



**Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua
Terhadap Kesehatan Mental Remaja**

Skripsi

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan
Pendidikan Strata S1
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Diponegoro**

Penyusun

**Nama : Karina Desi H
NIM : 14030111120031**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2016

ABSTRAK

Dewasa ini teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kita, salah satunya adalah gadget. Gadget ini bentuknya pun bermacam-macam ada *handphone, smartphone, playstation, PSP, Tablet, Laptop* dll. Intensitas mengakses fitur gadget adalah frekuensi dan durasi berapa lama mendapatkan informasi melalui fitur-fitur gadget. Dibalik teknologi yang terus berkembang terdapat dampak baik dan buruk bagi penggunaannya baik itu secara psikis maupun fisik. Untuk kesehatan fisik, masyarakat masih bisa melihat dan mengenali gejala-gejala sakit dan bisa ditangani ketika sakit itu timbul, sedangkan untuk kesehatan mental, jarang sekali masyarakat yang menyadari gejala-gejalanya. Kesehatan mental remaja adalah kemampuan remaja dalam mengatur emosi dan menyelesaikan masalah dengan pemikiran yang positif, dalam membentuk dirinya yang baru. Komunikasi dalam keluarga juga mempengaruhi atau berperan dalam kesehatan mental remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas mengakses fitur *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental remaja. Peneliti menggunakan Teori *Computer Mediated Communication* dari Crispin Thurlow yang menjelaskan dampak positif dan juga dampak negatif dari penggunaan internet. Teori Skema Keluarga Konsensual dari Morrigan, yang menjelaskan tipe keluarga yang sering berkomunikasi dan menghargai pendapat setiap anggota keluarga, tetapi masih mementingkan kewenangan orang tua. Teori *Inconsistent Nurturing as Control* dari Beth A. Le Poire yang menjelaskan penggunaan pemeliharaan dan kontrol sebagai upaya untuk menjaga anggota-anggota keluarga dari perilaku yang tidak diinginkan.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi SMA 9 Semarang yang berusia 15-18 tahun. Penarikan sampel dilakukan secara *proporionate stratified random sampling* sebanyak 75 responden. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Berganda untuk melihat pengaruh intensitas mengakses fitur *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental remaja.

Hasil pengujian hipotesis pengaruh intensitas mengakses fitur *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental remaja secara bersama-sama menunjukkan hasil nilai F-hitung lebih tinggi dari F-tabel ($114.696 > 3.12$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama variabel independen (X_1 dan X_2) memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel dependen (Y) sebesar 76,1%, sisanya adalah pengaruh di dari luar variabel bebas seperti lingkungan tempat tinggal, teman sebaya dll. Sedangkan hasil uji hipotesis untuk masing-masing variabel ditunjukkan oleh uji t, intensitas mengakses gadget (X_1) berpengaruh signifikan sebesar 40.8% terhadap y , teori CMC menunjukkan menggunakan gadget dapat menjadikan seseorang menjadi antisosial, kompulsif, dan asosial. Tingkat kontrol orang tua (X_2) berpengaruh signifikan sebesar 57.8% terhadap y , teori skema keluarga konsensual dan INC menunjukkan setiap bentuk kontrol orang tua, larangan, perintah dan pemeliharaan berpengaruh pada pribadi remaja.

Kata kunci: Kesehatan Mental, Gadget, Kontrol Orang Tua

ABSTRACT

Technology lately has become a part of our daily activity, one of them is gadgets. There are so many types of gadgets such as smartphone, game console, handheld game, Tablet, laptop etc. Intensity of accessing gadgets is the frequency and duration of how many times to get information through the gadgets feature. Behind the development of technology, there are a good and bad effect for the user both physically and mentally. People can still see the physical health symptoms and take a treatment when it occurs, while a mental health is difficult to be recognized by the society. Teenagers mental health is an ability of teenagers to control their emotions and solve a problem by thinking positively, in forming of their new self. Family communication also has affecting to the mental health of teenagers. This research purposed to find out intensity of accessing gadgets and correlation of parental control level to mentality health of teenagers. Researcher using Computer Mediated Communication Theory of Crispin Thurlow which explaining the positive and negative impacts of the use of the internet. And Consensual Family Schema Theory of Morrisson which describes the type of family that often communicate and respect the opinion of each member of the family, but still considers that parental authority is important. Also Inconsisting Nurturing as Control Theory of Beth A. Le Poire, which describes the usage of maintenance and control as a measures to prevent family members from unwanted behavior .

Population of this research is students of *SMA Negeri 9 Semarang* consist of 15-18 old ages. Sample withdrawal is done by Proposionate stratified random sampling method as many as 75 respondents. Hypothesis testing is done with multiple linear regression test to find out intensity influence access the features of the gadget and the level of parental control to mentality health of teenagers.

Hypothesis testing result from Influence of intensity accessing gadgets feature and parental control level to mentality health of teenagers, simultaneously shows that Value of F-count are higher than F-tabel ($114.696 > 3.12$). Therefore it can be concluded that variable independent (X_1 and X_2) simultaneously has a significant influence to the variable dependant (Y) as counted 76.1% , the rest is beyond the influence of independent variables like neighborhood, peers etc . While the hypothesis test results for each variable is indicated by t test, intensity of accessing gadgets (X_1) has a significant influence of 40.8 % to y , CMC theory shows that using a gadgets can make someone to become antisocial, compulsive, and asocial. Parental control level (X_2) has a significant influence of 57.8 % to y , Consensual family Schema Theory and INC shows every form of parental control, restriction, command and maintenance has an influence to teenagers personality.

keywords: mental healthness, gadgets, parental control

Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Remaja

1. Pendahuluan

Gadget adalah salah satu bentuk dari kecanggihan teknologi istilah gadget ini diambil dari bahasa Inggris yang artinya sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah ia selalu memiliki unsur baru, kecanggihan terbaru dari fitur yang sebelumnya di dalam sistemnya. Gadget dengan berbagai fiturnya yang mampu memberikan akses untuk bertemu dengan teman lama maupun teman baru serta masih banyak lagi kecanggihan yang bisa kita gunakan untuk membantu memenuhi kebutuhan kita dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu gadget juga bisa memberikan berbagai informasi jika terhubung ke internet. Setiap system maupun fitur baru yang dikembangkan inilah yang mampu menarik minat masyarakat untuk membeli gadget keluaran terbaru, fitur yang mampu mempermudah keseharian mereka, itulah gadget.

Remaja adalah fase di mana seseorang akan selalu tertarik pada hal-hal baru. Apalagi dengan teknologi yang semakin canggih, dengan adanya gadget memudahkan mereka untuk menjelajahi hal-hal baru melalui benda canggih, simple, dan mudah dibawa kemana-mana ini. Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja adalah individu yang berusia 10-19 th. Dalam definisi sosial-psikologis, menurut Csikszentmihalyi dan Larson, (1984: 19) menyatakan bahwa remaja adalah “restrukturasi kesadaran”. Hampir dari semua ahli meninjau perkembangan jiwa dari berbagai sudut, beranggapan bahwa masa remaja merupakan masa penyempurnaan dari perkembangan pada tahap-tahap sebelumnya. Pada masa remaja atau peralihan dari anak-anak ke fase dewasa ini penuh dengan masalah-masalah perkembangan yang pelik, pelik bagi orang tua dan remaja yang bersangkutan. (Hidayat, 2013: 47)

Meski gadget bukan interaksi sosial tapi fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak dan remaja cepat akrab dengannya. Seringnya anak menggunakan gadget atau intensitas anak menggunakan gadget, ini juga mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Western Australia, melalui sebuah survei yang dilakukan kepada 2.600 murid-murid sekolah soal lamanya mereka melihat layar gadget, menemukan 45% anak-anak berusia delapan tahun menghabiskan waktu

lebih dari dua jam, sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80% (<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/15/03/24/nlp0v21-menghitung-berapa-lama-waktu-yang-sehat-untuk-melihat-layar-gadget>).

Pada remaja, gadget bisa saja mempengaruhi kesehatan mental seseorang, gangguan kesehatan mental pada remaja ini, terkadang kurang diperhatikan oleh orang tuanya. Masalah kesehatan jiwa sama pentingnya dengan masalah kesehatan fisik. Perubahan kejiwaan pada masa remaja meliputi perubahan emosi, dan perkembangan intelegensia Perubahan kejiwaan ini seringkali memicu timbulnya masalah kejiwaan seperti masalah mental emosional pada remaja. Angka gejala gangguan mental emosional memang tidak sebesar penyakit lainnya. Mengingat akibat gangguan mental emosional yang tidak tertangani dengan tepat akan berakibat buruk, maka perlu diperhatikan masalah perkembangan jiwa dan kesehatan mental pada remaja.

Dikutip dari JawaPos.com tanggal 11/10/2014, Jenis gangguan kesehatan jiwa tersebut beragam. Mulai yang ringan hingga yang berat. Yang jelas, berdasar data Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Menur Surabaya, dari tahun ke tahun jumlah pasien rawat inap penderita kesehatan jiwa terus naik. Pada 2011 ada 2.460 pasien. Setahun kemudian jumlahnya bertambah menjadi 2.582 pasien. Nah, tahun ini, hingga semester I (Januari–Juni), sudah ada 1.350 pasien. Direktur RSJ Menur Surabaya Adiwirachjanto mengatakan kategori penderita kesehatan jiwa kian luas. Mereka berasal dari beragam tingkat sosial. Mulai miliarder hingga miskin papa. Parahnya, ada kecenderungan penyakit kesehatan jiwa belakangan lebih banyak diderita kelompok usia produktif, yakni 18–30 tahun. ”Sekarang ini memang kecenderungannya yang lebih muda. Kebanyakan depresi dan stress.” Dalam sebuah postingan Dinas Kesehatan Surabaya mengungkapkan beberapa penelitian mengenai Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) tahun 2007 bahwa remaja menunjukkan perilaku menyimpang dengan minum alkohol pada usia kurang dari 14 tahun sebanyak 24,4% dan pada usia 15-19 tahun sebanyak 29,2% dan pada Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2007 meyebutkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada usia lebih dari 15 tahun sebesar 8,7. Tidak hanya itu masih banyak lagi kelainaan yang dialami remaja diataranya, 14% remaja SMP dan SMA mulai merokok di bawah usia kurang 14 tahun, mereka 64% mulai merokok pada usia 15-19 tahun.

Peran orang tua dalam mendidik anak dari usia dini memang tidak bisa diabaikan apalagi setelah anak itu beranjak menuju proses pendewasaan diri, anak-anak belum bisa dilepas sepenuhnya, justru pada tahap ini anak-anak sangat membutuhkan perhatian dan bimbingan dari orang tua mereka, karena pada masa ini tingkat sensitifitas dan emosi anak sering tidak stabil. Selain itu, pada fase ini anak juga ingin mencoba dan selalu ingin tahu tentang hal-hal baru serta rentan akan perilaku menyimpang. Oleh sebab itu, orang tua harus selalu mengawasi sang anak, tetapi juga tidak membuat anak merasa tertekan.

Perumusan Masalah Dari uraian di atas, maka penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana hubungan antara intensitas mengakses fitur gadget pada anak, dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan jiwa atau mental anak.

Tujuan Penelitian Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas mengakses fitur gadget, dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan jiwa anak

Tipe Penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode ekplanatori yang bermaksud untuk menjelaskan hubungan, antar variabel Dalam penelitian ini variable bebas yang diteliti adalah intensitas penggunaan fitur fitur gadget dan tingkat control orang tua. Dan untuk variabel terikatnya dalah kesehatan mental anak. Sampel dan Populasi yang digunakan yaitu siswa siswi SMA N 9 Semarang, dengan menggunakan teknik sampling proportionate stratified random sampling.

2. Pembahasan

Pengaruh Intensitas Mengakses Gadget Terhadap Kesehatan Mental

Dari ketiga uji hipotesis dalam analisis regresi yakni uji t atau uji koefisien secara parsial, setiap variabel apakah memberikan pengaruh pada variabel terikat, analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat, dan yang terkahir adalah uji F digunakan untuk menguji variabel bebas secara simultan atau bersama-sama berpengaruh pada variabel terikat. Hasil dari uji analisis di atas, menunjukkan, varibel intensitas mengakses gadget (X1) memberikan pengaruh

pada kesehatan mental remaja. Teori yang digunakan untuk intensitas mengakses gadget adalah teori *Computer Mediated Communication* (CMC), CMC disalahkan membuat sikap asocial (dingin dan tidak ramah), dan antisosial (mengurangi komunikasi tatap muka). Keduanya bertolak belakang dengan kepercayaan bahwa internet bisa mengarahkan ke sesuatu yang baru bahkan lebih baik, hubungan sosial, berkomunikasi dengan masyarakat melewati batasan wilayah dan sosial serta membuat pertemanan dan komunitas baru berdasarkan kegermanan mereka. CMC dengan kualitas komunikasi yang buruk masih populer dikalangan masyarakat awan dan jurnalis. Dibandingkan komunikasi tatap muka, CMC lebih tidak personal, menghilangkan mutu, tidak berkesan, bersifat dingin. Selain itu juga umumnya lebih tanpa hambatan, lebih anti normative, dan bahkan lebih agresif. (Thurlow, 2009:46-47)

Tipe keluarga yang digunakan pada variabel ini adalah tipe keluarga konsesnsual, tipe keluarga ini sangat sering melakukan percakapan namun, juga memiliki kepatuhan yang tinggi. Keluarga jenis ini sangat menghargai komunikasi secara terbuka namun, tetap menghendaki kewenangan orang tua yang jelas. Orang tua tipe ini biasanya mendengarkan pendapat atau apa yang dikatakan anaknya, tetapi mereka tetap membuat keputusan yang terkadang keputusan itu tidak sejalan dengan keinginan si anak. Bagaimanapun juga keputusan yang dibuat orang tua adalah untuk kebaikan anak mereka (Morrison, 2010: 162).

Menurut hasil yang di dapat dari responden, tingkat kepedulian orang tua di sisi ini termasuk tinggi, mereka tetap menetapkan peraturan dan memberikan keputusan untuk anak-anak mereka. Sang anak pun dengan sadar mematuhi nya walau terkadang ada beberapa batasan yang mereka langgar. Percakapan pun sering mereka lakukan baik secara tatap muka ataupun daring.

Penggunaan *computer mediated communication* juga diterapkan dalam komunikasi antar keluarga. Orang tua responden dan responden menggunakan perangkat digital atau gadget mereka untuk berhubungan satu sama lain. Salah satu kegunaan dari CMC adalah untuk menjaga hubungan yang sudah terjalin sebelumnya antar keluarga maupun teman, tidak hanya untuk membentuk hubungan yang baru. Di dalam keluarga responden, terdapat satu grup chat di salah satu sosial media yang mereka gunakan untuk ,memberikan kabar dan berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya. Itu adalah salah satu hal yang menunjukkan orang tua masih mengawasi dan menjaga komunikasi dengan anak-anaknya ketika mereka sedang tidak bersama.

3. Penutup

Pengaruh intensitas mengakses fitur *gadget* (X_1) terhadap kesehatan mental remaja (Y)

Variabel bebas intensitas mengakses fitur *gadget* (X_1) menunjukkan hasil yang signifikan terhadap Y. Hal tersebut dinyatakan dengan t tabel yang menggunakan tingkat signifikansi 5%, nilai hitung (X_1) adalah 5.896 \, sedangkan nilai t-tabel untuk $df=72$ adalah 1.993, hasilnya nilai t hitung variabel lebih besar dari t-tabel sehingga variabel intensitas mengakses fitur *gadget* memberikan pengaruh yang signifikan 40.8% terhadap kesehatan mental. Intensitas menggunakan *gadget* ini berpengaruh pada interaksi dengan keluarga atau kehidupan responden di dunia nyata, seperti berkurangnya komunikasi tatap muka dengan keluarga dan temannya, interaksi sosial yang digantikan dengan interaksi dalam online, hal itu menyebabkan responden menjadi pribadi yang antisosial, tidak suka berbaur dengan keluarga dan lingkungannya atau mengikuti musyawarah baik di lingkungan maupun keluarga dan asosial, menjadi bersikap acuh tak acuh dengan sekitarnya.

Pengaruh Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Remaja

Variabel bebas tingkat kontrol orang tua (X_2) menunjukkan hasil yang signifikan terhadap Y. Hal tersebut dinyatakan dengan t tabel yang menggunakan tingkat signifikansi 5%, nilai hitung (X_1) adalah 8.356, sedangkan nilai t-tabel untuk $df=72$ adalah 1.993, hasilnya nilai t hitung variabel lebih besar dari t-tabel sehingga variabel tingkat kontrol orang tua memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 57.8% terhadap kesehatan mental. Variabel tingkat kontrol orang tua seperti memberikan larangan, hukuman, maupun semangat memberikan pengaruh yang berbeda pada kepribadian remaja, yang nantinya akan membentuk sikap dan perilaku remaja nantinya.

Pengaruh intensitas mengakses fitur *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental remaja

Secara bersama-sama variabel X_1 dan X_2 berpengaruh pada Y. hal ini dibuktikan dengan f hitung yang lebih besar dari f-tabel dengan $df = 72$ dan tingkat signifikansi 5% yakni $114.696 > 3.12$. Hasil koefisien determinasi pun menjelaskan sebesar 76,1% variabel X_1 dan X_2 memberikan pengaruh pada Y, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan berkembangnya teknologi

para orang tua pun juga tidak mau ketinggalan zaman di lingkungan masyarakat yang kompetitif, sehingga perilaku anak menggunakan *gadget* berasal dari lingkungannya dan orang tuanya. Komunikasi yang dilakukan orang tua ke anak yang sama-sama menggunakan *gadget* pun akan mempengaruhi kesehatan mental si anak.

Kesehatan mental yang terjadi pada anak bisa berpengaruh ke hal positif maupun negatif. Pengaruh penggunaan *gadget* ke kesehatan mental yang lebih positif dalam keluarga seperti pemberian dukungan, kasih sayang, dan menjelajahi hal-hal baru yang lebih positif. Untuk pengaruh yang bersifat negatif yakni menjadi antisosial, setiap anggota keluarga memiliki kesibukan tersendiri, tidak dapat memenuhi tugas-tugasnya dengan baik dsb.

Saran Akademis

Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor lainnya sebagai salah satu variabel penelitian selanjutnya. Seperti faktor demografinya yakni di setiap bagaimana pengaruh ataupun hubungan *gadget* pada setiap lapisan sosial di masyarakat, faktor usia dengan judul “Pengaruh penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental anak-anak”, faktor konten dari internet pengaruhnya untuk kesehatan mental, misalnya bagaimana fitur-fitur *gadget* seperti youtube berpengaruh pada kesehatan mental remaja.

Saran Praktis

Di zaman sekarang teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan, bagi manusia. Hampir semua kalangan sudah bisa menggunakan *gadget*. Dan dewasa ini batasan penggunaan *gadget* sudah tidak bisa ditentukan, sebaiknya lebih ditekankan dan diawasi penggunaan *gadget* untuk anak-anak dan lebih diarahkan ke hal-hal positif, Selain itu komunikasi antar anggota keluarga juga harus lebih diperhatikan, dan diutamakan serta lebih menerima keadaan si anak dan jangan membanding-bandingkannya dengan anak-anak yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Beebe, S.A. 1949. *Interpersonal Communication : Relating Others*. Unites States of America : Pearson Education.

Budiman, Leila Ch. 2001. *Menjadi OrangTua Idaman: rubric konsultasi Kompas*. Jakarta : Kompas

Chou Pratama, Hellen. 2012. *Cyber Smart Parenting*. Bandung : PT Visi Anugerah Indonesia

Edy. 2013. *Ayah Edy Menjawab, 100 Persoalan Sehari-hari Orang Tua Yang Tidak Ada di Kamus ManaPun*. Jakarta : PT Mizan Publika

Eriyanto. 2007. *Teknik Sampling Analisis Opini Publik*. Yogyakarta : LKS Yogyakarta

Harris, Bonnie. 2010. *Confident PARENTS REMAKABLE KIDS*. Jakarta : PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO INDONESIA

Hartono, 2011. *Metodologi Penelitian* . Yogyakarta : Nusa Media

Hidayat, Dede Rahmat dan Herdi. 2013. *Bimbingan Konseling Kesehatan Mental Di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

James, Dobson. 2006. *Menjelang Masa Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia

Khaeruddin. 1997. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta : Liberty Yogyakarta

Kuntaraf, Kathleen H. Liwijaya dan Jonathan Kuntaraf. 1999. *Komunikasi Keluarg: Kunci Kebahagiaan Anda*. Bandung : Indonesia Publishing House

Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta : Prenada Media Group

Le Poire, Beth A. 2006. *Family Communication : Nurturing and Control in a Changing World*. California: Sage Publications

Maryono, Y dan Patmi Istiana. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Yudhistira

- McQuaill, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Empat
- Morissan. 2010. *Psikologi Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Prayitno, Dwi. 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta : Mediakom
- Sarwono, Sarlito W. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Shin, Yee-Jin. 2014. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta : Noura Books Publishing
- Singgih D, Gunarsa. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia
- Sundari, Siti. 2005. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Penerbit PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel dan Alice. 2009. *Computer Mediated Communication*. London : Sage Publications

Jurnal

- Wahyu Pamungkas, Heru. 2014. *Interaksi Orang Tua Dengan Anak Dalam Menghadapi Teknologi Komunikasi Internet*. Magister Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Prodi Sosiologi
- Nugraheningtyas, Asri. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Menonton Tayangan Sinetron Remaja dan Interaksi Peer Group Dengan Perilaku Hedonis Pada Remaja*. Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. Prodi Ilmu Komunikasi

Internet

http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/09/150922_majalah_bunuh_diri

<http://dinkes.surabaya.go.id/portal/index.php/berita/jaring-kesehatan-mental-emosional-siswa-siswi/>

<http://teen.kapanlagi.com/girls/lifestyle/sejarah-perkembangan-gadget-di-indonesia-18040d.html>

<http://www2.jawapos.com/baca/artikel/7989/Gangguan-Jiwa-Terus-Naik>

<http://www.termasmedia.com/65-pengertian/70-pengertian-gadget.html>

http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.Vc9Df7Kqqko

<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/648164-survei--ponsel-adalah--raja--bagi-remaja-indonesia>

Cipto, Nugroho. Cegah Pesta Seks Remaja, Anak Inodesia Dilarang Main Ponsel.

<http://nasional.rimanews.com/peristiwa/read/20150527/215230/Cegah-Pesta-Seks-Remaja-Anak-Indonesia-Dilarang-Main-Ponsel> diakses

http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php?judul=Peran%20Orang%20Tua%20terhadap%20Perkembangan%20Anak%20dan%20Remaja&&nomorurut_artikel=375

<https://cfaonline.cfa.vic.gov.au/mycfa/Show?pagelD=headsUpwhatIsMentalHealth>

<http://www.parenting.co.id/keluarga/aturan-anak-pakai-gadget>

<http://www.mentalhealthcommission.ca/English/initiatives-and-projects/working-mind>

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/15/07/27/ns4r4q359-media-sosial-timbulkan-risiko-kesehatan-mental-pada-remaja>