

## PENGARUH PARTISIPASI *CYBER ARMY* DAN PERUBAHAN BUDAYA MEDIA SOSIAL TERHADAP KEBERADAAN BUDAYA MELAYU RIAU

Yudi Daherman\*  
Tessa Shasrini  
Harry Setiawan

### ABSTRACT

*The presence of students in Riau province has been carried away by the sophistication of social media technology, whether they are consumers or producers. Young students of social media activists are required to be creative in using it. Its presence as a cyber army on social media has become a determining factor in the community formed in each campus based on religion. This continues to spark debate on social media when there is an action to defend Islam. The formation of cyber troops by naming them on social media is the Muslim Cyber Army, they are tasked with escorting, filtering, and also clarifying news or information circulating on social media, especially on Instagram social media. This study aims to determine how much influence the role of the cyber army has and changes in social media culture on the existence of Malay Malay culture, which means that the old communication practices that change with new media (social media) lead to cultural changes in social media so that local culture such as Malay culture is changing Riau is affected. The results of the research under study there is a positive and significant effect simultaneously of 54% of the role of the cyber army in changing social media culture on the existence of Riau Malay culture. This means that students in Riau province as a cyber army have a role in changing social media culture to maintain the existence of Malay culture.*

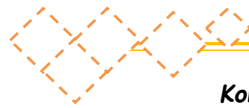
**Keywords :** *Cyber Army Participation; Social Media Culture; The Existence of Malay Culture.*

### ABSTRAK

Kehadiran mahasiswa di provinsi Riau sudah terbawa arus kecanggihan teknologi media sosial, apakah mereka sebagai konsumen atau produsen. Penggiat media sosial kalangan muda mahasiswa dituntut kreatif dalam memanfaatkannya. Kehadiran sebagai *cyber army* di media sosial, menjadi faktor penentu dalam komunitas yang dibentuk di setiap kampus yang berdasarkan keagamaan. Hal ini terus memicu perdebatan di media sosial apabila terjadi aksi bela agama Islam. Terbentuknya pasukan cyber dengan penamaan di media sosial yaitu muslim *cyber army*, mereka bertugas untuk mengawal, menyaring, bisa juga mengklarifikasi kabar atau info yang beredar di media sosial, khususnya di media sosial Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya melayu Riau, yang artinya praktik komunikasi lama yang berubah dengan media baru (media sosial) menjadikan perubahan budaya dalam bermedia sosial sehingga gear budaya lokal seperti budaya melayu Riau terpengaruh. Hasil dari penelitian yang diteliti terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan sebesar 54% dari partisipasi *cyber army* dalam perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



melayu Riau. Artinya mahasiswa di provinsi Riau sebagai *cyber army* memiliki partisipasi dalam perubahan budaya media sosial terhadap mempertahankan keberadaan budaya Melayu.

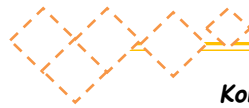
**Kata kunci** : Budaya Media Sosial; Keberadaan Budaya Melayu; Partisipasi *Cyber Army*.

## **PENDAHULUAN**

Internet sebagai media jenis baru atau dikenal dengan meta-media komunikasi jaringan, adalah yang paling banyak menggantikan media lama seperti televisi, radio, dan koran. Media baru saat ini mampu membuat forum budaya baru secara luas. Informasi, referensi, dan komunikatif menjadi sumber daya utama untuk interaksi yang dikemas dan diagendakan wacana publik lokal, arena nasional dan global (Jensen & Helles, 2010). Sumber daya tersebut tidak terlepas dengan teknologi informasi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Kondisi ini mengindikasikan perubahan dan tuntutan interaksi dengan cenderung menggunakan media komunikasi yang memanfaatkan teknologi. Internet dan media sosial adalah sebagai alat utama dalam pendistribusian informasi (Shasrini & Daherman, 2018). Praktek budaya media menumbuhkan potensi politik, media sosial telah menjadi istilah kunci dalam ilmu komunikasi dan wacana publik. Media sosial mengkarakterisasi platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, LinkedIn, Blogspot, dan lain-lain (Lestari, 2018).

Secara umum media sosial muncul terjadinya interaksi dua arah yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Berbeda dengan media lama, penerima pesan hanya diposisikan sebagai konsumen dari informasi yang didistribusikan oleh media. Era media baru saat ini juga telah memberi kebebasan kepada setiap orang untuk berekspresi, terlibat dalam aktivisme politik, dan menyebarkan informasi kepada publik. Kehadirannya telah membuka ruang yang selama ini tidak dapat disediakan oleh media lama (Youmans & York, 2012). Informasi akan membawa perubahan cara pandang seseorang berinteraksi di media sosial, tidak jarang menimbulkan transaksi yang terjadi mengakibatkan timbulnya komunitas virtual seperti *cyber army*.

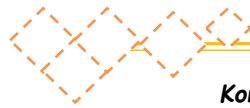
*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*  
Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



Partisipasi adalah keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan tertentu. Dalam konteks penggiat media sosial, partisipasi diukur dengan banyaknya *cyber army* dalam melakukan transaksi. Partisipasi sangat ditentukan oleh kepercayaan terhadap rekanan, media, atau lainnya yang terlibat dalam suatu kegiatan (Rofiq, 2007). Komunitas-komunitas media sosial bermunculan, karena penyebaran informasi sangat cepat. Istilah “*Cyber Army*” menjadi sorotan, akibat mempertahankan pendapat masing-masing pihak yang sedang berkonflik melalui media sosial (Shasrini & Daherman, 2018). Kalangan mahasiswa juga mengambil partisipasi, apalagi sudah menyentuh ideologi keyakinan, walaupun banyak pihak menduga bahwa keadaan ini dipengaruhi oleh faktor politik karena berkaitan dengan pemilihan pemimpin wilayah maupun secara nasional (Lestari, 2018). Setiap manusia selama hidup pasti mengalami perubahan-perubahan.

Perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern (Odii, 2018).

Kehadiran istilah *cyber army* dalam fenomena media sosial dewasa ini karena dipengaruhi perpolitikan yang terjadi di Indonesia. Karena masyarakat terkonsentrasi menggunakan media sosial, maka akan terjadi persaingan politik di media sosial. Dikutip dari kompasiana.com, *Cyber army* mampu berbuat banyak dalam *image branding*, pengenalan figure dan banyak hal. Tren penggunaan internet, semakin meluasnya jaringan komunikasi dan dukungan masyarakat pengguna ponsel pintar dan sebagainya maka selayaknya *Cyber army* diperhitungkan dalam kampanye. Melakukan *counter attack* atas berita negatif dengan memberikan berita positif atau sebaliknya, menyebarkan prestasi dan pencapaian. *Cyber army attack* merupakan kekuatan yang tidak dapat dipandang

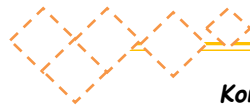


sebelah mata dalam perpolitikan Indonesia saat ini (Gandhi, Sousan, & Laplante, 2011).

Defenisi tentang media sosial dikatakan Nasrullah, disimpulkan dalam beberapa pendapat berbagai literatur penelitian adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Fuchs tahun 2014 merincian beberapa defenisi media sosial yang pertama, menurut Mandilberg tahun 2012, media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama diantara pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*). Kedua, Meike dan Young tahun 2012, mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu . Ketiga, Van Dijk tahun 2013 media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada keberadaan pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial (Nasrullah, 2015).

Ikatan sosial akan melahirkan nilai penting secara sosial, hal ini perlu dilengkapi dengan pengukuran faktor-faktor psikososial utama dimana media memengaruhi perubahan pribadi dan sosial. Faktor-faktor sosiokognitif yang mencakup keyakinan orang bahwa mereka dapat memengaruhi perubahan dalam hidup mereka melalui tindakan individu dan kolektif. Diantara tujuan dan aspirasi yang mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri adalah hasil material, sosial, dan evaluasi diri yang mereka harapkan akan dihasilkan oleh upaya mereka, dan fasilitator sosial serta hambatan yang mereka lihat untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dan membentuk masa depan sosial (Cody & Rogers, 2004).

Penilaian dari faktor penentu utama ini memberikan panduan untuk penyesuaian yang diperlukan dalam dramatisasi untuk meningkatkan dampaknya. Teknologi baru yang melahirkan media sosial telah memungkinkan komunikasi

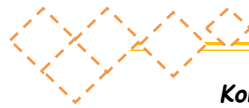


antar individu dan kelompok dengan biaya yang relatif murah. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial adalah sekelompok aplikasi berbasis Internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi dari Web 2.0 dan memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten yang dibuat pengguna (Kaplan & Haenlein, 2017). Ada banyak bentuk media sosial, antara lain: majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, podcast, foto atau gambar, video, rating dan bookmark sosial. Diaktifkan oleh teknik komunikasi yang dapat diakses di mana-mana dan dapat diskalakan, media sosial telah secara substansial mengubah cara organisasi (Odi, 2018).

Bangsa ini tengah menghadapi gejala krisis identitas dan krisis kepribadian. Ini tercermin di hampir seluruh bidang dan lapisan kehidupan masyarakat, tidak terkecuali Provinsi Riau. Riau merupakan pusat kebudayaan Melayu pada masanya. Ini dapat dikenali dari sumbangannya pada peradaban dunia dalam bentuk bahasa, pelayaran, kemahiran membuat kapal, alat penangkapan ikan dan lain sebagainya. Di tengah kemajuan zaman saat ini, keberadaan budaya Melayu di Bumi Lancang Kuning justru semakin dipertanyakan. Hal ini disebabkan banyaknya etnis lain yang masuk ke Riau dari berbagai daerah. Urbanisasi ini sayangnya tidak dibarengi dengan kesadaran bahwa mereka berada di wilayah yang memiliki budaya dan adat istiadat Melayu (Afandi, 2018).

Budaya Melayu di provinsi Riau secara historis menjaga warisan dan pelestarian identitas simbol melayu. Pemerintah provinsi Riau berkeinginan mempertahankan dan mengembangkan kebudayaan melayu sebagai identitas kolektif masyarakat Riau, karena keberagaman masyarakat Provinsi Riau semakin terlihat dari persentase etnis yang terdiri dari Melayu, Jawa, Minang, Batak, Banjar, Bugis, Tiongha dan suku-suku lainnya (Syu'ib, 2017). Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Serangan globalisasi atau modernisasi melalui media sosial saat ini akan merubah budaya generasi muda yang akan melunturkan nilai-nilai budaya Melayu itu sendiri. Dimana orang tua dan anak muda Riau enggan menerapkan nilai-nilai



budaya Melayu dalam kehidupan. Dari tata cara berbicara misalnya, mayoritas masyarakat tidak menggunakan bahasa Melayu dalam berbagai aktivitasnya.

Tabel 1 Etnis Yang Ada Provinsi Riau

No	Suku	Jumlah	Persentase (%)
1	Melayu	2.103.659	37,74%
2	Jawa	1.431.598	25,05%
3	Minang	672.621	11,26%
4	Batak	400.837	7,31%
5	Banjar	191.787	3,78%
6	Bugis	139.26	2,27%
7	Sunda	103.012	1,6%
8	Tiongha	188.897	3,72%
Jumlah		5.726.241	100

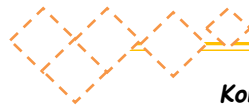
Sumber data : Dokumentasi LAM Riau (Syu'ib, 2017)

Selain itu kesadaran orang tua untuk menanamkan nilai-nilai Melayu kepada anak-anaknya melalui interaksi di rumah yang sebetulnya bisa menjadi pondasi awal pengenalan budaya Melayu sejak dini sangat minim, bahkan cenderung menghilang. Penyebab selanjutnya, pengaruh globalisasi yang tidak dapat dielakkan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat telah mengaburkan batas teritorial negara dimana arus informasi menjadi mudah dan murah untuk didapatkan. Hal ini ternyata berdampak pada gaya hidup masyarakat Melayu Riau. Perubahan dan pergeseran warisan budaya Melayu ini sangat dirasakan. Apabila hal ini tidak ditangani secara serius bukan tidak mungkin kebudayaan melayu akan hilang dimasa akan datang. Belum banyak yang menyadari pentingnya kebudayaan bagi suatu daerah. Pentingnya budaya melayu bagi masyarakat Riau adalah terkait identitas (Afandi, 2018).

Penelitian ini memiliki desain yang digunakan adalah *Explanatory Survey Method*. *Explanatory Survey Method* adalah metode penelitian yang dilakukan dengan penggunaan kuesioner sebagai alat pengambilan data di lapangan dengan

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



tujuan memperoleh gambaran atau deskripsi tentang partisipasi komunitas *cyber army* dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya melayu Riau. Tujuan penelitian ini mencari gambaran dan menguji kebenaran tentang partisipasi komunitas *cyber army* (X1) terhadap keberadaan budaya melayu Riau (Y), perubahan budaya media sosial (X2) terhadap keberadaan budaya melayu Riau (Y) dan partisipasi komunitas *cyber army* (X1) dan perubahan budaya media sosial (X2) terhadap keberadaan budaya melayu Riau (Y). Metode survei yang digunakan adalah survei deskriptif (*descriptive survey*) yang berupaya menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap untuk menjelaskan apa yang ada saat ini.

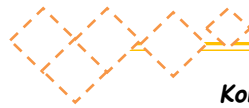
Metode survei adalah penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah individu atau unit analisis, sehingga ditemukan fakta atau keterangan secara faktual mengenai gejala suatu kelompok atau perilaku individu, dan hasilnya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan rencana atau pengambilan keputusan (Neuman, 2011). Metode ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan datanya. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode survei untuk memperoleh gambaran partisipasi komunitas *cyber army* dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya melayu Riau. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 463 dengan penarikan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin, sehingga setelah pembulatan didapatkan sampel sebanyak 208. Sampel akan dibagi per universitas yang ada di provinsi Riau.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan Penelitian**

Keberagaman suku di provinsi Riau sangat berkembang. Banyak masyarakat suku dan budaya lain bermigrasi ke Ibukota Provinsi Riau, yakni kota Pekanbaru. selain suku aslinya yakni Suku Melayu, provinsi Riau juga ditinggali oleh beberapa suku lain. Di antaranya Minang, Jawa, Batak dan Tionghoa. Di Provinsi Riau terdapat 19 Perguruan Tinggi Negeri dan swasta, terdapat 6 Universitas dan 13 lainnya merupakan Sekolah Tinggi. Pada penelitian ini, penulis





hanya melihat pada unit kegiatan mahasiswa (UKM) dari 6 universitas. Deskripsi responden pada penelitian berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat jumlah responden laki-laki sebanyak 125 mahasiswa dengan persentase sebesar 60 % dan jumlah responden perempuan sebanyak 83 mahasiswa dengan persentase 40%, artinya responden pada penelitian ini didominasi oleh mahasiswa laki-laki :

Tabel 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Universitas

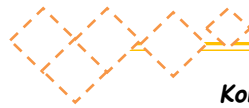
No	Universitas	L	%	P	%	Jumlah	%
1	Universitas Riau	30	14	10	5	40	19
2	Universitas Islam Riau	28	13	10	5	38	18
3	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	15	7	36	17	51	25
4	Universitas Muhammadiyah Riau	11	5	12	6	23	11
5	Universitas Lancang Kuning	34	16	4	2	38	18
6	Universitas Abdurrah	7	3	11	5	18	9
Total		125	60	83	40	208	100

Sumber : Data diolah peneliti, 2020

Pada tabel 2 dapat dilihat jumlah responden yang berusia 20 sampai 21 tahun menjadi responden yang dominan sebanyak 150 mahasiswa atau 72,11 %, selanjutnya di ikuti terbanyak kedua responden yang berusia 18 sampai 19 tahun sebanyak 28 mahasiswa atau 13,46%, selanjutnya responden berusia 22 sampai 23 tahun sebanyak 22 mahasiswa atau 10,57%. Dan responden yang berusia dari 24 sampai 25 tahun sebanyak 9 mahasiswa atau 4,3%. Artinya responden pada penelitian ini dominan oleh mahasiswa berusia 21 sampai 22 tahun.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket /kuesioner, kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat atau persepsi dari objek penelitian/responden yang akan diteliti mengenai apa yang akan diteliti. Kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya terdiri dari kuesioner untuk mengukur partisipasi *cyber army* (X1) dengan jumlah item pernyataan 21 butir , perubahan budaya media sosial (X2) dengan jumlah item pernyataan 11 dan keberadaan budaya Melayu Riau (Y)





terdiri dari 20 item pernyataan. Total item pernyataan dalam kuesioner adalah 52 item dari 3 variabel. Berikut ini deskripsi setiap variabel penelitian.

Tabel 3 Karakteristik Berdasarkan Usia Responden

No	Universitas	Rentang Usia Responden berdasarkan Jenis kelamin								Jumlah Laki- laki	Jumlah Perem- puan	Total	
		L		P		L		P					
		18-19	20-21	22-23	24-25	18-19	20-21	22-23	24-25				
1	Universitas Riau	6	0	2	1	2	0	1	0	29	10	39	
2	Universitas Islam Riau	3	1	1	1	5	0	9	0	27	11	38	
3	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	0	2	1	3	2	3	0	0	1	16	36	52
4	Universitas Muhammadiyah Riau	6	1	2	1	0	3	1	0	0	11	12	23
5	Universitas Lancang Kuning	8	1	2	3	3	0	0	3	0	31	4	35
6	Universitas Abdurrab	0	0	4	6	3	2	0	3	10	11	21	
Total		23	5	7	7	1	3	5	4	125	83	208	

Sumber : Data diolah peneliti, 2020

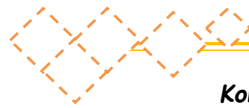
Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner, kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat atau persepsi dari objek penelitian/responden yang akan diteliti mengenai apa yang akan diteliti. Kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya terdiri dari kuesioner untuk mengukur partisipasi *cyber army* (X1) dengan jumlah item pernyataan 21 butir, perubahan budaya media sosial (X2) dengan jumlah item pernyataan 11 dan keberadaan budaya Melayu Riau (Y) terdiri dari 20 item pernyataan. Total item pernyataan dalam kuesioner adalah 52 item dari 3 variabel. Berikut ini deskripsi setiap variabel penelitian.

Partisipasi *cyber army* merupakan faktor yang mempengaruhi proses informasi mahasiswa. Variabel partisipasi *cyber army* termuat dalam 21 item pertanyaan kuesioner. Berikut ini skor rata-rata variabel Partisipasi *cyber army* berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner penelitian, pengolahan data, secara keseluruhan rata-rata skor untuk variabel Partisipasi *cyber army* adalah 3,84.

Indikator pilihan responden yang merasakan resah saat informasi hoax di beredar di dunia maya/media sosial berada pada rata-rata kategori sangat tinggi

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shashrini; Harry Setiawan



yaitu rata-rata 4,55. Sementara indikator kategori rata-rata rendah adalah responden merasa bangga dengan berada di dalam dunia maya / media sosial yaitu 3,23 yaitu berada pada kategori tinggi.

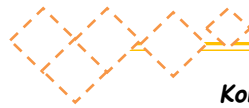
**Tabel 4 Kecenderungan Skor Rata-Rata Variabel Partisipasi Cyber Army (X1)**

No	Indikator	Mean	Kategori
1	Saya menyadari kehadiran saya di dalam dunia maya / media sosial	4,07	Tinggi
2	Saya memiliki lebih dari satu akun di dunia maya / media sosial	4,07	Tinggi
3	Saya merasa bangga dengan berada di dalam dunia maya / media sosial	3,23	Tinggi
4	Saya merasa semangat berinteraksi di dunia maya / media sosial	3,43	Tinggi
5	Saya merasa antusias beraktivitas di dunia maya / media sosial	3,38	Tinggi
6	Saya suka berbagi informasi di dunia maya / media sosial	3,77	Tinggi
7	Saya merasa simpati dengan informasi di dunia maya / media sosial	3,84	Tinggi
8	Dunia maya / media sosial menjadikan saya orang yang berfikir positif	3,46	Tinggi
9	Dunia maya / media sosial membuat saya lebih mudah berbagi informasi dengan sesama	4,37	Sangat Tinggi
10	Dunia maya / media sosial menjadikan saya dapat bekerja sama dan dapat dipercaya	3,59	Tinggi
11	Dunia maya / media sosial merubah cara berfikir saya	3,7	Tinggi
12	Saya adalah orang bertanggung jawab dari kegiatan di dunia maya / media sosial	3,78	Tinggi
13	Saya adalah orang yang dapat diandalkan dalam organisasi	3,71	Tinggi
14	Saya memahami aturan yang ada di organisasi dalam beraktifitas di dunia maya / media sosial	3,98	Tinggi
15	Saya merupakan orang yang bertanggung jawab	3,91	Tinggi
16	Saya resah saat informasi hoax di beredar di dunia maya / media sosial	4,55	Sangat Tinggi
17	Saya merasa cemas tidak bisa meng-counter informasi hoax di dunia maya / media sosial	3,93	Tinggi
18	Saya merasa takut dengan informasi hoax yang beredar di dunia maya / media sosial	3,91	Tinggi
19	Saya mendapatkan wawasan yang banyak dari dunia maya / media sosial	4,23	Sangat Tinggi
20	Saya menyukai hal-hal baru dari dunia maya / media sosial	4,03	Tinggi
21	Saya mempunyai ide baru di dunia maya / media sosial	3,68	Tinggi
<b>Rata-rata variabel Partisipasi cyber army</b>		<b>3,84</b>	<b>Tinggi</b>

Sumber : Data Kuesioner

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shashrini; Harry Setiawan



**Tabel 5 Kecenderungan Skor Rata-Rata Variabel Perubahan Budaya Media Sosial**

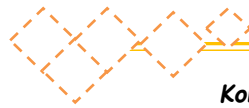
No	Indikator	Mean	Kategori
1	Saya merasa percaya diri mampu mengubah pandangan orang melalui di dunia maya / media sosial	3,58	Tinggi
2	Saya menjadi diri sendiri di dunia maya / media sosial	3,76	Tinggi
3	Saya memahami bagaimana berinteraksi dengan baik di dunia maya / media sosial	4,02	Tinggi
4	Saya mengetahui aturan-aturan yang berlaku di dunia maya / media sosial	3,93	Tinggi
5	Saya mengetahui ukuran norma kesopanan di dunia maya / media sosial	4	Tinggi
6	Saya mengetahui hal-hal yang dibolehkan di dunia maya / media sosial	4,05	Sangat Tinggi
7	Saya mengetahui hal-hal yang tidak dibolehkan di dunia maya / media sosial	4,06	Tinggi
8	Saya mengetahui hal yang pantas untuk disebar di dunia maya / media sosial	4,24	Sangat Tinggi
9	Saya memperhatikan apa yang saya sebar di dunia maya / media sosial	4,32	Sangat Tinggi
10	Saya tidak mengunggah konten (status) yang berbaur SARA	4,29	Sangat Tinggi
11	Saya tidak menanggapi postingan yang mengandung SARA	3,97	Tinggi
<b>Rata-rata indikator Perubahan budaya media sosial</b>		<b>4,02</b>	<b>Tinggi</b>

Sumber : Data Kuesioner

Variabel perubahan budaya media sosial termuat dalam 11 item pertanyaan kuesioner. Berikut ini skor rata-rata variabel perubahan budaya media sosial berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, data secara keseluruhan kecenderungan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 4,02. Pemanfaatan perubahan budaya media sosial yang tinggi akan berdampak pada keberadaan budaya Melayu Riau. Indikator rata-rata terendah adalah responden merasa percaya diri mampu mengubah pandangan orang melalui di dunia maya / media sosial yaitu 3,58 dengan kategori tinggi. Sementara indikator tertinggi adalah responden memperhatikan apa yang di sebar di dunia maya / media sosial yaitu berada kategori sangat tinggi yaitu 4,32.

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



**Tabel 6 Kecenderungan Skor Rata-Rata Variabel Keberadaan Budaya Melayu Riau**

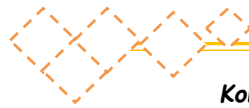
No	Indikator	Mean	Kategori
1	Saya mengetahui adat kebiasaan Melayu dalam kehidupan sehari-hari	3,6	Tinggi
2	Saya menerapkan adat budaya Melayu dalam kehidupan sehari-hari	3,31	Tinggi
3	Organisasi di kampus membuat saya aktif di dunia maya / media sosial	3,63	Tinggi
4	Organisasi di kampus menjadikan saya tahu dengan aturan-aturan dalam berinteraksi di dunia maya / media sosial	3,8	Tinggi
5	Saya mempelajari budaya yang ada di organisasi kampus yang saya ikuti	3,95	Tinggi
6	Saya memberi pengaruh kepada teman-teman saya di dalam organisasi Kampus dalam bermedia sosial / dunia maya	3,43	Tinggi
7	Saya mampu memberikan informasi yang saya akui kebenarannya kepada orang lain dengan menggunakan dunia maya / media sosial	3,82	Tinggi
8	Saya bisa memilih informasi untuk organisasi di kampus dari dunia maya / media sosial	3,85	Tinggi
9	Sebagai orang Melayu, saya memberikan contoh sikap yang baik di dalam organisasi	3,89	Tinggi
10	Sebagai orang Melayu, saya memberikan contoh sikap yang baik di dunia maya / media sosial	3,91	Tinggi
11	Sebagai orang Melayu (keturunan / tempat tinggal), saya menjaga norma-norma kesopanan di dunia maya / media sosial	4,28	Sangat Tinggi
12	Organisasi di Kampus saya menyesuaikan ide pikiran dengan anggotanya	4,03	Tinggi
13	Budaya Organisasi di kampus menyesuaikan dengan budaya Melayu	3,66	Tinggi
14	Dengan dunia maya / media sosial saya mempromosikan daerah saya	3,74	Tinggi
15	Dengan dunia maya / media sosial saya bisa menambah relasi baru	4,16	Tinggi
16	Dengan dunia maya / media sosial saya bisa menemukan relasi yang lama	4,15	Tinggi
17	Dunia maya / media sosial menjadikan saya orang Melayu yang modern	3,72	Tinggi
18	Dunia maya / media sosial tidak merubah identitas Melayu saya dalam beraktifitas	3,82	Tinggi
19	Dunia maya / media sosial menjadikan saya anti sosial (ansos)	2,3	Cukup
20	Dunia maya / media sosial membuat saya memiliki relasi yang baik dengan sesama orang Melayu	3,67	Tinggi
Rata-rata indikator Keberadaan Budaya Melayu		3,74	Tinggi

Sumber : Data Kuesioner

Penelitian ini mendeskripsikan variabel keberadaan budaya Melayu Riau. Variabel keberadaan budaya Melayu Riau termuat dalam 20 item pertanyaan kuesioner. Berikut ini skor rata-rata variabel keberadaan budaya Melayu Riau berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner penelitian. Berdasarkan pengolahan data, secara keseluruhan rata-rata skor untuk variabel keberadaan budaya Melayu

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



Riau adalah 3,74. Hal ini menunjuk bahwa keberadaan budaya Melayu Riau berada pada kategori tinggi. Indikator rata-rata terendah adalah responden Dunia maya / media sosial menjadikan responden anti sosial (ansos) yaitu 2,3 dengan kategori cukup. Sementara indikator tertinggi adalah sebagai orang Melayu (keturunan / tempat tinggal), saya menjaga norma-norma kesopanan di dunia maya / media sosial yaitu berada kategori sangat tinggi yaitu 4,28.

Variabel yang dijadikan penelitian yaitu Partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial sebagai variabel independen, sedangkan keberadaan budaya mealyu Riau adalah variabel dependen. Data yang dianalisis merupakan data yang dikumpulkan dari penelitian kemudian diolah dengan bantuan software SPSS 24. Dalam penelitian ini, penulis mengambil model dengan jumlah sampel sebanyak 208 responden (n=208).

Dari pengolahan data dengan bantuan program SPSS 24 di atas, dapat disimpulkan bahwa model fungsi persamaan linier pada Partisipasi *cyber army*, dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Regresi Linier

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	7.388	5.694		1.297
	Partisipasi <i>Cyber army</i>	.524	.082	.487	6.395
	Perubahan Budaya Media Sosial	.571	.130	.335	4.395

a. Dependent Variable: Keberadaan Budaya Melayu Riau

Persamaan :

$$Y = 7,388 + 0,524X_1 + 0,571X_2$$

Dimana :

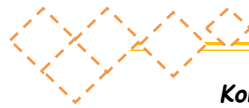
Y : Keberadaan Budaya Melayu Riau

X1 : Partisipasi *Cyber army*

X2 : Perubahan Budaya Media Sosial

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



Dari persamaan regresi di atas dapat diketahui bahwa, konstanta persamaan regresi 7,388, artinya ketika variabel bebas (X) tidak ada, maka keberadaan budaya Melayu Riau sebesar 7,388 satu satuan keberadaan budaya Melayu Riau. Selanjutnya variabel X1 (partisipasi *cyber army*) berpengaruh positif terhadap keberadaan budaya Melayu Riau dengan koefisien regresi sebesar 0,524, artinya ketika partisipasi *cyber army* meningkat sebesar satu satuan partisipasi *cyber army*, maka keberadaan budaya mealyu Riau akan bertambah sebanyak 0,524 satu satuan partisipasi *cyber army*. variabel X2 (perubahan budaya media sosial) berpengaruh positif terhadap keberadaan budaya Melayu Riau dengan koefisien regresi sebesar 0,571, artinya ketika perubahan budaya media sosial meningkat sebesar satu satuan perubahan budaya media sosial, maka keberadaan budaya Melayu Riau akan bertambah sebanyak 0,571 satu satuan perubahan budaya media sosial.

Uji hipotesis secara parsial dengan menggunakan uji t disajikan pada tabel berikut :

Tabel 8 Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

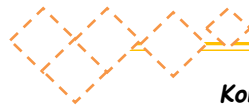
Variabel	t <sub>hitung</sub>		t <sub>tabel</sub>	Keputusan	Kesimpulan
X1	6.395	>	1.979	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima	Signifikan
X2	4.395	>	1.979	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima	Signifikan

Sumber : Data diolah peneliti, 2020

Dalam pengujian hipotesis melalui uji T ini, penulis menggunakan tingkat kepercayaan 95%,  $\alpha = 0,05$ . Adapun uji t masing-masing variabel bebas (Partisipasi *cyber army*, dan perubahan budaya media sosial) adalah uji T pengaruh partisipasi *cyber army* terhadap keberadaan budaya melayu Riau. Dari tabel 8, uji T dengan menggunakan SPSS 24 untuk koefisien X1 (Partisipasi *cyber army*) di peroleh t<sub>hitung</sub> sebesar 6,395 sedangkan t<sub>tabel</sub> dengan derajat kepercayaan 95% diperoleh nilai 1.979 dan menunjukan bahwa t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> atau 6,395 > 1.979 berada pada daerah H<sub>0</sub> ditolak yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini H<sub>0</sub> ditolak dan

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



Ha diterima dan berarti partisipasi *cyber army* berpengaruh terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Hal ini juga dapat diketahui dengan melihat nilai probabilitasnya yaitu sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Besarnya pengaruh Partisipasi *cyber army* terhadap keberadaan Melayu Riau adalah  $(0,487)^2 = 0,237 = 23,7 \%$ .

Uji t pengaruh perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya melayu Riau pada tabel 8 dilihat untuk koefisien X2 (perubahan budaya media sosial ) diperoleh nilai t hitung 4,395 dan t tabel dengan derajat kepercayaan 95% diperoleh sebesar 4,395. Karena t hitung > t tabel yaitu  $4,395 > 1.979$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang berarti perubahan budaya media sosial berpengaruh terhadap keberadaan budaya Melayu Riau, hal ini juga dapat diketahui dengan melihat nilai probabilitasnya yaitu sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Besarnya pengaruh perubahan budaya media sosial sebagai sumber informasi terhadap keberadaan budaya Melayu Riau adalah  $(0,335)^2 = 0,1122 = 11,22\%$ .

Adapun hipotesis secara keseluruhan yaitu pengaruh Partisipasi *cyber army* (X1) dan Perubahan budaya media sosial (X2) secara signifikan terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh Partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau.

$H_a$  : Terdapat Pengaruh Partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial secara signifikan terhadap keberadaan budaya Melayu Riau.

Table 9 ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares		Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4739.155		2369.578	<b>70.603</b>	.000 <sup>b</sup>
	Residual	4027.446		33.562		
	Total	8766.602				

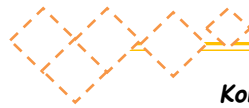
a. Dependent Variable: Keberadaan Budaya Melayu Riau

b. Predictors: (Constant), Perubahan Budaya Media Sosial, Partisipasi *Cyber army*

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan





Adapun ketentuan uji f adalah jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Uji f ini dilakukan untuk menguji hipotesis secara simultan yaitu sebagai berikut :

Tabel 10 Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji f)

F hitung		F tabel	Keputusan	Kesimpulan
70,603	>	2,632	Menolak $H_0$ Menerima $H_a$	Signifikan

Sumber : Data diolah peneliti, 2020

Berdasarkan pengujian diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 70,603 dan nilai  $F_{tabel}$  (2,121) sebesar 3.07 dengan tingkat kepercayaan 95% dan  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas (Partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat (keberadaan budaya Melayu Riau), hal ini juga dapat diketahui dengan melihat nilai probabilitasnya yaitu sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Koefisien determinasi berguna untuk mengetahui seberapa besar persentase perubahan variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variasi variabel independen, nilai  $R^2$  berada diantara 0 (nol) dan 1 (satu) semakin mendekati 1 berarti model penelitian semakin baik

Tabel 11 Nilai Koefisien Determinasi

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.735 <sup>a</sup>	.541	.533	5.79328	1.953

a. Predictors: (Constant), Perubahan Budaya Media Sosial, Partisipasi *Cyber army*

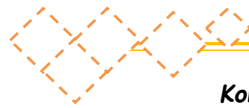
b. Dependent Variable: Keberadaan Budaya Melayu Riau

Sumber: data olahan 2020

Berdasarkan estimasi SPSS 24, diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,541 artinya bahwa garis regresi mampu menjelaskan sebesar 54,1 % terhadap fakta dan sisanya variabel keberadaan budaya Melayu Riau mampu dijelaskan oleh Partisipasi *Cyber*

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



*army*, dan perubahan budaya media sosial sebesar 54,1 %, dan sisanya 45,9 % dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel yang diteliti.

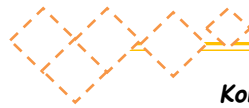
### **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini akan dimaknai dan dibahas berdasarkan perhitungan secara keseluruhan, untuk memberikan informasi yang objektif atas hipotesis yang diajukan. Pertama-tama pembahasan akan diawali dengan memaparkan secara deskriptif partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial pada keberadaan budaya Melayu Riau. Selanjutnya akan dibahas pengaruh partisipasi *cyber army* dan perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau, baik secara parsial maupun simultan.

Tingkat partisipasi *cyber army* (X1), perubahan budaya media sosial (X2) dan keberadaan budaya melayu Riau (Y). Pada variabel Partisipasi *cyber army* secara keseluruhan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,82. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi *cyber army* yang dilakukan mahasiswa di Kota Pekanbaru berada pada kategori tinggi. Indikator rata-rata terendah adalah responden merasa bangga dengan berada di dalam dunia maya/media sosial yaitu 3,21 dengan kategori tinggi. Sementara indikator tertinggi adalah responden yang merasakan resah saat informasi hoax di beredar di dunia maya/media sosial yaitu berada kategori sangat tinggi yaitu 4,53.

Pada variabel perubahan budaya media sosial secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata untuk variabel perubahan budaya media sosial adalah 4,03 berada pada kategori tinggi. Indikator rata-rata terendah adalah responden merasa percaya diri mampu mengubah pandangan orang melalui di dunia maya/media sosial yaitu 3,6 dengan kategori tinggi. Sementara indikator tertinggi adalah responden tidak meng-unggah konten (status) yang berbau SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) yaitu berada kategori sangat tinggi yaitu 4,33.

Pada variabel keberadaan budaya Melayu Riau secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata adalah 3,74 berada pada kategori tinggi. Indikator rata-rata



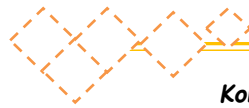
terendah adalah responden dunia maya/media sosial menjadikan responden anti sosial (ansos) yaitu 2,38 dengan kategori cukup. Sementara indikator tertinggi adalah sebagai orang Melayu (keturunan/tempat tinggal), saya menjaga norma-norma kesopanan di dunia maya/media sosial yaitu berada kategori sangat tinggi yaitu 4,28. Gambaran data yang terdapat dalam operasional menggunakan SPSS versi 24, nilai R<sup>2</sup> pada koefisien determinasi sebesar 0,541 artinya bahwa garis regresi mampu menjelaskan *cyber army* dan perubahan budaya media sosial sebesar 54,1% terhadap fakta keberadaan budaya Melayu Riau, dan sisanya 45,9% dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel yang diteliti.

Pengaruh partisipasi *cyber army* terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Berdasarkan analisis data penelitian dan uji signifikansi diketahui bahwa Partisipasi *cyber army* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Besar pengaruhnya adalah (0,487) <sup>2</sup> atau sebesar 23,7%, angka tersebut memiliki arti bahwa pengaruh partisipasi *cyber army* terhadap keberadaan budaya Melayu Riau adalah sebesar 23,7% dan sisanya dipengaruhi faktor lain. Pengaruh ini juga diperkuat dengan uji signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), artinya partisipasi *cyber army* dan keberadaan budaya Melayu Riau memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini juga berarti semakin meningkat partisipasi *cyber army* maka akan semakin tinggi keberadaan budaya Melayu Riau. Sebaliknya jika partisipasi *cyber army* rendah atau tidak digunakan, maka keberadaan budaya Melayu Riau ikut berpengaruh rendah atau tidak berhasil.

Pengaruh perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Berdasarkan analisis data penelitian dan uji signifikansi diketahui bahwa perubahan budaya media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keberadaan budaya Melayu Riau. Besar pengaruhnya adalah (0,335) <sup>2</sup> atau sebesar 11,22% Angka tersebut memiliki arti bahwa pengaruh perubahan budaya media sosial terhadap keberadaan budaya Melayu Riau adalah sebesar 11,22% dan sisanya dipengaruhi faktor lain. Pengaruh ini juga diperkuat dengan uji signifikansi yang

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



diperoleh sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), artinya perubahan budaya media sosial dan keberadaan budaya Melayu Riau memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini juga berarti semakin tinggi perubahan budaya media sosial maka akan semakin tinggi keberadaan budaya Melayu Riau. Penggunaan perubahan budaya media sosial meningkatkan perubahan budaya media sosial keberadaan budaya Melayu Riau.

## **SIMPULAN**

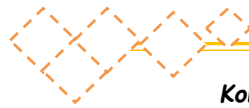
Hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada keberadaan budaya Melayu di provinsi Riau, dimana partisipasi mahasiswa sebagai *cyber army* yang positif sehingga tercipta kegiatan-kegiatan yang aktif di media sosial dapat mempertahankan keberadaan budaya lokal. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai aktivitas bermedia sosial bagi mahasiswa merupakan perubahan yang membawa pengaruh yang positif sehingga mahasiswa di Provinsi Riau menjadi kreatif, anti terhadap informasi hoax dan menjadi sarana diskusi yang membangun akan mendorong pembangunan dalam mempertahankan budaya Melayu di provinsi Riau.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, M. (2018). Menelisik Eksistensi Budaya Melayu di Bumi Lancang Kuning.
- Cody, M. J., & Rogers, E. M. (2004). *Entertainment-Education and Social Change, History, Research, and Practice*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Gandhi, R. A., Sousan, W., & Laplante, P. A. (2011). Dimesions Of Cyber-Attacks. *IEEE Technology and Society Magazine*, (February), 28–38. <https://doi.org/10.1109/MTS.2011.940293>
- Jensen, K. B., & Helles;, R. (2010). The internet as a cultural forum : Implications for research. *New Media & Society*, 4(1983), 517–533. <https://doi.org/10.1177/1461444810373531>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2017). Users of the world , unite ! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(February 2010), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

*Pengaruh Partisipasi Cyber Army dan Perubahan Budaya Media Sosial Terhadap Keberadaan Budaya Melayu Riau*

Yudi Daherman\*; Tessa Shasrini; Harry Setiawan



- Lestari, P. (2018). Analisa Wacana Kritis Fenomena MCA (Muslim Cyber Army) Pasca Aksi Bela Islam di Instagram. *Ilmu Aqidah Dan Studi Keagamaan*, 6.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Neuman, W. L. (2011). *Metode Penelitian Sosial - Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (7th ed.). Jakarta: PT. Indeks.
- Odi, A. (2018). Social Media Culture : Change And Resistance , A Tool For Change Management. *A Journal of Theater and Media Studies*, 13 (2)(February), 318–327.
- Rofiq, A. (2007). *Pengaruh Dimensi Kepercayaan (Trust) Terhadap Partisipasi Pelanggan E-Commerce*.
- Shasrini, T., & Daherman, Y. (2018). Aktivisme Cyber Army di Media Sosial ( Studi Fenomenologi Komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Islam di Universitas Islam Riau ). *Medium*, 6, 61–67.
- Syuh'ib. (2017). Lembaga Adat Melayu Riau Periode 2012-2017 Dalam Menegakkan Identitas Kolektif Masyarakat Riau. *JOM FISIP*, 4(2), 1–15.
- Youmans, W. L., & York, J. C. (2012). Social Media and the Activist Toolkit : User Agreements , Corporate Interests , and the Information Infrastructure of Modern Social Movements. *Journal Of Communication*, 62, 315–329. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01636.x>