

PREFERENSI PENGGUNAAN MEDIA ONLINE OLEH PENYULUH SEBAGAI SUMBER PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN

IRFAN ARIFDARMA

Pusat Pelatihan Manajemen Kepemimpinan Pertanian (PPMKP CIAWI)
arifdarma73@gmail.com

ABSTRACT

The development of technology today causes everyone to easily get information and knowledge. It is the same with the ease with which a teacher can find design references in an online medium such as Youtube, Pinterest and Instagram. This study aims to determine the perception of the use of online media on the learning of making videos by Agricultural instructors. This study used a descriptive quantitative method with 40 participants who were training in Information and Communication Technology Batch 4 of 2020. The results of research and observations were carried out by 97.7% of the instructors who participated in filling out the questionnaire using social media or online media in looking for making references. Their videos, 1 to 7 times the instructor uses media other than Youtube, and Youtube is 57% more preferred than other online media. shows that almost all extension workers use Youtube to find references to design their videos so that most of their work is oriented towards trending designs according to the references they get in the online media.

Keywords: Learning, Online Media, Youtube

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan bidang ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dalam perkembangannya teknologi informasi diterapkan disemua bidang ilmu pengetahuan dan merupakan sektor yang paling dominan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pemerintahan merupakan tuntutan masyarakat akan pemerintahan yang baik menuju terwujudnya pembangunan nasional. Hal terpenting yang harus dicermati adalah pembangunan nasional harus didukung oleh kecepatan arus data dan pertukaran informasi.

Langkah pemerintah dalam pemanfaatan teknologi informasi didukung dengan dikeluarkannya UU Nomor 14 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik, salah satu tujuannya yaitu untuk mewujudkan penyelenggaraan negara yang baik, yang transparan, efektif dan efisien, akuntabel serta dapat dipertanggungjawabkan. Searah dengan kebijakan tersebut,

Pada era globalisasi ini, sebagian besar masyarakat di seluruh dunia sudah menggunakan media online di segala aspek kehidupan mereka. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang memiliki pengguna media sosial dan media online terbesar. Media online saat ini tidak hanya menjadi sebuah sarana untuk berbagi momen pribadi tetapi juga menjadi tempat untuk berbagi ilmu serta informasi kepada orang banyak. Begitu pula dengan desainer-desainer saat ini, lewat media online mereka bisa mendapatkan inspirasi-inspirasi menarik untuk desain mereka.

Media online yang biasanya sering mereka gunakan sebagai tempat mencari inspirasi antara lain, Youtube, Pinterest, Instagram, dan media online lainnya. Ide inspirasi tersebut kemudian diolah, dimodifikasi, dan di kembangkan sesuai dengan kebutuhan desain mereka. Seiring dengan banyaknya desainer yang mengunggah hasil karya arsitektur mereka ke media online dimana sebagian besar tanpa disertai narasi dan penjelasan yang memadai; tentang problem desain, konsep rancangan, filosofi, dan kendala-kendala yang dihadapi, mengakibatkan banyaknya pengguna di Indonesia yang menerapkan begitu saja desain tersebut kedalam proyek mereka. Akibat dari hal tersebut membuat nilai-nilai desain lokal Indonesia semakin terlupakan.

Pembelajaran menggunakan media online memang sudah tidak bisa dipisahkan dari dunia kita. Hampir setiap hari, setiap jam, setiap menit, dan setiap kali kita berinteraksi dengan dunia maya, kita akan menemukan berbagai bentuk pembelajaran menggunakan media online. Tiap kali mengakses media sosial, ada saja berbagai pembelajaran yang diberikan secara online. Bentuknya pun bermacam-macam bahkan ada yang menawarkan dengan menjual jasa pembelajaran melalui media online, serta ada pula yang membuat bisnis online-nya dalam bentuk portal informasi.

Satu hal yang pasti, berkembangnya Pembelajaran menggunakan media online di Indonesia adalah kesempatan emas bagi banyak orang. Terlebih lagi, didukung oleh perkembangan pengguna internet di Indonesia yang sangat pesat

Berdasarkan uraian diatas, permasalahannya dapat dirumuskan bahwa permasalahan dari penelitian ini yaitu bagaimana persepsi penyuluh terhadap Youtube, Instagram dan pinteres sebagai sumber informasi penyusunan bahan ajar yang dapat diterapkan pada penyuluh pertanian di Indonesia?

Pada dasarnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Mengetahui bagaimana persepsi pemanfaatan media social Youtube, Instagram dan media sosial lainnya untuk menyusun bahan ajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kesadaran kepada penyuluh pertanian dalam mendesain sebuah karya media pembelajaran menggunakan media online di bidang pertanian.

II. MATERI DAN METODE

MATERI

Pada era modern ini, perkembangan dunia teknologi dalam pembelajaran di bidang digital secara tidak langsung menggeser metode tradisionil pada proses pencarian dan pemanfaatan media, hal ini tidak hanya terjadi pada pengajar dalam medesain media pembelajaran tetapi juga terjadi pada dunia pembelajaran dimana desain sebagai materi yang di berikan sudah menggunakan kaidah-kaidah desain dan teknologi. Hal ini di sebabkan oleh penggunaan teknologi digital yang lebih mudah dan efisien pada proses desain media pembelajaran secara online. Pengaruh tersebut tidak hanya membuat proses desain menjadi lebih mudah, tetapi pada proses obeservasi dan pencarian inspirasinya juga mempermudah desainer untuk membuat konsep yang ingin di gunakan nantinya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Prihastomo (2017) dapat disimpulkan bahwa dengan berkembangnya teknologi (media sosial) di anggap mampu memberikan kemudahan kepada seorang desainer untuk membuat karya-karyanya mudah dimengerti dan di fahami. Namun dengan bengitu menyebabkan pembelajaran mengalami beberapa kekurangan karena hanya melihat dari satu aspek materi dan aspek visual. Ini di karenakan beberapa pengajar dalam mendesain masih terasa awam hanya terfokus pada bagaimana menciptakan sebuah desain visual yang menarik dan tanpa mempertimbangkan metode dari pembelajaran. Tidak hanya itu,

kreatifitas dari pengajar ini menjadi terbatas karena terpapar dengan ide-ide yang monoton atau sama dengan apa yang mereka lihat pada media online seperti Pinterest atau Instagram

Adapun pengertian online dapat disebut daring atau dalam jaringan, sehingga dapat di simpulkan bahwa media online ialah sebuah media atau saluran komunikasi yang tersaji secara online di situs web internet. Menurut artikel Kompas.com (2012) Pinterest adalah sebuah media sosial yang mengusung konsep berbagi papan pin virtual sehingga pengguna media online dari berbagai tempat dapat mengakses, mengambil dan berbagi informasi gambar yang mereka inginkan. Kemudian dari hasil pin tersebut, akan disimpan kedalam board yang dapat di akses kapanpun diinginkan untuk melihatnya kembali.

Pengemasan ini disebut kemas ulang informasi. Kemas ulang informasi menurut Widyawan (2014:45) merupakan kegiatan mengemas kembali atau mentransfer dari satu bentuk ke bentuk lain dalam kemasan yang lebih menarik untuk memfasilitasi interaktivitas pengguna dalam menerapkan informasi, dan pelayanan kemas ulang informasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi spesifik. Hartinah (2005: 2) menjelaskan kemas ulang informasi memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Menyajikan informasi ke dalam bentuk kemasan menjadi informasi yang lebih dapat diterima pemakainya dengan cara langsung dapat memberi manfaat dan lebih mudah dimengerti isinya
2. Menyediakan informasi dengan cara mensintesa data dan informasi yang tersedia
3. Menyediakan sarana dan panduannya
4. Meringkas dan mensintesa penelitian dan kajian atau evaluasi berbagai aspek
5. Mengumpulkan informasi mutakhir
6. Mereview atau meninjau berbagai literatur dan dokumen.”

Untuk mengemas ulang bahan ajar menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa, maka bahan ajar tersebut harus diproses terlebih dahulu melalui beberapa tahapan. Menurut Hartinah (2005: 3) dalam mengemas ulang informasi terdapat tahapan yang harus dilakukan yaitu:

1. Mendaftar dan mengidentifikasi tujuan.
2. Memeriksa atau mensurvei profil pemakai dan kebutuhan informasinya atau menganalisis kebutuhan informasi pemakai.

3. Memilih sumber-sumber yang mengandung informasi berguna.
4. Mengevaluasi validitas dan reliabilitas informasi.
5. *Mereview*, menganalisis, mensintesa dan mengekstrak informasi kedalam bentuk informasi yang lebih efektif dan efisien bagi pemakai.
6. Mengemas kembali informasi ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan pemakai.
7. Menyebarkan informasi dengan cara promosi, pendidikan pemakai dan memasarkan informasi tersebut.
8. Mengevaluasi timbal balik dari pemakai.

Langkah-langkah tersebut diatas merupakan proses yang harus dijalankan agar kemas ulang informasi yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.

Informasi yang dikemas ulang tidak saja untuk memenuhi kebutuhan penggunanya namun juga untuk mempercantik kemasan informasi yang disajikan. Hal ini menjadi nilai tambah bagi informasi tersebut. Pengguna biasanya pertama akan melihat tampilan luarnya apakah menarik atau tidak. Setelah tertarik dengan tampilan kemasannya maka pengguna akan tertarik untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang terkandung didalamnya (Fatmawati,2014:5).

Produk kemas ulang informasi bermacam- macam, dibuat sesuai kebutuhan penggunanya. Ada yang berupa bibliografi, sari karangan, jasa penyebaran informasi ilmiah mutakhir, pangkalan data lokal dan online, audio visual, multimedia, indeks, prosiding, leaflet, brosur banner dan lain sebagainya. (Fatmawati, 2014:4). Produk kemas ulang informasi yang baik adalah yang sesuai dan tepat bagi penggunanya. Seperti yang dijelaskan oleh Widyawan (2014:149) bahwa tujuan akhir dari kemas ulang adalah kebutuhan informasi pengguna dipenuhi secara memuaskan. Penyajian produk yang tepat merupakan kunci kepuasan pengguna.

Infografis atau dalam Bahasa Inggris disebut *infographics* berasal dari kata *information* dan *graphics*. Menurut Smiciklas (2012:1) Infografis menyatukan teks dan gambar kedalam suatu format tertentu yang diharapkan dapat dijadikan penyampaian informasi yang lebih mudah dan cepat dipahami oleh audience. Menurut Krum (2013:6), infografis adalah sebuah desain grafis yang menggabungkan visualisasi data, ilustrasi, text dan gambar menjadi satu kedalam sebuah format yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau cerita yang lengkap. Dari kedua definisi infografis di atas dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan alat atau format tertentu yang

menggabungkan visualisasi data, ilustrasi, text dan gambar untuk mengkomunikasikan suatu informasi sehingga audience dapat lebih cepat dan mudah dalam memahami informasi tersebut.

Masyarakat luas terkadang masih beranggapan bahwa pengertian infografis sama dengan visualisasi data. Namun didalam dunia desain grafis kedua hal tersebut berbeda. Visualisasi data merupakan representasi visual dari nilai-nilai numerik, contohnya adalah diagram atau grafik. (Krum, 2013:1-2). Visualisasi data merepresentasikan sebuah atau kumpulan data berupa tabel-tabel menjadi bentuk baru yang lebih menarik yaitu diagram dan grafik. Visualisasi data dan infografis, keduanya bertujuan untuk menyajikan informasi yang menarik agar pengguna dapat memahami informasi tersebut dengan lebih baik.

Selain menyajikan visualisasi data, infografis juga terkandung ilustrasi. Ilustrasi merupakan sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. (Witabora, 2012: 660). Hampir sama dengan visualisasi data yang merepresentasikan data numerik, ilustrasi merepresentasikan tulisan menjadi sebuah gambar.

Infografis merupakan salah satu media informasi yang menggabungkan ilustrasi, visualisasi data, gambar dan teks dengan tujuan menyajikan informasi yang menarik agar pengguna dapat memahami informasi tersebut dengan lebih baik. Karakter infografis tersebut dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran atau alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran di sekolah saat ini menggunakan buku teks. Buku teks tersebut disusun secara sistematis dan lebih menampilkan teks dan ilustrasi yang sedikit. Inovasi baru di era globalisasi sekarang ini sangat dibutuhkan agar media pembelajaran mampu mentransfer pengetahuan dengan lebih efektif. Inovasi tersebut dapat diperoleh dengan mengemas Kembali buku teks pelajaran. Salah satu produk pengemasan kembali adalah infografis.

Penggunaan infografis terbukti efektif dapat meningkatkan nilai pada siswa (Susetyo, 2015). Infografis sebagai bentuk kemas ulang informasi memberikan sajian yang menarik dan lebih mudah dipahami karena menggabungkan gambar dan teks. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran melalui gambar, tidak hanya tulisan saja. Infografis dapat mengkomunikasikan informasi materi pelajaran yang kurang menarik jika dijelaskan hanya melalui tulisan tanpa adanya ilustrasi, gambar atau visualisasi data. Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh infografis sebagai media pembelajaran materi pelajaran di

SMPN 1 Tembarak. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam, karena materi dalam mata pelajaran IPA lebih menuntut siswa untuk lebih mengenal lingkungan alam sekitar, diharapkan dengan adanya infografis sebagai media pembelajaran baru dapat mempermudah siswa dalam memperoleh gambaran mengenai lingkungan alam sekitar, hal ini karena infografis tidak hanya menyajikan deskripsi melalui teks saja namun ditambah dengan gambar.

Sebuah karya ilmiah harus memiliki originalitas yang tinggi, sehingga perlu adanya penelitian terdahulu untuk menghindari tindakan plagiarisme. Penelitian terdahulu yang digunakan adalah karya ilmiah yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang sedang penulis lakukan. Karya ilmiah yang pernah dilakukan oleh orang lain, antara lain:

- a. Penelitian yang berjudul *Effects of Infographics on Students Achievement and Attitude towards Geography Lessons* oleh Taner Cifci dalam *Journal of Education and Learning* Vol. 5 No. 12016. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penggunaan infografis dengan prestasi akademik siswa. Prestasi akademik yang dimaksud adalah peningkatan nilai test dan skala sikap. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain Solomon Empat Grup. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan infografis sebagai variabel independen atau variabel yang mempengaruhi. Variabel dependen dari kedua penelitian juga hampir sama, yaitu peningkatan nilai siswa, bedanya terletak pada penelitian yang ditulis oleh Cifci yang menambahkan variabel dependen berupa perubahan sikap siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan kemas ulang informasi berupa infografis dalam hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh Cifci bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penggunaan infografis dengan prestasi akademik siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Cifci adalah kuantitatif eksperimen, begitupun dengan penelitian ini. Namun terdapat perbedaan, yaitu desain yang digunakan. Penelitian Cifci menggunakan *Solomon Four Group Design*, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan *One Group Pretest Posttest*. Terdapat perbedaan lain dari penelitian yang ditulis oleh Cifci yaitu mata pelajaran yang dipilih. materi pelajaran pada penelitian yang ditulis oleh Cifci adalah Geografi, sedangkan pada penelitian ini adalah Ilmu

Pengetahuan Alam. Selain itu tempat penelitian dan jenjang sekolah yang berbeda antara penelitian ini dan penelitian yang ditulis oleh Cifci. Penelitian yang ditulis oleh Cifci fokus pada siswa kelas 10 SMA, sedangkan penelitian ini fokus pada kelas 7 SMP.

- b. Penelitian berjudul *Designing Infographic Book about the Risk of Free Sex for Teen Girl by Using Religious Approach* oleh Aditya Rahman Yani, Isti Achidatunnisak dan Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian dalam *International Proceedings of Economics Development and Research* Vol. 83 Tahun 2015. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang atau mendesain sebuah infografis tentang resiko seks bebas pada remaja perempuan dengan menggunakan pendekatan agama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan yaitu infografis. Pada penelitian tersebut juga dijelaskan proses dalam pembuatan infografisnya sama dengan penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan juga sama, yaitu kuantitatif. Tujuan penelitian pada penelitian tersebut adalah untuk mendesain infografis yang tepat dengan masalah resiko seks bebas pada gadis remaja. Berbeda dengan penelitian ini yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan infografis sebagai media pembelajaran siswa kelas VII. Selain itu jenis penelitian yang digunakan juga berbeda, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Perbedaan lain yaitu konteks atau isi infografisnya dan target penggunaannya. Infografis pada penelitian tersebut berisi mengenai seks bebas dan resikonya sedangkan penelitian ini berisi materi pelajaran Ilm Pengetahuan Alam siswa kelas VII. Target pengguna dari penelitian ini yaitu kelas siswa SMP kelas VII, sedangkan penelitian yang ditulis oleh Yani menargetkan pengguna gadis remaja.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan infografis sebagai variabel independen atau variabel yang mempengaruhi. Variabel dependen dari kedua penelitian juga hampir sama, variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang di ambil dari hasil nilai pre-test dan post-test, sedangkan penelitian Susetyo variabel dependennya yaitu peningkatan hasil nilai mata pelajaran. Kedua penelitian ini sama-sama melihat peningkatan nilai sebagai variabel dependennya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan kemas ulang informasi berupa infografis dalam hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh Susetyo bertujuan untuk mengetahui efektivitas infografis sebagai penunjang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Susetyo adalah penelitian kuantitatif korelasional dengan metode pengumpulan data menggunakan survei dan kuesioner. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan metode pengumpulan data menggunakan tes.

Terdapat perbedaan lain dari penelitian yang ditulis oleh Susetyo yaitu mata pelajaran yang dipilih. Mata pelajaran pada penelitian Susetyo adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan pada penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu tempat penelitian dan jenjang sekolah yang berbeda antara penelitian ini dan penelitian

METODE

Penelitian ini menggunakan Metode deskriptif kuantitatif dengan pengambilan sampel melalui media angket daring (Google Form) yang dilakukan pada peserta pasca pelatihan TIK Angkatan 4 tahun 2020 sejumlah 40 orang.

III. HASIL & PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap peserta, maka didapat hasil yang dengan gambaran yang dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.

Gambar 1. Partisipasi dan penggunaan media sosial



Sumber : dokumentasi pribadi, 2020

Dalam proses pembelajaran, para penyuluh biasanya akan melakukan proses pencarian referensi untuk di gunakan dalam mendesain pembuatan video mereka. Dari hasil angket yang disebarkan ke angkatan 4 tersebut, 97,7% dari penyuluh yang berpartisipasi dalam pengisian angket tersebut menggunakan media sosial atau media online dalam mencari referensi untuk pembuatan Video pembelajaran mereka. Banyaknya penyuluh pertanian yang terinspirasi dalam disain pembuatan video pembelajaran melalui media online.

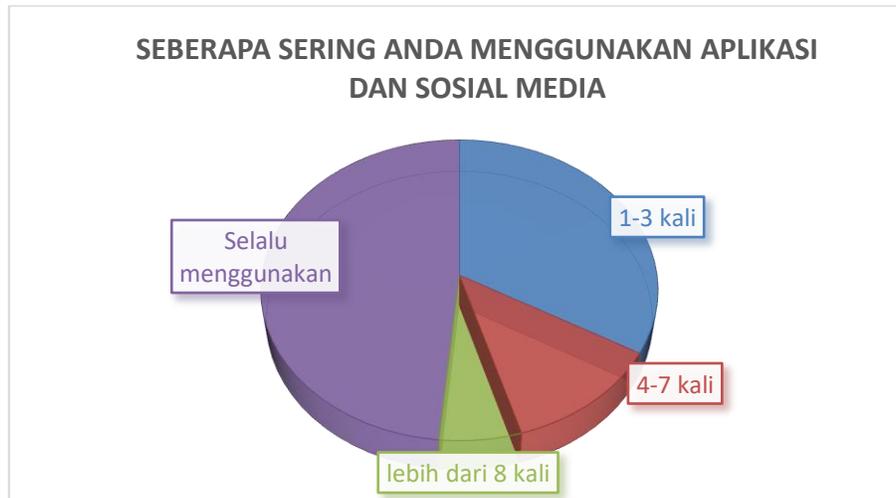
Gambar 2. Frekuensi Penggunaan Aplikasi Media Sosial Youtube, Pinterest atau Instagram



Sumber : dokumentasi pribadi, 2020

Hasil penelitian ini juga menggambarkan bahwa sebagian peserta yang menggunakan media online dalam pencarian referensi tersebut lebih cenderung menggunakan media Youtube, dibandingkan Pinterest dan Instagram. Youtube merupakan sumber media online yang mudah dan sering di akses oleh penyuluh. Banyak video-video baru yang dapat di jadikan referensi pada media online Youtube merupakan ide segar bagi penyuluh untuk berkreasi membuat video (lihat Gambar 2). Namun demikian hasil data ini juga menggambarkan bahwa bukan berarti para penyuluh tidak menggunakan media sosial ataupun media online lainnya dalam pencarian referensi desain, sebesar 1 hingga 8 kali penyuluh menggunakan media selain Youtube, Pinterest dan Instagram yang dilakukan oleh peserta TIK Angkatan 4, dimana trend yang berkembang saat ini adalah Youtube sering digunakan sebagai vlog.

Gambar 3. Penggunaan Aplikasi Media Sosial Youtube, Pinterest dan Instagram



Sumber : dokumentasi pribadi, 2020

Dari hasil pengamatan untuk penggunaan media sosial Youtube, Pinterest maupun Instagram, Youtube lebih disukai dengan persentase sebesar 57 persen, sedangkan pinteres dan Instagram sebesar 43.5 persen. Hal menunjukkan bahwa penyuluh tanpa melihat nilai-nilai filosofi, konsep, maupun narasi lainnya telah menerapkan yang tervisualisasi pada Youtube. Terlihat bahwa Youtube lebih menarik dijadikan referensi dalam pembuatan video (lihat Gambar 3).

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian singkat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media online atau media sosial saat ini sangat berperan besar dalam proses desain Video pembelajaran untuk penyuluh. Buktikan di bagian pembahasan Youtube, Pinterest dan Instagram sebagai media untuk mendapatkan sebuah referensi desain. Youtube sendiri merupakan salah satu media online yang paling banyak di gunakan oleh para penyuluh untuk di jadikan referensi dibandingkan Pinteres dan Instagram. Referensi-referensi yang mereka dapatkan kemudian dicerna dan diolah sesuai dengan kebutuhan konsep mereka. Dengan penerapan referensi dari media Youtube, dapat meningkatkan ketertarikan para penyuluh dalam menerapkan dan mempelajari tehnik pembuatan video untuk pembelajaran. Menciptakan sebuah karya dalam pembelajaran yang

memiliki metode pembelajaran tetapi tetap dikemas dengan cara yang modern sehingga menciptakan sebuah karya pembelajaran yang memiliki ketertarikan tersendiri namun tidak ketinggalan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi media internet di kalangan mahasiswa. *Humaniora*, 6(ss4), 470-482.
- A, Anugerah. (2019). Instagram Adalah Platform Berbagi Foto dan Video, Ini Deretan Fitur Canggihnya di https://www.liputan6.com/tekn/read/3906736_/instagram-adalah-platform-berbagi-oto-dan-video-ini-deretan-fiturnqgihnya
- Asmary, F. M. W. (2018). *Peran instagram di kalangan mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Hamzah, A. (2015). Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa. *Jurnal Fakultas Hukum UII*, 21(4).
- Hidayatun, M. I., Prijotomo, J., & Rachmawati, M. Arsitektur di Indonesia Dalam Perkembangan Zaman. Hidayat, W. (2012). Pinterest, cara Baru Berbagi Informasi. Di <https://tekn.kompas.com/read/2012/02/13/18041118/> *Pinterest. Cara.Baru.Berbagi.Foto.dan.Informasi.*
- Irianto, R. (2015). *Pengaruh penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa terhadap pola komu- nikasi sosial (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2014 Universitas Muhammadiyah Malang)* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Repository Unja*.

- Krum, Randy. 2013. *Cool Infographics: Effective communication with data visualization and design*. New York: Wiley Publisher.
- Martokusumo, W. (2007). *Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan*.
1. In *Makalah disampaikan pada acara Forum Desain IAI Banten Kajian Arsitektur Modern* (Vol. 30).
- Nur, M. H. A. (2019). Pola Penggunaan Internet Mahasiswa Desain sebagai Sumber Inspirasi pada Tahap Awal Desain (Early Phase Design). *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(5), 165-168.
- Prihastomo, B. (2018). Pergeseran Paradigma dan Persepsi Karya Arsitektur Bagi Arsitek di Era Informasi. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*, 1(1), 57-67.
- Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie*, 4(1).
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(2).
- Sindang, E. (2014). Manfaat Media Sosial dalam Ranah Pendidikan dan Pelatihan. *Pusdiklat KNPK*.
- Srinadi, N. L. P. (2015). Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Proceedings Konferensi Nasional Sistem dan Informatika (KNS & I)*.
- Suneki, S. (2012). Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah. *CIVIS*, 2(1/Januari).
- Smiciklas, Mark. 2012. *The Power of Infographics: Using Picture to Communicate and Connect with Your Audience*. Indiana: Que Publishing.
- Usop, T. B. (2011). Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Kalimantan Tengah Yang Berkesinambungan. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 6(1), 25-32.