

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL, MUSIK DAN GAME TERHADAP KETERGANTUNGAN PONSEL PADA PELAJAR DI KECAMATAN OEBOBO KOTA KUPANG NUSA TENGGARA TIMUR

Shela Christine Pello¹, Sri Adiningsih², Rika Soebarniati³

^{1,2,3}) Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga
Minat Ilmu Kesehatan Jiwa
Email: pellosshela@yahoo.co.id

Abstrak

Ponsel sebagai gaya hidup masyarakat modern dimana hampir setiap orang, termasuk pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Survei yang dilakukan *Pew Internet and American Life Project* pada tahun 2013 didapatkan kelompok usia 18-29 tahun yaitu usia pelajar dan Perguruan Tinggi merupakan pengguna ponsel terbanyak diantara semua kelompok umur yakni sebesar 80%. Kenyataannya penggunaan ponsel dikalangan pelajar dapat menimbulkan ketergantungan ponsel sehingga dapat berdampak negatif pada diri pelajar dan lingkungan sosial pada pelajar. Peneliti ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan sebagai media sosial, untuk mendengarkan musik dan bermain *game* dengan ketergantungan ponsel pada pelajar. Metode penelitian ini yang digunakan adalah *cross sectional*. Sampel terdiri 30 pelajar dari 3 sekolah di Kecamatan Oebobo. Hasil penelitian dari analisis *Regresion Ordinal* menunjukkan bahwa telah diperoleh penggunaan sebagai media sosial dan untuk mendengarkan musik terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar di Kecamatan Oebobo terdapat pengaruh yang signifikan dikarenakan nilai $p < 0,05$ (nilai α). Setelah di uji *Regression Ordinal Multiple* yakni variabel sebagai media sosial yang mempunyai pengaruh yang paling kuat dari variabel mendengarkan musik dan bermain *game*. Hasil penelitian diatas dapat mengupayakan dan menerapkan regulasi yang jelas untuk para pelajar SLTA dalam penggunaan ponsel di lingkungan sekolah dan aturan waktu penggunaan dirumah pelajar.

Kata Kunci : Pelajar, Media Sosial, Musik, Game, Ketergantungan Ponsel

Abstract

Cellular phones are a lifestyle of modern society for almost everyone, including Senior High School (SLTA) students. A survey conducted by the Pew Internet and American Life Project in 2013 find that the age group between 18-29 years-old, i.e. students and university students age group is the largest cellular phones users amongst all age groups, namely by 80%. In fact, cellular phones usage among students may give rise to cellular phone dependency so as to give negative impacts on the students and their social environment. This research was intended to determine the influenced the use of social media, to listen to music, and play games and cellular phone dependency among students. The research method used was cross-sectional. The samples were consisted of 30 students from three schools in Oebobo District. The results of the analysis Regression Ordinal find that the usage was as social media and to listen to music on cellular phones dependency of students in Oebobo District has significant influenced as the p value < 0.05 (α value). Once being tested using Regression Ordinal Multiple, i.e. use of social media variables having the strongest influenced to listen to music and play games variables. The research results above may attempt and implement clear regulations for high school students in the use of cellular phones within school environment and the rules of usage time at the students' home.

Keywords : *Students, Social Media, Music, Games, Mobile Phone Dependence*

A. PENDAHULUAN

Ponsel merupakan media yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Aktifitas komunikasi manusia berubah dengan adanya ponsel. Manusia dapat berkomunikasi tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Aktifitas komunikasi dilakukan sejak bangun tidur sampai pada saat kembali tidur (Sarwono, 2012:185). Komunikasi yang dikemukakan oleh Davis (1981) dalam Maulana & Gumelar (2013:6) sebagai proses pemindahan informasi dan pengertian atau pemahaman dari satu individu ke individu lainnya.

Ponsel sebagai gaya hidup masyarakat modern dimana hampir setiap orang, termasuk pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Survei yang dilakukan *Pew Internet and American Life Project* pada tahun

2013 didapatkan kelompok usia 18-29 tahun yaitu usia SLTA dan Perguruan Tinggi merupakan pengguna ponsel terbanyak diantara semua kelompok umur yakni sebesar 80%. Penggunaan ponsel oleh kelompok usia ini yaitu untuk mengirim dan menerima pesan sebanyak 95%, akses internet 84%, *download apps* sebanyak 77%, mendengarkan musik sebanyak 80%, melihat maupun membuat video sebanyak 40%, dan melakukan *check in* atau pun *share location* sebanyak 13%, dalam semua aktifitas di atas kelompok usia ini memiliki jumlah terbesar dari semua kelompok usia (Richter, 2013).

Di Brazil penelitian yang dilakukan oleh kelompok peneliti yaitu King, Velna, Silva, Sancassiani, Machano & Nardi (2014:34) diperoleh hasil yakni pada kelompok kontrol yang merupakan orang-orang tanpa gangguan panik dan kelompok perlakuan yang memiliki gangguan panik sama menunjukkan ketergantungan dan rasa terhibur dengan memiliki ponsel. Bahkan hasil penelitian Devis et al (2009) didapati bahwa remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan ponselnya pada akhir pekannya (Krithika & Vasantha, 2013:260). Setiap orang memiliki berbagai tujuan menggunakan ponsel. Tujuan penggunaan ponsel yang negatif terlihat dari perasaan dan sikap terhadap penggunaan ponsel.

Thomé, Härenstam & Hagberg (2011:5) dalam penelitiannya di Swedia mendapatkan hasil bahwa frekuensi penggunaan ponsel yang tinggi berdampak pada muncul stres, gangguan tidur dan gejala depresi pada laki-laki maupun perempuan. Tidak jauh beda dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Tavakolizadeh, Atarodi, Ahmadpour & Pourgheisar (2013:6) memperoleh hasil, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan ponsel yang berlebihan dan status kesehatan mental secara umum.

Pada kenyataannya penggunaan ponsel dikalangan pelajar dapat menimbulkan ketergantungan ponsel sehingga dapat berdampak negatif pada diri pelajar dan lingkungan sosial pada pelajar. Hal ini menarik untuk dibahas dan diteliti untuk mengetahui penggunaan media sosial, musik, dan games terhadap pelajar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara penggunaan media sosial, musik dan games dengan ketergantungan ponsel pada pelajar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik dengan pendekatan Cross Sectional. Lokasi penelitian ini di SMAN 1 Kupang, SMKN 1 Kupang dan SMA Kristen Mercusuar Kupang yang berada di Kecamatan Oebobo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar SLTA yang mempunyai ponsel yang berada di Kecamatan Oebobo. Besar sampel yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 90 pelajar SMA yang mempunyai ponsel dengan teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*.

Variabel Independen dalam penelitian ini adalah Penggunaan media sosial, musik, dan games. Sedangkan variabel dependennya adalah ketergantungan ponsel. Pengumpulan data langsung dari hasil wawancara terhadap responden dengan menggunakan kuesioner. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *regression ordinal multivariate* untuk melihat hubungan antara variabel independen dengan skala data ordinal terhadap variabel dependen. Hasil signifikan (nilai P) dibandingkan dengan $\alpha=0,05$, apabila nilai $p<\alpha$ maka ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

C. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Deskriptif

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Pelajar Berdasarkan Jenis Kelamin Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Jenis Kelamin	Ketergantungan Ponsel			Total
		Ketergantungan Ringan (%)	Ketergantungan Sedang (%)	Ketergantungan Berat (%)	
1.	Laki-laki	3 (8,8)	28 (82,4)	3 (8,8)	34 (100)
2.	Perempuan	8 (14,3)	39 (69,6)	9 (16,1)	56 (100)
	Total	11 (13,3)	67 (74,4)	12 (12,2)	90 (100)

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dan ketergantungan ponsel sedang adalah 39 responden (69,6%) sedangkan minoritas adalah ketergantungan ponsel ringan adalah 8 responden (14,3%).

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Pelajar Berdasarkan Umur Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Variabel Penelitian	N	Min	Max	Mean	SD
1.	Umur pelajar	90	14	18	16,28	0,972

Berdasarkan distribusi di atas menurut umur dikelompokkan dalam skala rasio, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata umur pelajar pada penelitian ini adalah 16 tahun, umur yang minimum adalah 14 tahun dan umur pelajar yang maksimum adalah 18 tahun.

Tabel 3. Distribusi Karakteristik Pelajar Berdasarkan Kelas Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Kelas	Ketergantungan Ponsel			Total
		Ketergantungan Ringan (%)	Ketergantungan Sedang (%)	Ketergantungan Berat (%)	
1.	Kelas I	4 (13,8)	21 (72,4)	4 (13,8)	44 (100)
2.	Kelas II	2 (11,8)	12 (70,6)	3 (17,6)	17 (100)
3.	Kelas III	5 (11,4)	34 (77,3)	5 (11,4)	29(100)
	Total	11 (13,3)	67 (74,4)	12 (12,2)	90 (100)

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden menempati kelas III dan ketergantungan ponsel sedang adalah 34 responden (77,3 %) sedangkan ketergantungan ponsel ringan dan berat adalah 5 responden (12,2%).

Tabel 4. Distribusi Pelajar Menurut Tujuan Penggunaan Ponsel Sebagai Media Sosial Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Media Sosial	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sering	77	85,6
2.	Jarang	13	14,4
	Total	90	100,0

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas pelajar menggunakan ponsel sebagai media sosial sering sebesar 77 pelajar (85,6%)

Tabel 5. Distribusi Pelajar Menurut Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Mendengarkan Musik Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Musik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sering	73	81,1
2.	Jarang	17	18,9
	Total	90	100,0

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas pelajar menggunakan ponsel untuk mendengarkan musik sering sebesar 73 pelajar (81,1%).

Tabel 6. Distribusi Pelajar Menurut Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Bermain *Game* Terhadap Ketergantungan Ponsel di Kecamatan Oebobo.

No.	Game	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sering	77	85,6
2.	Jarang	13	14,4
	Total	90	100,0

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas pelajar menggunakan ponsel untuk bermain *game* sering sebesar 77 pelajar (85,6%).

2. Hasil Inferensial

Tabel 7. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Sebagai Media Sosial Terhadap Ketergantungan Ponsel Pada Pelajar di Kecamatan Oebobo.

No.	Media Sosial	Ketergantungan Ponsel			Total
		Ketergantungan Ringan (%)	Ketergantungan Sedang (%)	Ketergantungan Berat (%)	
1.	Sering	2 (2,6)	63 (81,8)	12 (15,6)	85 (100)
2.	Jarang	9 (69,2)	4 (30,8)	0 (0)	5 (100)
	Total	11 (12,2)	67 (74,4)	12 (13,3)	90 (100)
		<i>Chi Square</i> : 0,000		<i>Regression ordinal</i> : 0,000	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil analisis dari regresi ordinal pada Tabel 7 menunjukkan bahwa secara statistik diperoleh nilai $p=0,000$ ($p<0,05$), artinya terdapat pengaruh tujuan sebagai media sosial terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar.

Tabel 8. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Mendengarkan Musik Terhadap Ketergantungan Ponsel Pada Pelajar di Kecamatan Oebobo.

No.	Musik	Ketergantungan Ponsel			Total
		Ketergantungan Ringan (%)	Ketergantungan Sedang (%)	Ketergantungan Berat (%)	
1.	Sering	4 (5,5)	59 (80,8)	10 (13,7)	73 (100)
2.	Jarang	7 (41,2)	8 (47,1)	2 (11,8)	17 (100)
	Total	11 (12,2)	67 (74,4)	12 (13,3)	90 (100)
<i>Chi Square : 0,000</i>		<i>Regression ordinal : 0,003</i>			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil analisis dari regresi ordinal pada Tabel 8 menunjukkan bahwa secara statistik diperoleh nilai $p=0,003$ ($p<0,05$), artinya terdapat pengaruh tujuan mendengarkan musik terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar.

Tabel 9. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Bermain Game Terhadap Ketergantungan Ponsel Pada Pelajar di Kecamatan Oebobo.

No.	Games	Ketergantungan Ponsel			Total
		Ketergantungan Ringan (%)	Ketergantungan Sedang (%)	Ketergantungan Berat (%)	
1.	Sering	9 (11,7)	57 (74,0)	11 (14,3)	77 (100)
2.	Jarang	2 (15,4)	10 (76,9)	1 (7,7)	13 (100)
	Total	11 (12,2)	67 (74,4)	12 (13,3)	90 (100)
<i>Chi Square : 0,779</i>		<i>Regression ordinal : 0,501</i>			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil analisis dari regresi ordinal menunjukkan bahwa secara statistik diperoleh nilai $p=0,501$ ($p<0,05$), artinya tidak terdapat pengaruh tujuan penggunaan ponsel untuk bermain *game* terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar.

3. Hasil Multivariat

Hasil rekapitulasi analisis uji *Regresi Ordinal* terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar SLTA di Kecamatan Oebobo dapat dilihat pada tabel 10 dibawah ini:

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Ordinal Pada Ketergantungan Ponsel Pada Pelajar di Kecamatan Oebobo.

No.	Varibel Independen	Hasil Analisis		Keterangan
		Wald	Regresi Ordinal	
1.	Media Sosial	22,750	0,000	Signifikan
2.	Musik	8,804	0,003	Signifikan
3.	Game	0,452	0,501	Tidak signifikan

Hasil analisis *Regresi Ordinal* menunjukkan bahwa telah diperoleh variabel independen adalah penggunaan media sosial, dan musik terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar di Kecamatan Oebobo terdapat hubungan yang signifikan dikarenakan nilai $p < 0,05$ (nilai α).

Untuk lebih jauh mengetahui hubungan variabel mana yang paling besar diantara tiga variabel independen yang memenuhi syarat untuk di uji analisis statistik *Regression Ordinal Multiple*. Terdapat variabel independen yang telah diuji analisis *Regression Ordinal Multiple* yakni variabel media sosial.

D. PEMBAHASAN

1. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Sebagai Media Sosial Terhadap Ketergantungan Ponsel.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada umumnya responden penelitian menjawab “iya” atau setuju dengan pernyataan yang ada terkait tujuan penggunaan sebagai media sosial dengan tingkat ketergantungan sedang. Ada pengaruh tujuan sebagai media sosial terhadap ketergantungan ponsel karena sebagian besar remaja menggunakan ponsel sebagai sarana media sosial seperti facebook, path, twitter, instagram untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang berada jauh dan media *chatting* seperti BBM (*BlackBerry Massanger*), whats’app, line, kakaotalk, chat on dll digunakan para

remaja hanya untuk sekedar saling menyapa, temu kangen atau hanya sekedar curahan hati.

Media sosial dan jejaring sosial mengacu pada sistem yang sama yaitu media untuk terkoneksi dengan banyak orang tanpa terhalang waktu dan tempat (jarak) dan berfungsi untuk berkomunikasi, berbagi sesuatu dan mengungkapkan pendapat secara online. Namun media sosial merupakan suatu media interaksi online yang meliputi blog, forum, chatting, termasuk jejaring sosial (Susanto, 2014).

2. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Mendengarkan Musik Terhadap Ketergantungan Ponsel.

Musik merupakan seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan; nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi) (KBBI:2015). Musik berkaitan dengan perasaan sehingga dapat dipakai untuk mempengaruhi perasaan seperti menimbulkan rasa nyaman, meningkatkan semangat, merasakan kesediaan dan lainnya (Djohan, 2006:141).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada umumnya responden penelitian menjawab “iya” atau setuju dengan pernyataan yang ada terkait tujuan penggunaan untuk mendengarkan musik dengan tingkat ketergantungan sedang. Ada pengaruh tujuan mendengarkan musik terhadap ketergantungan ponsel. Penelitian yang dilakukan Putro disimpulkan bahwa mendengarkan musik dapat meningkatkan semangat. Musik dapat merubah *mood* atau suasana hati menjadi lebih baik yang mempengaruhi semangat dalam beraktivitas (Putro, 2009).

Secara psikologi, aktivitas musik meliputi persepsi dan kognisi karena aktivitas musik merupakan salah satu aspek perilaku manusia. Musik adalah produk yang dihasilkan oleh pikiran. Faktor sosiobudaya dapat melatarbelakangi respon emosi sehingga menjadi sangat dominan, karena merupakan satu kesatuan antara pengalaman dan pengetahuan baik dari sisi makna musikal maupun kehidupan sehari-hari. Pengalaman dan pengetahuan musik dalam kehidupan hari-hari dapat dikategorikan sebagai memori, spiritual, sensorial (untuk

kesenangan), perubahan dan peningkatan mood, serta aktivitas latihan, mandi, bekerja, makan, sosialisasi, aktivitas yang intim, membaca, dan tidur. Penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti psikologi musik menunjukkan bahwa respon emosi pendengar yang tidak paham musik sama dengan emosi penyajinya, baik selama penyajian musik berlangsung maupun saat mendengarkan (Djohan, 2009:90-92).

3. Pengaruh Tujuan Penggunaan Ponsel Untuk Bermain *Game* Terhadap Ketergantungan Ponsel.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada umumnya responden penelitian menjawab “iya” atau setuju dengan pernyataan yang ada terkait tujuan penggunaan untuk bermain *game* dengan tingkat ketergantungan sedang. *Game* yang dalam bahasa Indonesianya berarti permainan atau pertandingan. Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; hak bermain; perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh. Tidak ada pengaruh tujuan bermain *game* terhadap ketergantungan ponsel karena pelajar karena sebagian besar pelajar berjenis kelamin perempuan sehingga para remaja putri lebih dominan menggunakan ponsel hanya untuk media sosial daripada menggunakan untuk hanya sekedar bermain *game*.

Hal ini tidak senada dengan hasil penelitian diatas bahwa bermain *game* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi kebanyakan orang, namun memiliki dampak buruk bagi perkembangan kognitif, psikologis, dan juga fisik. *Game* dapat membuat orang lupa waktu, mudah marah saat memainkan *game* yang sulit dan butuh konsentrasi, menjadikan seseorang agresif dan lainnya. Tetapi *game* tidak selalu memberikan dampak buruk, yang terpenting yaitu memiliki batasan dalam bermain *game* seperti batasan waktu, jenis permainan, dan tujuan bermain (Enterprise, 2010:43).

Penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria (12:2012) disimpulkan bahwa sebagian besar dari responden anak usia sekolah mengalami adiksi *game online* yang dilakukan secara berlebihan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Andrani dkk (2011:74) diperoleh hasil bahwa anak cenderung memilih *game* jenis agresif. Wahyudah (2014:668) menemukan bahwa moralitas anak yang gemar bermain *game online* menjadi negatif yaitu, mudah agresif, sensitif,

sering berkata kasar, sering berbohong, boros, sering terlambat ke sekolah, dan tidak masuk sekolah.

Ponsel memang sudah menyediakan *game* di dalamnya, tetapi tidak semenarik *game* dari vendor penyedia *game*, seperti Gameloft, Glu, I-play, dan lainnya. Mengunduh *game* merupakan cara lain untuk mendapatkan *game* baru di ponsel. Namun mengunduh *game* tidaklah gratis, setiap *game* sudah ditetapkan harganya dengan jamin mutu. Kebanyakan orang Indonesia mempertimbangkan segi harga untuk mengunduh *game* karena akan diambil dari pulsa ponsel (Rudi, 2009:4-5).

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas diperoleh penggunaan ponsel sebagai media sosial dan mendengarkan musik memiliki pengaruh terhadap kejadian ketergantungan ponsel pada pelajar SLTA, sedangkan untuk bermain *game* tidak terdapat pengaruh terhadap ketergantungan ponsel pada pelajar SLTA di Kecamatan Oebobo. Saran untuk pelajar yakni mengupayahkan dan menerapkan regulasi yang jelas untuk para pelajar SLTA dalam penggunaan ponsel di lingkungan sekolah. Memberikan sanksi yang tegas kepada pelajar yang kedapatan menggunakan ponsel pada waktu waktu proses belajar mengajar. Serta meningkatkan kesadaran pelajar pada penggunaan ponsel secara tepat guna dan lebih peduli terhadap lingkungan sosial disekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Djohan., (2006) *Terapi Musik: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Penerbit Galangpress, hal 141.
- Djohan., (2009) *Psikologi Musik*, Yogyakarta:Penerbit Best Publisher, hal 32, 90-92.
- Enterprise J., (2010) *88 Cara Inspiratif Berburu Ide untuk Blog*, Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo, hal 43.
- Krithika M., Vasantha S., (2013) The Mobile Phone Usage Among Teens and Young Adults Impact of Invading Technology, *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology*, Vol.2, Issue 12, Desember 2013, hal 260.
- Maulana Herdiyan & Gumelar, Gumgum., (2013) *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*, Jakarta: Akademi Permata, hal 6, 150-151

- Putro I. B. S., (2009) Peranan Musik Pengiring Kerja Terhadap Semangat Kerja Karyawan Bagian Administrasi pada PT. Varia Usaha Beton di Waru-Sidoarjo, *Skripsi*, FISIP-UNAIR, abstrack.
- Richter F., (2013) The Generational Divide in Cell Phone Use, The Statistics Portal, <http://www.statista.com/chart/1489/the-generational-divide-in-cell-phone-use/>, (Sitasi, 14-09-2014, 20:50).
- Rudi., (2009) *Game Ponsel Paling Populer*, Yogyakarta: Penerbit MediaKom, hal 4-5.
- Sanditaria W., (2012) Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang, *Jurnal Universitas Padjajaran*, Vol 1 No. 1, FIK-UNPAD, hal 12.
- Susanto D., (2014) Perbedaan Sosial Media dan Jejaring Sosial, <http://www.merdeka.com/teknologi/perbedaan-sosial-media-dan-jejaring-sosial.html>, (Sitasi, 26 Mei 2015,23:57).
- Sarwono S.W., (2011) *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. Rajawali Pers, hal 11, 29-31, 39-43.
- Thomé S., Härenstam A., Hagberg M., (2011) Mobile Phone Use and Stress, Sleep Dsiturbances and Symptoms of Depression Among Young Adults a Prospective Cohort Study, hal 5.