

Vol. 2 No. 2, Juli-Desember 2018

ISSN: 2579-9703 (P)

ISSN: 2579-9711 (E)

Academica

Journal of Multidisciplinary Studies

Vol. 2 No. 2, Juli-Desember 2018

ISSN: 2579-9703 (P)

ISSN: 2579-9711 (E)

Academica

Journal of Multidisciplinary Studies

Editorial Team

Editor-In-Chief

Ahmad Saifuddin, IAIN Surakarta

Editorial Board

Mudofir, IAIN Surakarta

Syamsul Bakri, IAIN Surakarta

Editor

Ferimeldi, IAIN Surakarta

Abraham Zakky Zuhazmi, IAIN Surakarta

Akhmad Anwar Dani, IAIN Surakarta

Fuad Hasyim, IAIN Surakarta

Lintang Seira Putri, IAIN Surakarta

Alamat Redaksi:

IAIN (State Institute for Islamic Studies) Surakarta

Jln. Pandawa No. 1 Pucangan, Kartasura, Sukoharjo, Central Java, 57168

website: ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica

e-mail: journal.academica@gmail.com | journal.academica@iain-surakarta.ac.id

Academica

Journal of Multidisciplinary Studies

Daftar Isi

- Pengaruh Ukuran Perusahaan dan Umur Perusahaan terhadap Pengungkapan Sumber Daya Manusia (Studi Empiris pada Perusahaan yang Terdaftar di LQ-45 Tahun 2017)*
Agus Waloya 189-198
- Pengaruh Discount, Brand Image, dan Store Atmosphere terhadap Impulse Buying*
Andini Kartika Sari 199-211
- Pengaruh Good Corporate Governance terhadap Internal Fraud pada Unit Usaha Syariah Tahun 2017*
Ayu Irmasari Raharjanti 213-222
- Analisis Pengaruh Corporate Governance terhadap Pengungkapan Islamic Social Responsibility Disclosure*
Della Putri Apriliana 223-231
- Analisis Kinerja Lembaga Zakat Infaq dan Shodaqoh Dengan Metode Balanced Scorecard (Studi Kasus pada Lazis Al-Ihsan Jawa Tengah Cabang Solo Raya)*
Lulu Syifa Pratama 233-246
- Pengaruh Ukuran Perusahaan dan Reputasi Kantor Akuntan Publik (KAP) terhadap Biaya Auditor Eksternal (Studi pada Perusahaan yang Terdaftar pada Indeks LQ-45 Tahun 2017)*
Yuliana Duwi Cahyaningsih 247-257

<i>Pengaruh Environmental Performance terhadap Economic Performance (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur Tahun 2016-2017)</i>	
Riska Nur Aisyah	259-268
<i>Analisis Portofolio Optimal Perusahaan Terdaftar di IHSG dengan Metode CAPM dan Markowitz</i>	
Rahma Suci Hidayati	269-279
<i>Analisis Pengelolaan dan Pencatatan Akuntansi pada Lembaga Amil Zakat Solopeduli</i>	
Qonita Nur Baiti	281-292
<i>Akuntabilitas dan Transparansi Pengelolaan ZIS FEBI IAIN Surakarta</i>	
Latifah Nur Baiti	293-302
<i>Perbandingan Perlindungan Disabilitas di Indonesia dan Malaysia: Tinjauan Maqasid Asy-Syari'ah</i>	
Putri Kartikasari	303-312
<i>Go-Food dan Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa IAIN Surakarta</i>	
Siti Ulil Hidayati Walaf Doliyah	313-318
<i>Gadget dan Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FUD IAIN Surakarta)</i>	
Nur Kholifah	319-329
<i>Kajian Semiotika Al-Qur'an Makna Fanatisme dalam Verba "farraqu diinahum" Q.S. Ar-Rum: 30-37</i>	
Muhamad Irsyadi Fahmi	331-343
<i>Pencurian yang Dilakukan Anak di bawah Umur Menurut Hukum Islam dan Hukum Positif</i>	
Siti Sulistia Wati	345-355



Gadget dan Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FUD IAIN Surakarta)

Nur Kholifah
IAIN Surakarta

Abstract

This research aims to determine the impact of the use of gadgets among students. With a qualitative approach, research tries to identify the various impacts of the use of gadgets. The interview was conducted against 3 students active using the gadget. The study of the book was also conducted to enrich the discussion in this study. The results of this study show that use of gadgets has a positive and negative impact, so users should be able to control the use of daily gadgets.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gawai pada kalangan mahasiswa. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian mencoba untuk mengidentifikasi berbagai dampak penggunaan gawai. Wawancara dilakukan terhadap 3 mahasiswa yang aktif menggunakan gawai. Kajian terhadap buku juga dilakukan untuk memperkaya pembahasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif, sehingga pengguna gawai harus mahasiswa harus melakukan kontrol terhadap penggunaan gawai sehari-hari.

Keywords: gadget, student, impact

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, segala aspek kehidupan mengalami kemajuan yang sangat pesat dan salah satunya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Dahulu setiap orang untuk berkomunikasi

Corresponding Author:

nur.kholifah14@gmail.com

dengan sanak saudara yang berjauhan menggunakan surat-menyurat yang itu memerlukan waktu sehari-hari bahkan berminggu-minggu untuk sampai ke tujuan. Namun, seiring berjalannya waktu muncullah teknologi baru yaitu *handphone* yang dapat digunakan untuk bertukar pesan dalam waktu singkat dan bahkan kita bisa mengobrol dalam jarak jauh. Seiring berjalannya waktu kebutuhan manusia pun semakin banyak, untuk memenuhinya para ilmuwan terus berusaha menciptakan inovasi-inovasi baru sebagai alat pendukung pemenuhan kebutuhan tersebut. Muncullah *smartphone* dengan aplikasi-aplikasi terbaru seperti Facebook, Twitter, Line, Whatsapp, BBM, Path dan lain-lain. Dengan *smartphone* kita bisa berkomunikasi dengan orang yang jaraknya sangat jauh bahkan dari seluruh belahan dunia. Tidak hanya bertukar pesan, bahkan kita bisa berinteraksi lewat *video call* di mana selain ada audio tetapi juga video jadi kita bisa melihat bertatap muka langsung. Selain itu, dengan aplikasi-aplikasi tersebut kita dapat dengan mudah mengetahui informasi maupun berita yang sedang terjadi dalam lingkup nasional dan bahkan luar negeri. Salah satu lembaga riset digital *E-Marketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Yang digunakan untuk sosial media, komunikasi, mengakses internet dan memperoleh segala informasi bagi para penggunanya. (APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dalam Eri Satria Y dkk: 2016)

Dengan banyak kemudahan yang bisa kita dapat, terkadang membuat kita lupa akan tugas utama kita sesungguhnya. Fasilitas ini terkadang membuat seseorang menjadi sibuk dengan dunia mayanya dan melupakan dunia kehidupan sesungguhnya. Fenomena ini dapat kita lihat di sekitar kita, apalagi di kalangan para remaja. Mereka yang duduk berdampingan pun sudah disibukkan dengan *smartphone* dan gadget masing-masing karena saling berbalas *chat*. Para pengguna *smartphone* yang aktif ini terkadang tidak menyadari bagaimana lawan bicara ataupun orang-orang di sekitarnya yang hanya terdiam melihat mereka sibuk dengan dunia maya. (Khafidli dalam Yerieski Ristina N: 3) Bahkan dengan segala kemudahan yang telah tersedia,

dimanfaatkan oleh oknum-oknum yang tak bertanggungjawab untuk melakukan tindak kejahatan. Banyak kasus yang telah terjadi di sekitar kita seperti penipuan, pelecehan seksual, pembunuhan, pencurian dan lain-lain.

Dalam hal ini, kita semua bertanggungjawab untuk saling menjaga agar hal-hal yang tidak kita inginkan tidak ingin terjadi. Semua pasti memiliki dampak positif dan negatifnya, begitu juga atas segala kemajuan fasilitas yang ada akan berdampak baik apabila kita bisa menggunakannya dengan bijak sesuai kebutuhan dan kemampuan yang kita miliki. Maka dari itu, dalam penelitian ini ingin mendeskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dengan penelitian yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FUD IAIN Surakarta".

Dampak Positif dan Negatif Gadget

Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki fungsi canggih. Gadget selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru mengikuti perkembangan zaman yang serba kekinian. Di zaman yang serba modern ini, teknologi komunikasi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Alat ini terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari, yang seakan-akan kini menjadi kebutuhan primer bagi setiap manusia.

Di balik segala kemudahan yang kita dapat, terdapat dampak positif yang ditimbulkan seiring dengan penggunaan gawai pada kalangan mahasiswa. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menambah ilmu pengetahuan

Gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun. Kita bisa mengakses internet untuk media hiburan maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas.

2. Mempermudah komunikasi

Ini merupakan fungsi utama gadget, yaitu membuat seseorang bertemu langsung meskipun berada pada tempat

yang berbeda. Melalui fitur *videocall* kita bisa tersambung dengan keluarga, saudara, teman seperti bertatap muka langsung.

3. Memperluas jaringan pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, Twitter memungkinkan kita untuk bertemu dengan teman lama, menambah teman baru, bahkan dari seluruh belahan dunia.

Meskipun membawa dampak positif, gawai juga memiliki dampak negatif, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Risiko terkena radiasi

Menurut beberapa penelitian, menggunakan gadget terlalu sering akan rentan terkena radiasi terutama pada anak-anak. Pancaran sinar dari layar sangat membahayakan kesehatan perkembangan saraf.

2. Kecanduan

Seperti uraian di atas, saat ini bagi sebagian orang gadget merupakan kebutuhan primer. Hal ini membuat mereka kecanduan, terutama bagi mereka yang hobi bermain *game online*. Kecanduan ini membuat mereka kurang berinteraksi dengan orang lain.

3. Lambat memahami pelajaran

Kebiasaan dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya mereka akan sulit untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru ataupun dosen. Selain itu, gadget juga membuat kita cenderung malas belajar serta membaca buku.

4. Resiko penyalahgunaan

Dibalik kemudahan kita mengakses informasi melalui gadget, akan menjadi riskan bagi anak-anak dan remaja. Sudah banyak kasus yang terjadi di mana pelajar yang berbuat cabul akibat kecanduan pornografi melalui gadget. Hal ini bisa membuat anak-anak dan remaja berperilaku menyimpang.

Interaksi Sosial

Salah satu naluri manusia sebagai makhluk sosial adalah kecenderungan untuk hidup berkelompok atau bermasyarakat yang sering disebut *instink gregarious*. Dan salah satu bentuk pengaplikasian naluri tersebut adalah yang disebut interaksi sosial. Menurut Goodwin Watson (M. Arifin 1997: 70), hubungan yang terjadi antara dua individu dalam istilah teknisnya disebut Dyad. Semua hubungan antara dua orang yang berinteraksi pasti menimbulkan *dyad*, bahkan *dyad* ini dapat diperluas menjadi suatu hubungan antar bangsa, antar umat manusia.

Dalam hal ini menurut George Herber Mead (1934) (M. Arifin 1997: 70) seorang ahli psikologi USA yang pertama menulis ilmu pengetahuan tersebut dengan menggambarkannya perkelahian seekor anjing sebagai salah satu jenis model interaksi sosial yang bersifat *dyadic*, dimana masing-masing anjing yang bersangkutan menyesuaikan posisinya terhadap posisi lainnya, masing-masing bergerak, gerak maju mundur, mengangkat atau merendahkan kepalanya dan sebagainya. Jadi, “hubungan” atau komunikasi adalah menjadi inti dari apa yang kita sebut interaksi sosial, baik yang bersifat kompleks (seperti yang terjadi dalam masyarakat luas) maupun yang sederhana (seperti yang terjadi dalam dyad).

Interaksi sosial dalam hal ini merupakan perilaku timbal balik di mana masing-masing individu dalam proses itu mengharapkan dan menyesuaikan diri dengan tindakan yang dilakukan oleh orang lain. (Faizah & Lalu Muchsin Effendi : 130) Karena dalam interaksi sosial terdapat tindakan saling mempengaruhi yang kemudian timbullah kemungkinan-kemungkinan untuk saling mengubah atau memperbaiki perilaku masing-masing secara timbal balik.

Interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang dianggap berpengaruh terhadap interaksi sosial:

1. Faktor Imitasi

Yang dimaksud dengan proses imitasi adalah contoh-mencontoh, tiru-meniru, dan ikut-mengikuti. Proses imitasi diawali oleh timbulnya sebuah gagasan atau (keyakinan baru) di dalam masyarakat sebagai perangsang pikiran. Gagasan itu lalu dirumuskan oleh individu yang kemudian menjadi ide baru, ide baru ini lalu diimitasi dan disebarakan oleh orang banyak dimasyarakat. Selain itu, imitasi ini menimbulkan kebiasaan di mana seseorang dapat mengimitasi sesuatu tanpa kritik yang dapat menimbulkan terhambatnya perkembangan berpikir kritis. Dengan kata lain, adanya peranan imitasi dalam interaksi sosial dapat memajukan gejala-gejala kebiasaan malas berpikir kritis.

2. Faktor Sugesti

Sugesti merupakan suatu proses di mana seorang individu dapat menerima suatu cara penglihatan atau pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu. Dalam proses sugesti seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang diterima oleh orang lain dari luar dirinya. Sugesti dapat terjadi dengan mudah pada keadaan-keadaan tertentu, seperti :

- a. Sugesti karena hambatan berpikir
- b. Sugesti karena keadaan berpikir terpecah-pecah
- c. Sugesti karena otoritas
- d. Sugesti karena mayoritas
- e. Sugesti karena "*will to believe*"

6. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah sebuah istilah dalam psikologi menurut Sigmund Freud adalah untuk menguraikan mengenai cara seorang anak belajar norma sosial dari orang tuanya. Artinya, secara tidak sadar seorang anak akan mengambil sikap-sikap orang tua yang dapat ia mengerti mengenai norma-norma dan pedoman-pedoman tingkah laku sejauh kemampuan yang ada pada anak tersebut. Jadi, dalam proses identifikasi seluruh

sistem norma, sikap, tingkah laku orang tua, harus dapat dijadikan sistem norma dan cita-cita seorang anak.

Dalam hal ini, identifikasi dilakukan seseorang keadaan orang lain yang dianggap ideal dalam satu segi untuk memperoleh sistem norma, sikap, dan nilai yang dianggap ideal.

7. Faktor Simpati

Seperti halnya proses identifikasi, simpati timbul tidak atas dasar rasional, tetapi berdasarkan penilaian perasaan. Berbeda dengan identifikasi, timbulnya simpati merupakan proses sadar bagi manusia yang merasa simpati terhadap orang lain. Peranan simpati terlihat dalam hubungan persahabatan antara dua orang atau lebih. Dalam hal simpati, hubungan timbal balik akan menghasilkan suatu hubungan kerja sama, di mana individu yang satu ingin lebih mengerti individu yang lain secara mendalam, sehingga individu tersebut dapat merasa berpikir dan bertingkah laku seolah-olah ia adalah individu yang lain. (Faizah & Lalu Muchsin Effendi : 130-135)

Menurut Gillin dan Gillin (Kursiwi: 20) pernah menggolongkan proses sosial yang timbul akibat dari interaksi sosial antar individu maupun kelompok, di antaranya :

1. Proses Asosiatif

Proses asosiatif dalam interaksi sosial terdiri dari beberapa tahap yang pertama, akomodasi adalah suatu proses tercapainya kesepakatan sementara antara kedua belah pihak yang sedang bersengketa. Yang kedua, asimilasi merupakan proses lebih lanjut dari proses akomodasi di mana pada proses ini terjadi peleburan kebudayaan, sehingga antara kedua belah pihak yang sedang bersengketa akan merasakan adanya kebudayaan tunggal yang dirasa sebagai milik bersama. Yang ketiga, akulturasi yaitu proses sosial yang meleburkan dua kelompok budaya yang pada akhirnya melahirkan sesuatu kebudayaan yang baru.

2. 2. Proses Disosiatif

Proses disosiatif dalam interaksi sosial terdiri dari beberapa tahapan yang pertama, kompetisi atau persaingan

yang merupakan proses sosial yang mengandung perjuangan untuk merebutkan tujuan-tujuan tertentu semata-mata untuk mempertahankan keberlangsungan kehidupan. Yang kedua, konflik adalah suatu proses yang berlangsung dan melibatkan individu-individu atau kelompok-kelompok yang saling menentang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial proses asosiatif merupakan ikatan kerja sama antar individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Sedangkan proses disosiatif yakni terjadinya suatu perselisihan atau pertikaian baik antar individu, individu dengan kelompok atau antar kelompok tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. pada tanggal 29 November-03 Desember 2018. Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian fenomenologi kualitatif. Penggunaan fenomenologi dalam penelitian ini adalah digunakan untuk mengetahui permasalahan dan mendapatkan solusi dari permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Kasus-kasus yang muncul bisa berubah dan beriringan seiring berjalannya waktu selama penelitian, dan lebih fokusnya adalah mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa FUD IAIN Surakarta. Seluruh data dikumpulkan dan diorganisasikan sebagai objek penelitian.

Subjek penelitian ini adalah masing-masing 1 mahasiswa jurusan yang berada di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Surakarta angkatan tahun 2015. Subjek-subjek yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di FUD IAIN Surakarta. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan mereka mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap interaksi sosial antar mahasiswa.

Teknik pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Sehubungan dengan data yang

ingin diperoleh maka teknik yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan hasil analisis untuk menjawab permasalahan pada pembahasan sebelumnya mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial antar mahasiswa FUD IAIN Surakarta.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Kemajuan teknologi yang terus berkembang guna memenuhi kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Salah satunya kebutuhan akan mendapatkan informasi atau berita dengan cepat. Namun, di samping dampak positif yang diberikan tentunya juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan di antaranya SN, NM dan R (nama disamarkan) bahwa dampak penggunaan gadget adalah memudahkan dalam berkomunikasi jarak jauh, memperoleh informasi dengan mudah dan cepat, memperluas pengetahuan, serta dampak negatifnya menjadi boros, membuat kecanduan gadget, penyebar *hoax*, terdapat konten atau situs yang kurang mendidik dan bermoral (pornografi).

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi sosial Mahasiswa

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua orang atau lebih di mana tingkah laku seseorang berpengaruh terhadap tingkah laku yang lain. Dalam hal ini, dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih berpengaruh terhadap kehidupan individu. Saat ini gadget dengan berbagai aplikasi-aplikasi yang semakin canggih memberi dampak pada interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Mayoritas masyarakat pasti menggunakan gadget, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Hal ini berpengaruh pada komunikasi sosial dalam kehidupan sehari-hari, mereka seakan-akan memiliki dunia kedua yaitu di dalam gadget. Mengurangi interaksi dengan orang yang di sampingnya dan sibuk berinteraksi dengan seseorang yang jauh di sana. Berdasarkan

hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan di antaranya SN, NM dan R (nama disamarkan) bahwa penggunaan gadget terhadap interaksi sosial menurut informan adalah mengurangi interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitar karena terlalu sibuk dengan dunia gadget.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka didapati bahwa beberapa dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa FUD IAIN Surakarta.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang, guna memenuhi kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Salah satunya kebutuhan akan mendapatkan informasi atau berita dengan cepat. Namun, di samping dampak positif yang diberikan tersebut tentunya juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi tersebut seperti kecanduan gadget, boros, dimanfaatkan oleh oknum-oknum yang tak bertanggungjawab (penyalahgunaan gadget), penyebar *hoax*, dan terdapat situs atau konten yang kurang mendidik (pornografi).

Saat ini gadget dengan berbagai aplikasi-aplikasi yang semakin canggih memberi dampak pada interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Mayoritas masyarakat pasti menggunakan gadget, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Hal ini berpengaruh pada komunikasi sosial dalam kehidupan sehari-hari, mereka seakan-akan memiliki dunia kedua yaitu dalam gadget. Mengurangi interaksi dengan orang yang di sampingnya dan sibuk berinteraksi dengan seseorang yang jauh di sana. Sesuatu yang baik, akan menjadi baik apabila kita bisa menempatkannya sesuai pada tempatnya. Akan tetapi, sesuatu itu akan menjadi buruk apabila kita terlalu dominan disalah satu sisi dan membuatnya menjadi tidak seimbang. Begitu pula dengan teknologi, apabila kita menggunakannya sesuai kebutuhan dan kemampuan akan mendatangkan manfaat bagi diri kita masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah dan Lalu Muchsin Effendi. 2009. *Psikologi Dakwah*. Jakarta : Prenada Media
- H. M. Arifin. 1997. *Psikologi Dakwah*. Jakarta : Bumi Aksara
- <http://m.bangsaonline.com/berita/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>, diakses pada 26 November 2018 pukul 19.10 WIB
- Eri Satria Y dkk. *Smartphone dan Keluarga*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta diakses pada 04 Desember 2018 pukul 17.04 WIB
- Yerieska Ristina N. *Hubungan Antara Penggunaan Smartphone dengan Intensitas Interaksi Sosial*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, diakses pada 30 November 2018
- Kursiwi. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta* diakses pada 30 November 2018