

Analisis Komunikasi Digital Gereja Kristus Yesus Sunter Dalam Pelayanan Jemaat di Media Sosial

Tommy Wijaya¹

¹Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika
email: tommywijaya89.tw@gmail.com¹

Article History

Received: 5/7/2024

Revised: 13/7/2024

Accepted: 23/7/2024

Kata Kunci: Digital

Communication, The Church of Jesus Christ (Gereja Kristus Yesus or GKY) Sunter, New Media Theory by Pierre Levy

Abstract: *The Church of Jesus Christ (commonly known as Gereja Kristus Yesus or GKY) Sunter is a Protestant Christian church located in Indonesia. Its foundation rests on the belief that Jesus Christ serves as the head of the church. In this digital age, many churches, including The Church of Jesus Christ (Gereja Kristus Yesus or GKY) Sunter, have fully embraced digital communication. The Church of Jesus Christ (Gereja Kristus Yesus or GKY) Sunter is actively digitizing information related to church activities and sharing content across various social media platforms. The research conducted on this topic employs data collection methods such as observation, interviews, and literature review. The qualitative analysis is based on new media theory by Pierre Levy. The findings indicate that GKY Sunter employs several forms of digital communication, including e-mail, websites, and social media. In their ministry to the congregation, GKY Sunter actively utilizes new media platforms such as Instagram, TikTok, YouTube, and WhatsApp. These channels facilitate easier access for congregants to stay informed about church activities.*

PENDAHULUAN

Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter merupakan salah satu gereja Kristen Protestan yang ada di Indonesia yang berdiri atas dasar pengakuan bahwa Yesus Kristus adalah salah satunya dasar dan kepala gereja. Gereja sendiri memiliki pengertian bahwa gereja merupakan sebuah tempat yang bisa memberikan setiap orang dapat menerima ajaran rohani yang sesuai dengan apa yang tercantum di Alkitab. Menurut KBBI “gereja adalah sebuah gedung tempat berdoa orang kristen dan melakukan upacara agama Kristen, atau sebuah badan organisasi umat beragama Kristen yang memiliki satu kepercayaan, ajaran dan tata cara ibadah yang sama”. Pada saat ini banyak sekali gereja yang sudah memasuki era digital salah satunya ialah Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter sendiri mulai mendigitalisasi semua informasi kegiatan di gereja, selain informasi mengenai kegiatan gereja ada juga konten-konten digital yang di unggah di media sosial. Penggunaan media digital di gereja ini mulai dari adanya wabah Covid-19 yang telah mengakibatkan gereja tak bisa melaksanakan kegiatan ibadahnya dengan menggunakan seluruh kapasitas yang dapat di tampung oleh gedung gereja itu sendiri.

Selain karena oleh wabah Covid-19, penggunaan media digital di gereja juga didukung dengan adanya perkembangan dari teknologi dan informasi ini menjadi sebuah reformasi yang tidak dapat dihindarkan dalam memasuki era 4.0. Banyak sekali penemuan baru yang membuat terciptanya teknologi informasi yang bersifat cepat dan kompleks namun praktis yang membuat masyarakat diharuskan untuk menggunakan inovasi ini, sehingga mempermudah dan membantu meringankan berbagai aktivitas dari kehidupan sehari-hari.

Tentunya selain penggunaan inovasi teknologi yang di lakukan oleh masyarakat, tentunya harus memiliki infrastruktur yang matang agar dapat memenuhi kebutuhan layanan bagi seluruh masyarakat di Indonesia, apalagi di Indonesia banyak sekali daerah-daerah yang terpisah oleh pulau-pulau yang begitu luar. Se jauh ini perkembangan Information Communication Technology atau Teknologi Komunikasi Informasi (ICT) di Indonesia semakin memadai hanya saja, namun hal ini tidak berlaku untuk wilayah terpencil dan tertinggal yang tersebar di seluruh wilayah dari Sabang sampai Merauke. Untuk mengatasi ketertinggalan kemajuan teknologi di wilayah terpencil Kementerian Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) melakukan “pemerataan infrastruktur dengan mengusulkan untuk meningkatkan anggaran RAPBN 2024 sebanyak Rp5,25 triliun dengan guna untuk mendukung wilayah-wilayah yang tertinggal dengan teknologi komunikasi dan komunikasi publik Pemilu damai 2024, literasi digital, penanganan konten negatif, dan dukungan terhadap Ibu Kota Negara (IKN) baru” (Kemenkominfo, 2023).

Tidak hanya melakukan pemerataan infrastruktur, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) juga “mengusulkan alokasi dana untuk dapat mempercepat pembangunan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi. Pembangunan infrastruktur ini menjadi sangat penting karena pada saat ini teknologi memiliki dampak yang besar pada kehidupan masyarakat. Indonesia juga harus mengikuti perkembangan teknologi karena perkembangan teknologi di negara-negara lain sudah berkembang pesat” (Kemenkominfo, 2023), Pemerataan infrastruktur teknologi komunikasi yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) ini membuat pertumbuhan pengguna teknologi digital di Indonesia semakin meningkat.

Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet Di Dunia



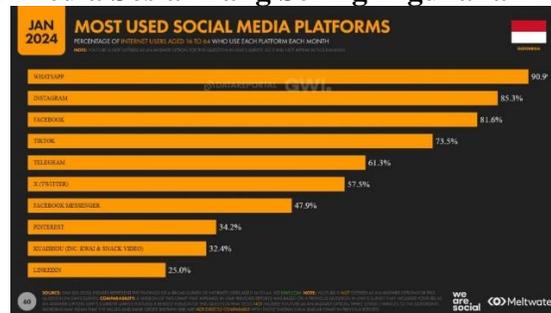
Menurut data yang diberikan dari We Are Social, Negara di dunia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam penggunaan teknologi digital. Pada tahun 2024 ini total populasi penduduk meningkat 0,9% setara dengan 74 Juta jiwa dari tahun 2023, dan populasi penduduk yang terhubung dengan perangkat *mobile* meningkat sebanyak 1,9% setara dengan 160 juta jiwa, dan penduduk yang menggunakan internet sebanyak 5,35 milyar pengguna yang meningkat 5,6% atau setara dengan 97 juta jiwa dari tahun 2023 dengan pengguna aktif media sosial sebanyak 5,04 milyar yang meningkat sebanyak 5,6% juta atau setara dengan 266 juta jiwa dari tahun 2023

Gambar 2 Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia



Indonesia memiliki populasi penduduk sebanyak 278,7 juta jiwa, namun yang terhubung dengan perangkat *mobile* lebih banyak 126,8% dari total populasi penduduk yang ada di Indonesia sebanyak 353,3 juta jiwa, dan penduduk yang menggunakan internet sebanyak 185,3 juta jiwa setara dengan 66,5% dari total populasi yang ada, sedangkan untuk penduduk pengguna internet yang aktif menggunakan sosial media sebanyak 139 juta jiwa setara dengan 49,9% dari total populasi yang ada.

Gambar 3 Media Sosial Yang Sering Digunakan Di Indonesia



Dalam data yang dibagikan oleh We Are Social. Media sosial yang paling banyak di gunakan di Indonesia ialah Whatsapp sebanyak 90,9%, yang diikuti oleh Instagram sebanyak 85,3%, Facebook sebanyak 81,6%, Tik-tok sebanyak 73,5% dan masih banyak lagi media sosial lainnya yang di gunakan di Indonesia. media sosial tersebut umumnya digunakan untuk mengirim pesan dan juga menjadi sebuah media untuk mendapatkan suatu informasi yang mudah untuk didapatkan dengan menggunakan media sosial selain mendapatkan informasi dengan mudah pengguna juga bisa mendapatkan suatu hiburan dari media tersebut seperti game, video lucu dan masih banyak lagi lainnya.

KAJIAN TEORI

1. Komunikasi Digital

A. Definisi Komunikasi Digital

Komunikasi yang dapat berlangsung dengan menggunakan perangkat elektronik yang di dukung dengan jaringan dan internet sebagai media yang menghubungkan komunikator dengan komunikan merupakan proses terjadinya komunikasi digital. Tidak hanya bertukar pesan saja, komunikator dan komunikan pun dapat berbagi video, foto, file, menulis, membaca dengan menggunakan jaringan internet dan perangkat komunikasi. Komunikasi digital Komunikasi digital selalu berkembang tergantung pada inovasi atau penemuan berbasis teknologi internet. Dulunya

hanya ada sms, namun sekarang sudah berkembang dengan sangat pesat hingga munculnya Whatsapp, Instagram, Youtube, Tiktok, dan masih banyak lagi lainnya. Pada saat ini komunikasi dan interaksi jarak jauh dapat terjalin dengan mudah karena adanya keberadaan media teknologi audio visual, sehingga pertemuan pada layar perangkat seperti melakukan pertemuan dan berkomunikasi secara langsung, bertukar informasi dan berkomunikasi melalui chatting dan masih banyak lagi pemanfaatan media digital untuk berkomunikasi.

B. Konsep Dasar Komunikasi Digital

Komunikasi yang terhubung dengan internet dan elemen lainnya merupakan konsep dasar dari komunikasi digital, konsep komunikasi digital akan terus berkembang mengikuti perkembangan inovasi dan alat-alat berbasis dengan teknologi, berikut ini beberapa konsep komunikasi digital sebagai berikut:

1. Dunia maya atau cyberspace merupakan media elektronik yang ada di dalam jaringan komputer yang banyak sekali di pakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal balik secara dalam jaringan (online). Media ini tetap mengandalkan control penuh dari penggunanya atau user. Yang memiliki tiga bentuk komunikasi yaitu komunikasi antara machine-machine, machine-people, people-people.
2. Komunikasi maya merupakan kelompok-kelompok yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan komunitas di dunia komunikasi elektronik di dibandingkan dengan komunitas di dunia nyata
3. Interaktivitas memiliki tempat khusus di internet dan juga salah satu fitur di media baru paling banyak di bicarakan. Pada umumnya orang yang memiliki latar belakang ilmu komputer cenderung lebih menganggapnya sebagai interaksi antar pengguna dengan komputer, sedangkan orang yang memiliki latar belakang ilmu komunikasi menganggapnya sebagai interaksi komunikasi antar dua orang.
4. Multimedia adalah salah satu sistem komunikasi yang memperlihatkan rangkaian teks, grafik, suara, video, dan animasi, selain itu multimedia juga membutuhkan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna atau operator dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan komunikasi karena adanya fasilitas hypertext juga di dalamnya.

C. Jenis Komunikasi Digital

Berikut ini adalah sebagian jenis komunikasi digital yang biasanya dilakukan dan digunakan di dunia maya, sebagai berikut:

1. Electronic mail merupakan kepanjangan dari email, namun dalam bahasa Indonesia memiliki arti surat elektronik. Email merupakan “salah satu fasilitas di internet untuk keperluan surat-menyurat, melalui e-mail, para pengguna dapat mengirim berita, gambar atau data kepada rekanannya atau menjawab surat-surat yang ditujukan kepadanya.” (Stevani, 2014).
2. Menurut Hakim Lukmanul Website adalah “fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh”. (Candra & Wulandari, 2021). Website biasanya berisikan informasi dalam bentuk, teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan di dalam internet web server yang di presentasikan dalam bentuk hypertext.
3. Menurut Widada Media sosial adalah “salah satu sebuah media online, dimana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya.” (Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, 2018). Pada media sosial ini para

penggunanya dapat melakukan pertukaran informasi, menjalin kerja sama antar pengguna atau institusi untuk dapat memecahkan masalah bersama-sama dan juga dapat berkenalan bisa dalam bentuk tulisan, visual maupun audio visual.

2. Media Sosial Dalam Komunikasi Digital

A. Definisi Media Sosial

Media sosial adalah salah satu media yang memiliki fitur berbasis website dengan membentuk suatu jaringan, maka dari itu penggunanya dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dalam komunikasi digital. Van Dijk dalam mengatakan bahwa “Media sosial adalah platform media yang berfokus pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas dan berkolaborasi” (Sari, Hartina, Awalia, Irianti, & Ainun, 2018).

Ellison mengatakan bahwa “Berapa media sosial dapat membuat orang-orang untuk saling berbagi informasi dan komunikasi, mengenal dan berhubungan dengan orang lain berdasarkan dengan ketertarikan yang sama. Penggunanya pun dapat saling berkomunikasi melalui fitur-fitur yang ada dan disediakan di dalam media sosialnya, seperti chatting, mengirim pesan pribadi, berkomentar pada kolom yang tersedia dan dapat berbagi foto maupun video” (Abdulkhakim, 2019). Informasi yang dibagikan di media sosial tidak hanya informasi yang bersifat umum saja seperti berita dan hiburan, tetapi bisa juga informasi yang bersifat pribadi seperti foto, video dan bahkan sampai informasi yang mengenai pribadi.

B. Jenis-jenis Media Sosial

Kaplan dan Haenlein mengatakan “Media sosial memiliki enam jenis media sosial yang berasal dari konsep konsep Web 2.0” (Abdulkhakim, 2019), yaitu:

1. Collaborative Projects

Merupakan media sosial yang menyajikan informasi yang biasa kita jumpai dalam bentuk ensiklopedi yang berisikan tentang berbagai informasi macam artikel-artikel, biografi, dan berbagai informasi lainnya yang dapat di akses oleh khalayak secara global. Yang memiliki dua sub kategori yang termasuk ke dalam collaborative projects dalam media sosial, yaitu: Wiki adalah situs yang memungkinkan penggunanya untuk menambahkan, menghapus dan mengubah konten yang berbasis teks, contohnya: Wikipedia, Wiki Ubuntu-ID, Wakakapedia, dan masih banyak lagi lainnya.; Aplikasi Bookmark Sosial adalah situs yang memungkinkan adanya pengumpulan berbasis kelompok dan rating dari link internet atau konten media, contohnya: Del.icio.us, StumbleUpon, Reddit, Lintas Berita, Kemudian.com, Amazon, dan masih banyak lagi lainnya.

2. Blog dan Mikroblog

Merupakan jenis media sosial yang paling banyak di gunakan oleh masyarakat pada saat ini, media sosial ini memungkinkan dapat membantu penggunanya untuk tetap posting mengenai pernyataan apa pun sampai seseorang mengerti. Blog sendiri ialah sebuah website yang menyampaikan mengenai penulis atau kelompok penulis baik itu sebuah opini, pengalaman, atau kegiatan sehari-hari, contohnya: Blogspot, WordPress, LiveJournal, X, Tumblr, Kaskus, indowebster.web.id, Yahoo!, Answer, TanyaLinux dan masih banyak lagi lainnya.

3. Komunitas Konten

Sebuah media sosial yang bertujuan untuk saling berbagi dengan seseorang baik itu secara

jarak jauh maupun dekat, berbagi seperti video, e-book, gambar, dan lain-lain, contohnya: Youtube, Instagram, Tik-tok, DeviantArt, sharemusic, 4shared, dan masih banyak lagi lainnya.

4. Situs Jejaring Sosial

Jenis media sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk berkomunikasi secara luas kepada siapa saja dan dimana saja dengan bebas, Situs jejaring sosial merupakan situs yang dapat membantu seseorang untuk membuat sebuah profil dan kemudian dapat menghubungkan dengan pengguna lainnya. Situs jejaring sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung menggunakan profil pribadi atau akun pribadinya, contohnya: Facebook, LinkedIn, Foursquare, MySpace dan masih banyak lagi lainnya.

5. Game Dunia Virtual

Realitas dunia maya dalam bentuk permainan dimana pengguna dapat berinteraksi dan bermain bersama dalam lingkungan yang disimulasikan dalam sebuah permainan komputer, contohnya: Travian, Three Kingdoms, dan masih banyak lagi lainnya.

6. Virtual Dunia Sosial

Virtual dunia sosial merupakan aplikasi yang menstimulasikan kehidupan nyata melalui internet. Virtual dunia sosial adalah situs yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam platform tiga dimensi dengan menggunakan avatar yang mirip dengan kehidupan nyata, contohnya: GoogleEarth, Ebay, Alibaba, The Sims, Animal Crossing, dan masih banyak lagi lainnya.

C. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa karakteristik yang tidak sama menggunakan ciri media massa maupun media *cyber*. Berikut ini beberapa karakteristik media sosial sebagai berikut:

1. Jaringan (*network*)

Jaringan (*network*) adalah sebuah sarana dan prasarana yang menghubungkan antara komputer dengan perangkat keras lainnya. Jaringan ini di perlukan agar komunikasi digital dapat terjadi, karena untuk dapat berkomunikasi antar pengguna lainnya di perlukan jaringan komputer antar pengguna bisa terhubung.

2. Informasi (*information*)

Informasi masih menjadi salah satu entitas penting yang ada di media sosial, karena pada umumnya pengguna media sosial, biasanya mereka mengkreasikan representasi, memproduksi konten dan melakukan interaksi dengan pengikutnya. Konten yang biasanya diproduksi dan didistribusikan oleh penggunaanya merupakan suatu komoditas yang di konsumsi oleh pengguna lainnya.

3. Arsip (*archive*)

Arsip merupakan salah satu karakter media umum. Karakter ini berarti bisa di simpan serta di akses kapan saja serta asal perangkat apa pun yang terhubung dengan jaringan. Media apa pun yang sudah di unggah dan berada di dalam jaringan internet tidak dapat hilang dengan mudah begitu saja, namun dapat tersimpan serta dapat di akses secara gampang. Sehingga ketika

pengguna mengakses media umum dan memiliki akun di media sosial tersebut, pengguna lainnya otomatis memiliki data yang menyimpan informasi yang dibagikan.

4. Interaksi (*Interactivity*)

Karakter yang menjadi dasar media umum artinya terbentuk jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak hanya sekedar rekanan sahabat atau pengikut (*followers*), tetapi juga perlu di bangun hubungan agar suatu relasi yang terbentuk di media sosial, seperti berkomentar, menyukai (*like atau love*), membagikan informasi (*share*), atau menandai orang lain (*tag*).

5. Simulasi sosial (*simulation of society*).

Media sosial bersifat sebagai media yang mendukung berlangsungnya kemajuan masyarakat (*society*) di dunia digital. Pada media umum biasanya, interaksi yang di lakukan antar pengguna menyerupai penggunaan yang realistis, namun interaksi yang terjadi adalah simulasi yang terkadang tidak cocok sama sekali.

6. Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Fitur lain dari media sosial merupakan konten yang di buat pengguna dan berdasarkan. Intinya konten di media sosial sepenuhnya dimiliki serta unggahan oleh pengguna atau pemilik akun di media sosial tersebut. Relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi, yang berarti konten pengguna tidak hanya berarti audiensi saja yang dapat menghasilkan konten namun juga dapat mengonsumsi konten yang di buat oleh pengguna lainnya.

D. Macam-macam Media Sosial

Berikut ini adalah macam-macam media sosial yang ada pada saat ini:

1. Instagram

Instagram dibuat oleh Kevin Systrom dan Mike. Instagram diluncurkan secara resmi pada Oktober tahun 2010 yang awalnya secara eksklusif hanya diperuntukkan bagi pengguna ponsel berbasis iOS. Kemudian pada April tahun 2012, barulah Instagram dirilis bagi pengguna ponsel berbasis Android dan diikuti oleh situs web pada November tahun 2012, lalu aplikasi untuk perangkat handphone Windows 10 Mobile pada April 2016. (Khatibah, 2011). Menurut data yang di bagikan oleh We Are Sosial pada Januari 2024, Instagram memiliki pengguna terbanyak ke-2 di Indonesia. Instagram ini merupakan media sosial yang lebih mementingkan visual foto dan video di dibandingkan dengan kata-kata atau status. Berikut ini beberapa fitur-fitur yang ada di media sosial Instagram: Explorer, Pin Feed, Instagram Highlight, Instagram Stories, Reels, Instagram Live, dan Hashtag

2. Tik-tok

Tik-tok merupakan salah satu platform media sosial yang perkembangannya paling cepat di dunia. Pada September 2016, perusahaan asal China Byte Dance meluncurkan aplikasi video pendek bernama *Douyin*. Akibat mereroketnya popularitas, Douyin melakukan ekspansi keluar China dengan nama baru yang lebih *eyecatching*, yakni Tik-Tok. Tik-Tok memungkinkan setiap orang untuk menjadi kreator dan mendorong pengguna untuk membagikan ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15 sampai 10 detik. (Pardianti & S, 2022)

Bahkan pada saat ini penggunanya pun dapat melakukan transaksi jual beli, yang

membuat Tik-tok dapat di sebut sebagai “Social commerce” yaitu gabungan dari sosial media dan e-commerce. Berikut ini fitur-fitur yang ada di media sosial Tik-tok: Tik-Tok Live, Tik-Tok Live, Tik-Tok Shop, dan Stitch.

3. Youtube

YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. (Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, 2018). Di Youtube pengguna bisanya menggunakannya untuk mencari video klip, musik, short movie, acara televisi, trailer film, video pembelajaran, dan masih banyak lagi lainnya, yang merupakan hasil karya dari pihak tertentu. Youtube merupakan salah satu situs video sharing yang dimiliki oleh google.inc. banyak sekali video yang ada di Youtube dan bisa dilihat secara gratis, umumnya video yang ada di Youtube memiliki format landscape namun seiringnya perkembangan jaman dan banyak sekali media sosial yang mendukung video dengan format portrait, pada saat ini pun media sosial Youtube mendukung video format portrait yang di namai dengan Youtube Short, berikut ini adalah fitur-fitur yang ada di Youtube: Youtube Live; Monetisasi kanal yang terdiri dari iklan, Super Chat, Super Stickers, Membership; Youtube Musik; dan Youtube Short.

4. Whatsapp

WhatsApp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. Menurut Larasati “WhatsApp merupakan aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi” (Rahartri, 2019). Berikut ini beberapa fitur-fitur yang ada di Whatsapp: Personal Chat, Group Chat, Video Call, Voice Call, Status, dan Story.

Dengan uraian di atas dapat disimpulkan bawah, umumnya media sosial memiliki fitur-fitur yang serupa dengan media sosial lainnya, namun di setiap fiturnya memiliki kelebihan-masing, seperti Facebook Video Grup yang dapat melakukan panggilan video dengan maksimal penggunanya sekitar 50 orang dapat dalam satu panggilan video grup

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sehingga dalam hal ini peneliti bertujuan untuk menguraikan dan mendeskripsikan peran komunikasi digital yang digunakan oleh Gereja Kristus Yesus Sunter sebagai media yang digunakan untuk pelayanan terhadap warga jemaat gereja. Menurut Subana dan Sudrajat di dalam bukunya mengatakan bahwa: “Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dilakukan sesuai dengan suatu masalah yang di teliti oleh peneliti secara kuantitatif, namun belum boleh

terungkap penyelesaiannya. Dapat dikatakan, jika peneliti belum puas dan ingin mengetahui lebih mendalam tentang suatu masalah, padahal tidak bisa menduga atau sukar membuat asumsi-asumsi, maka penelitian yang cocok dilakukan ialah penelitian kualitatif.” (Rusandi & Rusli, 2021).

Penelitian ini dilakukan di Gereja Kristus Yesus Sunter yang merupakan sebuah gereja tempat beribadah umat yang beragama Kristiani, gereja ini berlokasi di dalam sebuah perumahan yang ada di daerah Sunter, Jl. Metro Kencana VI No.43 Blok Q, RT.10/RW.4, Papanggo, Kec. Tanjung Priok, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14340. Yang di laksanakan selama kurang lebih 3 bulan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat unit yang diperlukan sebagai alat penunjang selama melakukan penelitian ini. Unit analisis dalam penelitian yang di lakukan peneliti adalah Jemaat Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter dimana peneliti ingin menganalisis mengenai Komunikasi Digital Yang Digunakan Oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk melaksanakan pelayanan kepada warga jemaat Gereja.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, maka dalam penelitian dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel yang ada, sebagai berikut:

1. Komunikasi Digital adalah proses komunikasi yang terjadi dengan menggunakan teknologi, platform, dan media digital. Dengan memiliki dua konsep komunikasi, yaitu: komunikasi secara langsung dan komunikasi secara tidak langsung
2. Gereja adalah gedung tempat beribadah para penganut agama Kristen yang juga merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan Tuhan, dan tempat melakukan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya, seperti sekolah minggu, ibadah pemuda, pemberkatan pernikahan dan masih banyak lagi lainnya
3. Pelayanan Gereja adalah kegiatan yang dilakukan oleh gereja yang berdasarkan pada visi dan misi yang dimiliki oleh gereja.
4. Media Sosial merupakan perkembangan teknologi media yang memungkinkan pertukaran ide dan informasi, termasuk teks dan visual, melalui jaringan dan komunitas virtual.

Dalam penelitian ini seorang informan menjadi salah satu sumber informasi yang mengetahui tentang penelitian yang sedang di teliti oleh peneliti, dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi penelitian. Pemilihan informan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik purposive sampling atau pemilihan secara sengaja dengan beberapa pertimbangan. Informan yang dimaksud pada penelitian ini adalah informan yang terlibat secara langsung atau informan yang dianggap mempunyai kemampuan dan mengerti permasalahan yang terkait dengan Analisis Komunikasi Digital Yang Di Gunakan Oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter Dalam Pelayanan Di Media Sosial. Pemilihan informan yang di lakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, diperoleh dengan melakukan kegiatan wawancara terhadap 3 informan, diantaranya yaitu: Pendeta yang menjabat sebagai sekretaris majelis, dan dua orang warga jemaat Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter.

1. Informan Utama (key informan) Penelitian

Kriteria-kriteria yang di tentukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Pendeta yang menjabat sebagai sekretaris majelis ini merupakan pemimpin awam setempat yang mengawasi sebagian besar administrasi dan organisasi gereja dan bertanggung jawab terhadap pertemuan Sesepeuh dan pertemuan gereja.
2. Informan Pendukung Penelitian
Informan pendukung penelitian ini juga sama halnya seperti dengan informan utama (key

informan) dipilih sesuai dengan kriteria-kriteria yang diharapkan oleh peneliti. Adapun kriteria informan pendukung yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a) Informan pendukung ini merupakan warga jemaat Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, informan ini juga terpilih karena sesuai apa yang peneliti inginkan, dimana peneliti ingin ada suatu informasi yang berasal dari warga jemaat gereja

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk dapat menghasilkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti memerlukan suatu teknik yang sesuai, dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara merupakan salah satu teknik penelitian yang mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan. Pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dengan pertanyaan terbuka yaitu dimana peneliti akan memberikan pertanyaan yang tidak harus sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah tertulis atau lebih fleksibel. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Hamba Tuhan, staf gereja dan juga warga jemaat gereja
2. Observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diteliti. Dalam teknik pengumpulan data observasi ini dibedakan menjadi dua, yaitu observasi partisipan dan non-partisipan. Observasi partisipan yaitu peneliti yang ikut berpartisipasi menjadi bagian dari kelompok yang diteliti, sedangkan untuk observasi non-partisipan, peneliti mengamati partisipan tanpa berinteraksi langsung dengannya. Dalam penelitian ini juga menerapkan teknik observasi partisipan, dimana peneliti ikut terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang berjalan, yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini. Dengan menggunakan penelitian observasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih akurat, karena peneliti ikut melihat dan terlibat secara langsung gambaran komunikasi yang digunakan
3. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu dalam bentuk gambar, foto, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi salah satu pelengkap dari pengguna metode observasi dan wawancara. Objek penelitian ini dokumentasi sebagai pendukung mengenai hasil penelitian dari observasi dan wawancara pada Hamba Tuhan, staf dan warga jemaat gereja agar semakin akurat dan dapat dipercaya

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data merupakan bagian terpenting dalam melakukan langkah-langkah untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh. Analisa dapat dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti melakukan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi bisa dikatakan analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai dengan penelitian selesai.

Lexy J. Moleong di dalam bukunya mengatakan bahwa: “Analisis data merupakan kegiatan analisis dari hasil penelitian, dimana meliputi proses memeriksa semua data dari instrumen penelitian, secara catatan, dokumen rekaman dan lainnya. Untuk analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan data yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang

dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.” (Manurung, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Komunikasi Digital

Beberapa komunikasi digital yang digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Jemaat Sunter yaitu:

a. E-mail

Electronic mail merupakan kepanjangan dari email, namun dalam bahasa Indonesia memiliki arti surat elektronik. Email merupakan “salah satu fasilitas di internet untuk keperluan surat-menyurat, melalui e-mail, para pengguna dapat mengirim berita, gambar atau data kepada rekanannya atau menjawab surat-surat yang ditujukan kepadanya” (Stevani, 2014). Seorang pengguna email dapat berkirim pesan ke suatu tujuan, begitu pun sebaliknya seorang pengguna email dapat menerima pesan juga dari pengguna lainnya.

Begitu juga yang dilakukan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter menggunakan e-mail untuk keperluan surat menyurat sesama gereja GKY atau antar gereja lainnya, namun pengiriman pesan secara konvensional di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter tidak hilang. Biasanya Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter melakukan pengiriman surat secara konvensional berupa surat-surat yang sangat penting, sedangkan penggunaan e-mail ini berlaku untuk pengiriman surat yang dibutuhkan secara cepat dan instan.

b. Website

Menurut Hakim Lukmanul Website adalah “fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh”. (Candra & Wulandari, 2021). Website biasanya berisikan informasi dalam bentuk, teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan di dalam internet web server yang di presentasikan dalam bentuk hypertext. Di dalam website yang dimiliki oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter berisikan informasi yang mengenai kegiatan-kegiatan yang ada didalam Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, ada juga informasi sejarah singkat mengenai Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter.

Website ini juga membantu jemaat untuk mengetahui siapa saja Hamba Tuhan yang melayani di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, dan juga memberikan nomor ponsel dan juga nomor Whatsapp untuk memudahkan jemaat untuk dapat menghubungi Hamba Tuhan. Tidak hanya itu di dalam website Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter juga membagikan lokasi dan alamat dimana Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter berada, dan juga jemaat dapat berikan data yang dimiliki seperti nama, e-mail, nomor telephone dan juga pesan yang ingin disampaikan kepada gereja.

c. Media Sosial

Menurut Widada Media sosial adalah “salah satu sebuah media online, dimana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya.” (Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, 2018). Pada media sosial ini para penggunanya dapat melakukan pertukaran informasi, menjalin kerja sama antar pengguna atau institusi untuk dapat memecahkan masalah bersama-sama dan juga dapat berkenalan bisa dalam bentuk tulisan, visual maupun audio visual. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan sekretaris majelis GKY Sunter yaitu, Pdt. Martin Kurniawan mengatakan bahwa “Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter sudah menggunakan media sosial

sebagai informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada di gereja sudah cukup lama, namun pada beberapa tahun sebelum pandemi Covid-19, Gereja Kristus Yesus mulai lebih fokus dalam penggunaan media sosial bukan hanya Instagram saja namun ada juga Facebook, Spotify, Tiktok dan masih ada lagi lainnya, selain menggunakan media sosial Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter juga memiliki Website”.

Pdt. Martin Kuniawan juga mengatakan bahwa “media digital ini menjadi media yang sangat baik untuk memperkenalkan tentang apa itu GKY Sunter? Siapa itu GKY Sunter? sehingga mungkin media digital ini dapat membantu rekan-rekan yang dalam perjalanan dari luar kota, luar pulau, atau luar negeri, ketikan sedang berada di Jakarta sekitar daerah Sunter, jika rekan-rekan beribadah bisa mendapatkan informasi untuk ibadah di gereja kita dan juga bisa memperkenalkan Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter kepada orang-orang yang belum percaya kepada Tuhan.

2. Media Sosial Yang Digunakan GKY Sunter Sebagai Media Pelayanan

Dari banyak media sosial yang ada pada saat ini Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter menggunakan berapa media sosial sebagai berikut:

1. Instagram

Instagram dibuat oleh Kevin Systrom dan Mike. Instagram diluncurkan secara resmi pada Oktober tahun 2010 yang awalnya secara eksklusif hanya diperuntukkan bagi pengguna ponsel berbasis iOS. Kemudian pada April tahun 2012, barulah Instagram dirilis bagi pengguna ponsel berbasis Android dan diikuti oleh situs web pada November tahun 2012, lalu aplikasi untuk perangkat handphone Windows 10 Mobile pada April 2016. (Khatibah, 2011). Pdt. Martin Kurniawan mengatakan bahwa Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter menggunakan Instagram “untuk membagikan konten mingguan ada cuplikan prakhotbah, cuplikan khotbah, cuplikan quotes dan semua promo yang terkait dengan kegiatan baik yang ada di feed, ada di reels itu semua kita bagikan, apa yang menjadi kegiatan gereja kita bagikan di seluruh media sosial kita”. Dalam hal ini kedua akun Instagram yang dimiliki oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter yaitu @GKY Sunter dan @youthnewz. Untuk akun @GKY Sunter digunakan untuk membagikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter secara umum, sedangkan untuk akun @youthnewz sama-sama membagikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter namun desain visual dibuat lebih playfull dan tidak kaku, hal ini karena akun @youthnewz digunakan untuk menarik perhatian dan menjangkau anak-anak remaja dan pemuda untuk mengikuti kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter. Pdt. Martin Kuniawan juga mengatakan bahwa “media digital ini menjadi media yang sangat baik untuk memperkenalkan tentang apa itu GKY Sunter? Siapa itu GKY Sunter? sehingga mungkin media digital ini dapat membantu rekan-rekan yang dalam perjalanan dari luar kota, luar pulau, atau luar negeri, ketikan sedang berada di Jakarta sekitar daerah Sunter, jika rekan-rekan beribadah bisa mendapatkan informasi untuk ibadah di gereja kita dan juga bisa memperkenalkan Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter kepada orang-orang yang belum percaya kepada Tuhan” Hal ini pun disetujui oleh Timothy yang mengatakan bahwa “penggunaan media sosial Instagram lebih ke arah reachout orang-orang yang belum mengenal Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter, mengenalkan apa itu anak-anak remaja yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter, ada komunitas apa saja, apa saja kegiatan-kegiatan yang ada itu

datang dari Instagram.”

2. Tik-tok

Tik-tok merupakan salah satu platform media sosial yang perkembangannya paling cepat di dunia. Pada September 2016, perusahaan asal China Byte Dance meluncurkan aplikasi video pendek bernama Douyin. Akibat mereroketnya popularitas, Douyin melakukan ekspansi keluar China dengan nama baru yang lebih *eyecatching*, yakni; Tik-Tok. TikTok memungkinkan setiap orang untuk menjadi kreator dan mendorong pengguna untuk membagikan ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15 sampai 10 detik. (Pardianti & S, 2022). Penggunaan media sosial Tik-tok oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk membagikan video promosi singkat mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter sebagai informasi kepada jemaat mengenai apa yang akan dibahas pada saat khotbah di bawakan, pada video pra-khotbah tersebut pun terdapat informasi kegiatan yang akan dilaksanakan, seperti informasi mengenai tema kegiatan, tanggal dan waktu kegiatan, dan juga informasi mengenai ruangan yang digunakan.

3. Youtube

YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri (Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, 2018). Di Youtube pengguna bisanya menggunakannya untuk mencari video klip, musik, short movie, acara televisi, trailer film, video pembelajaran, dan masih banyak lagi lainnya, yang merupakan hasil karya dari pihak tertentu. Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter menggunakan media sosial Youtube sebagai sarana untuk melakukan kegiatan ibadah live streaming, ibadah livestreaming ini dilakukan untuk pelayanan kepada jemaat yang tidak dapat beribadah secara langsung di gereja baik itu karena sakit ataupun keadaan lainnya yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan ibadah secara langsung di gereja, ada juga konten-konten yang di unggah pada media sosial Youtube. Media sosial Youtube di Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter memiliki dua akun Youtube yaitu GKY Sunter dan youthnewz. Di dalam akun GKY Sunter membagikan semua kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter secara umum. Biasanya pada akun Youtube ini Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter menggunakan fitur live streaming untuk melakukan ibadah secara online, selain menggunakan fitur live streaming di youtube Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter mengunggah kegiatan yang sudah di rekam dan di edit. Sedangkan untuk akun youthnewz digunakan untuk membagikan berbagai macam konten seperti dance cover, song cover, Youth SCF dan juga Youthnewstalk. Song cover konten yang ada di akun Youtube youthnewz yang di buat oleh pemuda dan remaja Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter, Youth SCF. Kelvin sebagai jemaat Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter mengatakan bahwa “Ia tidak begitu suka dengan ibadah secara livestreaming (Online), karena ibadah secara livestreaming (online) sama seperti menonton saja tidak sesuai dengan ibadah banyak sekali distract pada saat mengikuti ibadah secara livestreaming, namun enakya ibadah secara livestreaming (online) kita tidak perlu siap-siap, tidak perlu pergi ke gereja dan juga bisa menggunakan baju yang biasa saja

4. Whatsapp

WhatsApp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. Menurut Larasati “WhatsApp merupakan aplikasi untuk saling berkiriman pesan secara instan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara.

Penggunaan Whatsapp pada Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter ini digunakan untuk memberikan informasi kepada orang yang sudah menjadi jemaat di Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter, dapat dikatakan informasi yang diberikan gereja kepada jemaat yang tidak disebar luaskan di internet. Timothy sebagai jemaat Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter mengatakan bahwa “Penggunaan Whatsapp ini lebih kepada informasi seperti jemaat yang sedang berulang tahun, informasi kedukaan, informasi-informasi tersebut yang di dapatkan dalam Whatsapp yang tidak disebarluaskan di media sosial.

KESIMPULAN

Perkembangan media baru (new media) pada saat ini sudah semakin cepat, informasi dapat tersebar dengan cepat dibandingkan dengan media konvensional yang lama seperti surat kabar atau billboard. Kelebihan pada media baru (new media) semua orang dapat mengakses media baru dengan lebih mudah, kapan saja, dan dimana saja. Perkembangan teknologi komunikasi pada saat ini membuat semua orang mengikuti arus perkembangan teknologi, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pengguna internet pada saat ini dan juga banyaknya media baru yang ada pada saat. Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter umumnya hanya tempat berkumpulnya orang yang menganut kepercayaan beragama Kristen untuk melaksana persekutuan dan ibadah, namun pada saat ini Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter menggunakan beberapa komunikasi digital sebagai media yang digunakan untuk pelayanan kepada jemaat sebagai berikut:

1. E-mail

Pada saat ini E-mail masih digunakan oleh GKY Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk keperluan surat menyurat sesama gereja GKY atau antar gereja lainnya, namun penggunaan pesan secara konvensional pada Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter tidak di hilangkan begitu saja. Biasanya Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter menggunakan surat secara konvensional untuk surat-surat yang sangat penting, sedangkan penggunaan e-mail ini berlaku untuk surat yang di butuhkan secara cepat dan instan.

2. Website

Halaman Website yang dimiliki oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter di gunakan untuk memberikan informasi mengenai seluruh kegiatan yang ada didalam Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, dan juga menampilkan informasi mengenai sejarah singkat mengenai Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter.

3. Media Sosial

Dalam beberapa media sosial yang digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, agar dapat mudah jemaat untuk mendapatkan informasi mengenai semua kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, baik itu mengenai Ibadah Kebaktian Umum, Kebaktian Doa, dan juga Kebaktian yang diadakan oleh antar komisi yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter seperti komisi wanita, komisi pemuda dan juga komisi anak.

Media sosial yang digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) jemaat Sunter, sebagai berikut:

a. Instagram

Media sosial Instagram digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk memberikan informasi kepada semua orang bahwa ada sebuah gereja yang berlokasi di daerah Sunter, dan juga memberikan informasi kepada jemaat mengenai kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter

b. Tik-tok

Media sosial Instagram digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk memberikan informasi kepada semua orang bahwa ada sebuah gereja yang berlokasi di daerah Sunter, dan juga memberikan informasi kepada jemaat mengenai kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter

c. Youtube

Media sosial Youtube digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter untuk melangsungkan ibadah kebaktian umum, kebaktian doa, dan kegiatan lainnya yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter yang memudahkan jemaat untuk dapat mengikuti ibadah walaupun tidak langsung di gereja.

d. Whatsapp

Sama seperti media sosial lainnya yang digunakan oleh Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter, namun untuk Whatsapp ini memberikan informasi mengenai semua kegiatan yang ada di Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter hanya kepada jemaat yang sudah melaksanakan atestasi, jadi bisa dibilang penggunaan Whatsapp ini lebih intimate hanya untuk jemaat yang sudah menjadi keluar Gereja Kristus Yesus (GKY) Sunter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhakim, A. (2019). "Memahami Pengalaman Komunikasi Orang Tua – Anak Ketika Menyaksikan Tayangan Anak-anak di Media Sosial Tik Tok,". *Undergraduate thesis, Faculty of Social and Political Science*.
- Astuti, W. (2023). "Analisis Perubahan Gaya Kepemimpinan Atas Motivasi Kerja Karyawan Di Klinik Miracle,". *Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.
- Candra, M. A. A., & Wulandari, I. A. (2021). "Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro," *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMik)*, 01(4), 327–332. <https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>
- Cangara, H. (2019). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi keempat*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, A. S. A. (2018). "You Tube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas MAKASSARVIDGRAM," *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 28–42. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Hargita, B. S. (2019). "Instagram Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Blended Learning," *Kajian Pendahuluan. Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 213-218.
- Abdulhakim, A. (2019). Memahami Pengalaman Komunikasi Orang Tua – Anak Ketika Menyaksikan Tayangan Anak-anak di Media Sosial Tik Tok. *Undergraduate thesis, Faculty of Social and Political Science*.
- Astuti, W. (2023). Analisis Perubahan Gaya Kepemimpinan Atas Motivasi Kerja Karyawan Di Klinik Miracle. *Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.

- Candra, M. A. A., & Wulandari, I. A. (2021). Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, 01(4), 327–332. <https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>
- Cangara, H. (2019). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi keempat*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, A. S. A. (2018). YOUTUBE SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI BAGI KOMUNITAS MAKASSARVIDGRAM. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 28–42. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Hargita, B. S. (2019). Instagram Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Blended Learning. *Kajian Pendahuluan. Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 213-218.
- Jati, A. S. (2019). Akun Instagram Explorepsis Sebagai Media Informasi Panser Biru Supporter PSIS Semarang.
- Karyaningsih, P. D. (2018). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Kelleher, T. (2007). *Public Relations Online; Lasting concepts for changing media*. USA: Sage Publications.
- Kemenkominfo. (2023). *Usul Tambah Pagu Anggaran 2024, Menkominfo: Jalankan Program Prioritas Transformasi Digital. 2024*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/51571/siaran-pers-no-294hmkominfo092023-tentang-usul-tambah-pagu-anggaran-2024-menkominfo-jalankan-program-prioritas-transformasi-digital/0/siaran_pers
- Khatibah, K. (2011). *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*. Iqra', 2275(Penelitian Kepustakaan), 36–39.
- Kominfo. (2023, September 12). *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika: <https://www.kominfo.go.id>
- Kuhu, M., Kawengian, D. D., & Pasoreh, Y. (2022). Perubahan Fungsi Komunikasi Dalam Kehidupan Masyarakat Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(1).
- Lestari, N. (2022). *Etnografi Virtual Pada Akun @jagobahasacom. Theses, IAIN Kediri*.
- Manurung, R. (2018). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT BANK BUKOPIN Tbk, STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT BANK BUKOPIN Tbk,. *Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas*.
- Portal Informasi Indonesia. (2020, Maret 2). *Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik*. Diambil kembali dari Indonesia.GO.ID: <https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik>
- Pardianti, M. S., & S, V. V. (2022). Pengelolaan Konten Tiktok Sebagai Media Informasi. *Ikon -- Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(2), 187–210. <https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1905>
- Rogers, E. M (1986). *The New Media in Society*. Dalam E. M. Rogers, *Communication Technology*. New York: The Free Press.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus," *Dinas Pendidikan Luwu Timur*.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). "Komunikasi dan Media Sosial," *Jurnal The Messenger*, 3.2:69.

- Stevani, R. K. (2014). "Pemanfaatan E-Mail Dalam Korespondensi Sebagai Perwujudan Paperless Office di Pt Telkom," *Jurnal Unesa* Vol. 1(1), 1–19. <http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jpap/artikel/3736/pemanfaatan-e-mail-dalam-korespondensi-sebagai-perwujudan-paperless-office-di-pt-telkom>
- WHO (2020). *World Health Organization*. Diambil kembali dari WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard: <https://covid19.who.int>
- Yusuf, M. F. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Karyaningsih, P. D. (2018). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Kelleher, T. (2007). *Public Relations Online; Lasting concepts for changing media*. USA: Sage Publications.
- Kemkominfo. (2023). *Usul Tambah Pagu Anggaran 2024, Menkominfo: Jalankan Program Prioritas Transformasi Digital*. 2024. https://www.kominfo.go.id/content/detail/51571/siaran-pers-no-294hmkominfo092023-tentang-usul-tambah-pagu-anggaran-2024-menkominfo-jalankan-program-prioritas-transformasi-digital/0/siaran_pers
- Khatibah, K. (2011). *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*. Iqra', 2275(Penelitian Kepustakaan), 36–39.
- Kominfo. (2023, September 12). *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika: <https://www.kominfo.go.id>
- Kuhu, M., Kawengian, D. D., & Pasoreh, Y. (2022). Perubahan Fungsi Komunikasi Dalam Kehidupan Masyarakat Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Desa Tounalet Kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(1).
- Lestari, N. (2022). Etnografi Virtual Pada Akun @jagobahasacom. *Theses, IAIN Kediri*.
- Manurung, R. (2018). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT BANK BUKOPIN Tbk, STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT BANK BUKOPIN Tbk,. *Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas*.
- Portal Informasi Indonesia. (2020, Maret 2). *Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik*. Diambil kembali dari Indonesia.GO.ID: <https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik>
- Pardianti, M. S., & S, V. V. (2022). Pengelolaan Konten Tiktok Sebagai Media Informasi. *Ikon -- Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(2), 187–210. <https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1905>
- Rogers, E. M. (1986). *The New Media in Society*. Dalam E. M. Rogers, *Communication Technology*. New York: The Free Press.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Dinas Pendidikan Luwu Timur*.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL. *Jurnal The Messenger*, 3.2:69.
- Stevani, R. K. (2014). Pemanfaatan E-Mail Dalam Korespondensi Sebagai Perwujudan Paperless Office Di PT Telkom. *Pemanfaatan E-Mail Dalam Korespondensi Sebagai Perwujudan Paperless Office Di Pt Telkom*, 1(1), 1–19. <http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jpap/artikel/3736/pemanfaatan-e-mail-dalam-korespondensi-sebagai-perwujudan-paperless-office-di-pt-telkom>

WHO. (2020, Desember 20). *World Health Organization*. Diambil kembali dari WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard: <https://covid19.who.int>

Yusuf, M. F. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.