Media Sosial Indonesia?”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/02/08/berapa->

[pengguna-media-sosial-indonesia](#), pada 28 Agustus 2020 pukul 14:30.

Wikipedia, “Kota Pekanbaru”, diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru#Kependudukan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru#Kependudukan), pada 28 Agustus 2020 pukul 14:00.

