

PENGARUH WEBSITE STREAMING “LAYAR KACA 21” TERHADAP MINAT MENONTON PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SUMATERA UTARA

Humaizi, Fadhlan Habibie Nasution

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan website streaming “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui minat menonton *website steaming* film “layar kaca 21” pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *website streaming* film “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatra Utara. Teori yang relevan dengan penelitian ini adalah komunikasi, *new media*, perkembangan teknologi komunikasi, motif penggunaan, aidda, *website streaming* film. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional yang memiliki tujuan untuk mencari hubungan antara penggunaan website streaming “layar kaca 21” terhadap minat menonton. Penentuan sampel menggunakan rumus Taro Yamane dengan presisi 10% dan tingkat kepercayaan 90% sehingga diperoleh sampel sebanyak 99 orang. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan Proportional Stratified Random Sampling, Purposive Sampling dan Accidental Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis tabel tunggal, analisis tabel silang dan uji hipotesis menggunakan rumus Spearman’s Rank-Order melalui aplikasi SPSS 22. Hasil uji hipotesis menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan website streaming “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Kata Kunci : *New Media*, Layar Kaca 21, Minat

PENDAHULUAN

Pada abad ke 21, komputer menjadi media yang sangat konvensional di dunia, terlebih dengan teknologi lain yang ditanamkan di dalamnya yaitu jaringan internet. Jaringan internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga informasi berbagai jenis dan dalam berbagai bentuk dapat dikomunikasikan antar 6 belahan dunia secara instan dan global. Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, market place baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas.

Di era digital, aktivitas menonton film sudah sangat mudah untuk di jumpai dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dinikmati oleh siapa pun. Kehadiran film yang kini telah terdigitalisasi membuat film yang dulunya harus menyediakan sebuah *player* atau alat pemutar VCD/DVD, sekarang dapat dimainkan melalui peralatan komputer/ laptop, bahkan melalui *smartphone* atau *tablet*. Perkembangan teknologi Internet juga turut memperluas akses dan membuat sirkulasi *file* film menjadi semakin tidak terbatas, sebagai contohnya di

Indonesia, kehadiran *websitestreaming* film yang kini semakin menjamur. Konsep dibalik *website* ini adalah siapa pun yang ingin menikmati film tinggal mengaksesnya melalui layar komputer dan terkoneksi internet, tanpa perlu mendaftar dan bersifat gratis tanpa membayar uang sepeser pun.

Meskipun demikian, kehadiran *websitestreaming* ini juga turut membawa kontroversi. *Website streaming* film ini turut membuat persoalan yang sensitif di era digital sekarang menjadi semakin kompleks, yaitu terkait label pembajakan digital dan perihal pelanggaran hak cipta. Hal tersebut dikarenakan daftar film yang ditawarkan *website* tersebut adalah film yang memiliki hak cipta dan mereka tidak memiliki izin dari produser film untuk memberikan akses dalam menampilkan atau menyenangkan konten film di *website streaming* film.

Teknologi streaming saat ini menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan internet sendiri sebab mayoritas user tidak memiliki akses yang cukup cepat untuk mengunduh file-file multimedia dengan ukuran besar. Dengan teknologi ini, browser dapat menampilkan data yang Anda minta, bahkan sebelum seluruh file diterima. Artinya, sekarang Anda dapat mendengarkan lagu atau menonton film online tanpa perlu menunggu data tersebut diterima sepenuhnya dan kemudian diubah menjadi gambar atau suara yang Anda nikmati. Ini jelas akan menghemat waktu Anda.

Dengan adanya *website streaming* yang menyajikan banyak film-film terbaru dengan kualitas yang lumayan bagus membuat aktivitas menonton film di bioskop berkurang. Alasan utamanya tentu karena dengan tersedianya *website streaming online* tersebut membuat orang lebih mudah untuk menonton film tanpa harus pergi ke bioskop. Dalam penelitian ini, mahasiswa sebagai objek penelitian karena mahasiswa dianggap salah satu pengguna *website 'streaming* yang menyajikan tayangan film.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Website Streaming* Film “Layar Kaca 21” Terhadap Minat Menonton pada Mahasiswa Universitas Sumatra Utara”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat menonton *website steaming* film “Layar Kaca 21” pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *website streaming* film “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat menonton *website streaming* film “Layar Kaca 21” pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.
Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *website streaming* film “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan peneliti dan pembaca tentang pengaruh penggunaan *website streaming* film “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton di kalangan mahasiswa.
2. Secara Praktis, diharapkan dengan hasil penelitian yang peneliti sajikan bermanfaat dan menjadi referensi bagi pembaca mengenai pengaruh penggunaan *website streaming* film “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton di kalangan mahasiswa.
3. Secara Akademis, penelitian ini dapat menjadi sumbangsih kepada Program Studi Ilmu Komunikasi dalam bidang kajian tentang pengaruh penggunaan *website streaming* film “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton di kalangan mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

Komunikasi

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari. Terutama komunikasi yang terjadi didalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Di dalam sebuah komunikasi feedback merupakan hal yang diharapkan, untuk mampu mencapai tujuan yang dimaksud dalam berkomunikasi. Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Effendy (2002: 60), menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagai panduan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tidak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku.

New Media

New media adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer maupun telepon genggam yang canggih. Terdapat dua kekuatan perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. *New media* merupakan sebuah media baru yang memberikan kontrol yang sama pada setiap pengguna mengenai kapan dan di mana para pengguna dapat mengakses konten yang telah disediakan oleh *new media* yang dapat bersifat teks, suara, dan konten audiovisual. *New media* memberikan lebih banyak keuntungan daripada *new media* ataupun dibandingkan dengan media lama. Pada *new media* penggunaannya harus menunggu konten yang akan diproduksi oleh orang lain. Kelebihan dengan menggunakan *new media*, pengguna dapat menciptakan konten sendiri tanpa harus menunggu orang lain untuk memproduksi konten dan mendapatkan tanggapan dari orang lain dengan waktu yang tidak terlalu lama. Ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai

karakter yang terbuka, sifatnya yang ada di mana-mana, media komunikasi massa dan pribadi, serta dapat diakses individu sebagai komunikator

Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Aspek mendasar dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) barangkali adalah fakta digitalisasi, proses dimana semua teks (makna simbolik dalam bentuk yang telah di rekam dan di kodekan) dapat di kurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama. Perkembangan yang terjadi dengan cepat dibidang komunikasi membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat ini didorong oleh adanya berbagai penemuan dibidang teknologi komunikasi. Dengan munculnya berbagai inovasi maka pengembangan komunikasi semakin pesat terutama yang dikembangkan oleh para ahli dan kaum industrialis. Revolusi yang terjadi dalam bidang komunikasi bukan hanya terjadi pada teori ilmu komunikasi, tetapi juga terjadi pada teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi yang dimaksud disini adalah penggunaan teknologi sebagai media dalam komunikasi manusia. Penggunaan teknologi sebagai komunikasi manusia ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan-perkembangan teknologi dari ilmu pengetahuan yang lainnya.

Internet

Internet muncul di pertengahan 1990-an sebagai media massa baru yang amat kuat. Internet sendiri memiliki pengertian sebuah jaringan kabel, telepon dan satelit yang menghubungkan Komputer. Internet mempunyai kapasitas untuk memampukan orang berkomunikasi, bukan sekedar menerima pesan belaka, dan mereka bisa melakukannya secara *real time*. Menurut Werner J (2005:6) Internet pada dasarnya merupakan sebuah jaringan antar-komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus-menerus sebagai pesan-pesan elektronik, termasuk email, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar-individu atau komputer. Internet menjadi produk teknologi yang saat ini di dimanfaatkan oleh kebanyakan manusia, dengan adanya internet manusia melakukan interaksi tidak harus dengan tatap muka tetapi bisa menggunakan dunia maya atau interaksi online.

Motif Penggunaan Media

Penggunaan media adalah jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Penggunaan media berdasarkan dari frekuensi, intensitas, durasi dan sebagainya.

Teori AIDDA

Pesan (*message*) agar dapat efektif diterima oleh audients harus memenuhi model AIDDA (*Attention, Interest, Desire, Decision, Action*) yaitu memperoleh perhatian, menarik minat, membangkitkan keinginan, membuat keputusan dan menghasilkan tindakan.

Media Streaming Online

Dalam dunia Internet, *streaming* lebih mengacu kepada sebuah teknologi yang mampu mengompresi atau menyusutkan ukuran *file* audio dan video agar mudah ditransfer melalui jaringan Internet. Pentransferan *file* audio dan video tersebut dilakukan secara “*stream*”, alias terus menerus. Dari sudut pandang prosesnya, *streaming* berarti sebuah teknologi pengiriman *file* dari *server* ke klien melalui jaringan packet-based semisal Internet. *File* tersebut berupa rangkaian paket time-stamped yang disebut *stream*. Sedangkan dari sudut pandang pengguna, *streaming* adalah teknologi yang memungkinkan suatu *file* dapat segera dijalankan tanpa harus menunggu selesai didownload dan terus “mengalir” tanpa ada intrupsi.

Variabel Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel independen yaitu penggunaan *website streaming online* dan variabel dependen yaitu minat menonton film. Adapun variabel operasional sebagai berikut :

Tabel 2.2
Variabel Operasional

Variabel Penelitian	Indikator Variabel
Variabel Bebas (X) Penggunaan <i>Website Streaming</i> Film	- Frekuensi - Durasi - Intensitas - Desain - Konten
Variabel Terikat (Y) Minat Menonton Bioskop	- <i>Attention</i> - <i>Interest</i> - <i>Desire</i> - <i>Decision</i> - <i>Action</i>

Hipotesis

Berdasarkan pemaparan yang sudah di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *website streaming film* “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.
2. H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *website streaming film* “Layar Kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Universitas Sumatera Utara, jalan Universitas Nomor 9A Kampus USU Padang Bulan, Medan 2019

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional. Metode ini digunakan untuk meneliti bagaimana pengaruh penggunaan website *streaming film* "Layar Kaca 21" terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Metode ini digunakan untuk meneliti sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variabel-variabel yang lain. Metode ini bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan dan jika ada seberapa erat hubungannya (Rakhmat, 2004:27).

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa aktif Universitas Sumatera Utara yang berjumlah 33.191 orang. Melihat jumlah populasi yang sangat besar, peneliti membatasi populasi dengan melakukan penarikan acak terhadap mahasiswa dari 4 fakultas saja. Berdasarkan hasil penarikan tersebut, maka populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Fakultas Teknik. Populasi diambil dari 2 Fakultas Soshum dan 2 Fakultas Saintek yang memiliki mahasiswa terbanyak.

Sampel

Berdasarkan data populasi yang diperoleh peneliti menggunakan rumus Taro Yamane dengan presisi 10% dengan tingkat kepercayaan 90% dan didapatkan hasil 99,37 (99 orang).

Teknik Penarikan Sampel

Adapun teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportional stratified random sampling*, *purposive sampling* dan *accidental sampling*.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan dan penelitian lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis tabel tunggal dan analisis tabel silang.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus *Spearman's Rho Rank-Order Correlations* dan untuk menilai derajat hubungan digunakan skala Guildford.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini yang dilakukan menggunakan rumus *Spearman's Rho Rank-Order Correlations* pada SPSS 22 ditemukan hasil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.28
Uji Spearman's Rho Rank-Order
Correlations

			Skorx	Skory
Spearman's rho	skorx	Correlation Coefficient	1,000	,499**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	99	99
	skory	Correlation Coefficient	,499**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	99	99

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis memperlihatkan koefisien korelasi sebesar (rho) 0,499. Selanjutnya untuk menilai derajat hubungan digunakan skala Guildford didapatkan hasil yaitu hubungan cukup berarti.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sumatera Utara untuk mengetahui pengaruh penggunaan website streaming film “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan korelasi Spearman Rho di dapatkan hasil bahwa H_a diterima dengan arti adanya hubungan antara penggunaan website streaming film “layar kaca 21” terhadap minat menonton

Penggunaan media adalah jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Penggunaan media berdasarkan dari frekuensi, intensitas, durasi, desain dan konten. Salah satu website streaming film yang paling populer adalah Layar Kaca 21. Situs Layar Kaca 21 didirikan pada bulan November 2015. Pertama didirikan dengan nama domain lk21.tv kemudian mereka sempat mengganti nama domain menjadi LK21.pw dengan alasan domain mereka sempat di blokir pemerintah dan sekarang mengganti nama domain lagi menjadi layarkaca21.red. Layar Kaca 21 adalah website streaming film online yang paling ramai *traffic* pengunjung perhari nya.

Dalam penelitian ini penggunaan website streaming film “layar kaca 21” sebagai variabel (X) yang didalamnya terdiri dari aspek-aspek frekuensi, intensitas, durasi, desain dan konten. Keseluruhan aspek pada variabel ini menunjukkan nilai yang positif. Pada aspek frekuensi terhadap penggunaan

website streaming terdapat lebih dari 50% responden yang sering mengakses website streaming film “layar kaca 21” untuk menonton film.

Pada aspek durasi yang merupakan seberapa sering mahasiswa menonton film di website streaming film “layar kaca 21” terdapat 46,6% responden yang mengatakan menonton film dengan selama 180 menit dengan durasi 4-5 kali/minggu di website streaming film “layar kaca 21”. Pada aspek intensitas yang merupakan perhatian yang diberikan mahasiswa saat mengakses website streaming film “layar kaca 21” mayoritas responden dalam penelitian ini yang berjumlah 45,5% menyatakan memperhatikan semua kategori film yang terdapat di website streaming film “layar kaca 21”.

Pada aspek desain tampilan dari website streaming film “layar kaca 21” terdapat mayoritas responden dalam penelitian ini yang berjumlah 44,4% menyatakan bahwa tampilan yang ada pada website streaming film “layar kaca 21” menarik. Selanjutnya pada aspek konten yang merupakan isi dari website streaming film “layar kaca 21” terdapat responden yang berjumlah 44,5% menyatakan setuju bahwa film yang ada di website streaming film “layar kaca 21” selalu diupdate dengan yang terbaru.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, semua aspek yang ada penggunaan website streaming film “layar kaca 21” menunjukkan nilai yang baik dan positif. Kesemua aspek yang terdiri dari frekuensi, intensitas, durasi, desain dan konten menunjukkan hasil dimana mayoritas responden tertarik menggunakan website streaming film “layar kaca 21” untuk menonton film.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel (Y) adalah minat menonton. Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan adanya kecenderungan untuk melihat atau berhubungan dengan objek tersebut. Minat menonton pada mahasiswa berdasarkan pada model AIDDA (*Attention, Interest, Desire, Decision, Action*) yaitu *gain attention* (memperoleh perhatian), *hold interest* (menarik minat), *arouse desire* (membangkitkan keinginan) dan *elicit action* (menghasilkan tindakan).

Pada aspek *attention* yang merupakan keinginan seseorang untuk menonton film di website streaming film “layar kaca 21” mayoritas responden yang berjumlah 46,6% mengatakan tertarik untuk menonton film yang ada di website streaming film “layar kaca 21”. Kemudian pada aspek *interest* yang merupakan minat terdapat responden yang berjumlah 46,6% menyatakan bahwa tertarik untuk menonton film di website streaming film “layar kaca 21” karena banyaknya kategori film yang tersedia.

Pada aspek *desire*/kemauan yang timbul dari hati tentang sesuatu yang menarik perhatian untuk menonton *website streaming* film “layar kaca 21” mayoritas responden yang berjumlah 45,5% menyatakan ingin terus menggunakan website streaming film “Layar Kaca 21” untuk menonton film. Kemudian pada aspek *decesion* yang merupakan keputusan yang diambil untuk menonton website streaming film “Layar Kaca 21” terdapat 44,4% responden menyatakan berminat untuk tepat menonton film di website streaming film “Layar Kaca 21” meskipun kualitas film yang ditampilkan buruk.

Pada aspek *action* merupakan tindakan yang dilakukan untuk menonton film di website streaming film “Layar Kaca 21” terdapat 11,5% responden yang

menyatakan minat menontonnya sangat meningkat dengan adanya website streaming film “Layar Kaca 21”. Mayoritas responden dalam penelitian ini yang berjumlah 45,5% menyatakan bahwa minat menontonnya menjadi meningkat dengan adanya website streaming film “Layar Kaca 21”. Ditemukan bahwa aspek-aspek yang ada pada minat menonton mahasiswa memperlihatkan hasil menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini minat menontonnya menjadi tinggi dengan adanya website streaming film “Layar Kaca 21”.

Setelah melakukan analisis data melalui tabel tunggal dan tabel silang maka selanjutnya data dianalisis menggunakan uji hipotesis Spearman Rho untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian yaitu pengaruh penggunaan website streaming film “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Berdasarkan Hasil uji Spearman Rho adalah 0,49 yang berarti terdapat hubungan yang cukup berarti.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa minat menonton website streaming film “layar kaca 21” oleh mahasiswa Universitas Sumatera Utara adalah tinggi. Hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek *attention, interest, desire, decision* dan *action* yang menunjukkan nilai yang tinggi terhadap minat menonton website streaming film “layar kaca 21”. Hal ini dikarenakan website streaming film “layar kaca 21” memiliki tampilan yang bagus, rekomendasi film dengan banyak kategori serta kualitas tayangan film yang lumayan.
2. Terdapat pengaruh yang tercipta antara variabel dependen dan independen. Dimana hasil uji Spearman Rho adalah sebesar 0,49 yang berarti terdapat hubungan antara pengaruh penggunaan website streaming film “layar kaca 21” terhadap minat menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Saran

1. Saran Dari Responden Penelitian
Berdasarkan dari hasil di lapangan, peneliti menerima masukan dari para responden tentang banyaknya terdapat iklan yang ada di website streaming film “layar kaca 21” sangat mengganggu ketika menonton film di website tersebut.
2. Saran Dalam Kaitan Akademis
Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menambah sumbangsi ilmu dalam bidang ilmu komunikasi dan di harapkan juga kepada mahasiswa khususnya dalam bidang ilmu komunikasi bisa melanjutkan penelitian sejenis menggunakan sudut pandang yang berbeda. Semakin banyak penelitian yang berbeda maka semakin banyak referensi hasil penelitian yang dapat memperkaya khasanah di bidang ilmu komunikasi.
3. Saran Dalam Kaitan Praktis
Penelitian ini menggunakan studi korelasional kuantitatif yaitu melihat hubungan antara dua variabel yang berbeda. Pada penelitian dengan judul pengaruh penggunaan website streaming film “layar kaca 21” terhadap minat

menonton pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Adanya pengaruh dalam penelitian ini diharapkan kedepannya website streaming film “layar kaca 21” lebih banyak menambahkan film-film terbaru serta memperbaiki kualitas pada tayangan filmnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. RinekaCipta
- Baran, Stanley J. (2011). *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Bulaeng, Andi. (2004). *Metode Penelitian Komunikasi Kontemporer*. Yogyakarta: Andi.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchyana. (2011). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Prakteknya*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Jonathan, Sarwono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Grah Ilmu.
- Hadari, Nawawi. (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada Offset.
- McQuail, Denis. (2009). *Mass Communication Theory*. London: Stage Publication.
- Rakhmat, Jalaludin. (2004). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya
- _____. (1996). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Severin, Werner J dan James W.Tankard. (2005). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Singarimbun, Masri. (2011). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sutarman. (2009). *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Werner J. Severin dan James W. Tankard, Jr. (2005). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, Terapan di dalam Media Massa Edisi Kelima*. Jakarta: Kencana.