

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2020). Media Sosial TikTok: Studi Kasus Penggunaan TikTok oleh Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah*. Retrieved from <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/3175/1684>
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. London: BFI Publishing.
- Ardiansah, H., & Maharani, R. (2021). Media Sosial dan Pembentukan Citra Diri Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(1), 88–101. Retrieved from <https://journal.unair.ac.id>
- Arnild Augina, R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Teknik Validitas Data. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Attebery, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Boyd, D. (2023). Social Media and Youth Identity. *Journal of Communication Studies*, 65(1), 45–60. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/home/jcs>
- Buckingham, D. (1993). *Children Talking Television: The Making of Television Literacy*. Falmer Press.
- Cohen, R. (2007). *Theatre*. Boston: McGraw-Hill.
- Damayani, D. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gustika, F. (2022). Motif Mahasiswa Menggunakan Media Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(2), 102–110.
- Hidayat, A. (2020). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hill, A. (2005). *Reality TV: Audiences and Popular Factual Television*. Routledge.
- Indrasari, M. (2020). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isdijanto. (2020). *Komunikasi: Konsep dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.
- Kahpi. (2024). *Budaya Populer dalam Era TikTok*. Retrieved from <https://kahpi.or.id>
- Kamilah, N., & Purwanti, S. (2023). Motif Penggunaan Aplikasi TikTok pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 33–40.

- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
- Kenrick, J. (2008). *Musical Theatre: A History*. Continuum International Publishing Group.
- Kurniasari, A. (2023). Konsumsi Media Digital oleh Mahasiswa: Sebuah Studi tentang Preferensi Konten. *Jurnal Komunikasi Universitas Padjadjaran*, 11(1), 55–65.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage.
- McQuail, D. (2020). *Mass Communication Theory* (Updated ed.). London: Sage Publications.
- Mohanani, L. (2024). Ciri-Ciri Budaya Populer dan Pengaruhnya di Media Sosial TikTok. *Jurnal Popkultur Indonesia*, 8(2), 44–53.
- Morreall, J. (2009). *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. Wiley-Blackwell.
- Mukhid, A. (2021). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nabila, A., et al. (2020). Pengaruh Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 14(2), 112–119.
- Nisa, M. (2022). Budaya Populer dan Aplikasi TikTok di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 77–84.
- Pramudita, G., & Lestari, I. (2022). Preferensi Konsumsi Konten Hiburan oleh Mahasiswa Gen Z di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi Digital*, 4(1), 23–34.
- Rahmawati, D. (2018). Revolusi Konten Digital di Kalangan Remaja. *Jurnal Penelitian Komunikasi Massa*, 3(1), 1–3.
- Regis, P. (2003). *A Natural History of the Romance Novel*. University of Pennsylvania Press.
- Sari, R. (2018). Peran Media Sosial dalam Komunikasi Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, 2(1), 21–28.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundar, S. S., & Limperos, A. M. (2013). Uses and Grats 2.0: New Gratifications for New Media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57(4), 504–525.
<https://doi.org/10.1080/08838151.2013.845827>
- Suving, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale University Press.
- Syafitri, D., et al. (2023). Kerangka Pemikiran dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 9(2), 161–170.

Turner, L. H., & West, R. (2023). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application* (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Waani, F. J. (2022). Jenis-Jenis Media Sosial dan Dampaknya terhadap Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(3), 74–81.

Zhao, Y., & Ma, W. (2024). TikTok sebagai Representasi Budaya Populer di Asia Tenggara. *Jurnal Media Populer*, 12(1), 87–96.

Zuchri Abdussamad, A. (2021). *Teknik Analisis Data Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114

Jl. Prof Dr. Herman Johannes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.

Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 0471/WM.H16/SK.CP/2026


Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Yeremias Bali Pelipus
NIM : 43120041
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Ilmu Komunikasi
Dosen Pembimbing : 1. Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos., M.I.Kom.
2. Innosensia E. I. Ndiki Satu, S.Sos., M.I.Kom.
Judul Skripsi/Thesis : **Analisis Motif Dan Kepuasan Mahasiswa Penyuka Genre Hiburan Konten Rian Arifin Pada Media Sosial Tiktok**
(Studi Kasus pada Mahasiswa di Kos JG, Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah)

Thesis/skripsi yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh)%**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 07 Mei 2026

Kepala UPT Perpustakaan,

Damianus Dami, S.Ptk.