

28

**LEMBAR  
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW  
KARYA ILMIAH : *PROSIDING***

Judul Makalah : Dampak Penggunaan Smartphone pada Perubahan Perilaku Anak (C)

Jumlah penulis : 1 orang (Dra. Taufik Suprihatini, M.Si)

Status pengusul : penulis pertama

Identitas prosiding : a. Judul Prosiding : Komunikasi Industri & Komunitas  
 b. ISBN : 978-602-74139-1-7  
 c. Tahun Terbit, tempat pelaksanaan: 2016, Sanur Bali  
 d. Penerbit : Fak. Ilmu Kom Univ Tarumanegara  
 e. Alamat Repository PT/web prosiding:  
 f. Terindeks di (jika ada) :

Kategori Publikasi Makalah :  Prosiding Forum Ilmiah Internasional .....4)  
 (beri ✓ pada kategori yang tepat)  Prosiding Forum Ilmiah Nasional

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen Yang Dinilai .....5)	Nilai Maksimal <i>Prosiding</i> .... 6)		Nilai Akhir Yang Diperoleh ..... 7)
	Internasional <input type="text" value="15"/>	Nasional <input type="text" value="10"/>	
a. Kelengkapan unsur isi paper (10%)	1,5	1	1.0
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	4,5	3	3.5
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	4,5	3	4.0
d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (30%)	4,5	3	4.0
<b>Total = (100%)</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>12.5</b>

Deskripsi tinjauan pustaka  
 perlu difurangi  
 uraian hal-hal yang instrumental  
 dan sejarah teori yang digunakan

Semarang, 8 MARET 2016

Reviewer 1

Dr.Drs. Turnomo Rahardjo, M.Si

NIP 196010301987031001

Unit kerja : FISIP UNDIP

**LEMBAR  
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW  
KARYA ILMIAH : PROSIDING**

Judul Makalah : Dampak Penggunaan Smartphone pada Perubahan Perilaku Anak (C6)

Jumlah penulis : 1 orang (Dra. Taufik Suprihatini, M.Si)  
 Status pengusul : penulis pertama

Identitas prosiding : a. Judul Prosiding : Komunikasi Industri & Komunitas  
 b. ISBN : 978-602-74139-1-7  
 c. Tahun Terbit,tempat pelaksanaan: 2016, Sanur Bali  
 d. Penerbit : Fak. Ilmu Kom Univ Tarumanegara  
 e. Alamat Repository PT/web prosiding:  
 f. Terindeks di (jika ada) :

Kategori Publikasi Makalah :  Prosiding Forum Ilmiah Internasional .....4)  
 (beri ✓ pada kategori yang tepat)  Prosiding Forum Ilmiah Nasional

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen Yang Dinilai .....5)	Nilai Maksimal <i>Prosiding</i> .... 6)		Nilai Akhir Yang Diperoleh ..... 7)
	Internasional <input type="text" value="15"/>	Nasional <input type="text" value="10"/>	
a. Kelengkapan unsur isi paper (10%)	1,5	1	1
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	4,5	3	3,7
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	4,5	3	4
d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (30%)	4,5	3	4
<b>Total = (100%)</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	12,7

pendalaman elemen: teknik analisis

Semarang, 2016

Reviewer 2

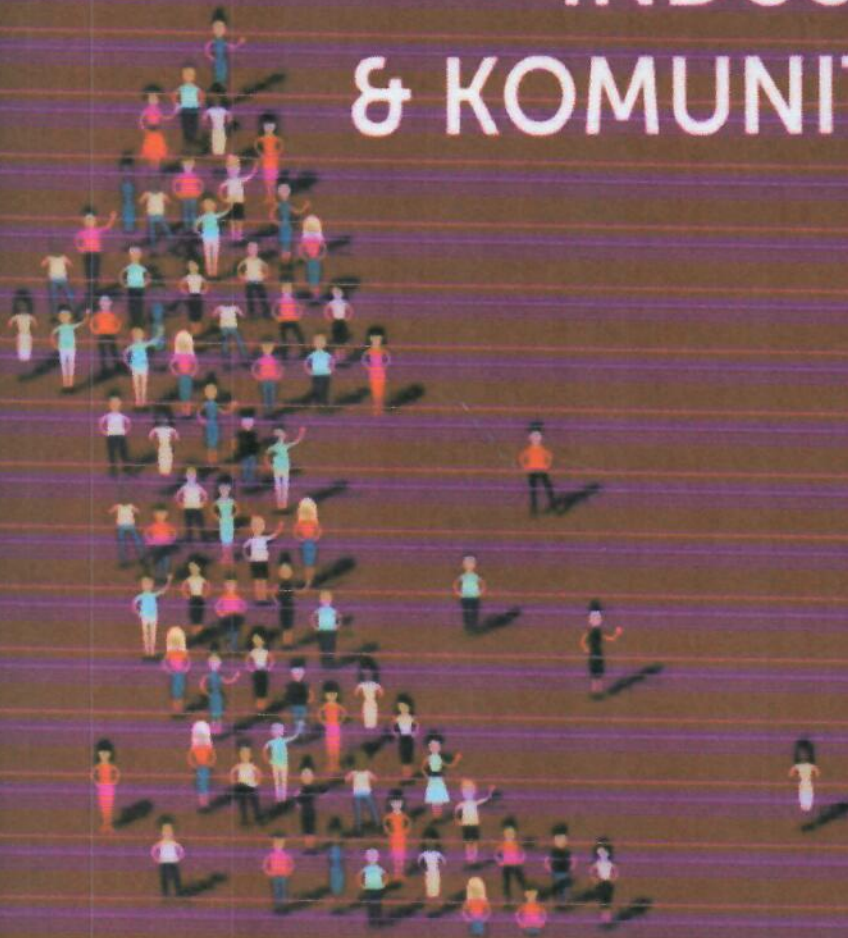


Dr. Hapsari Dwiningtyas, S.Sos, M.Si  
 NIP 197507231998022001  
 Unit kerja : FISIP UNDIP



International Conference of  
Communication Industry  
and Community, Bali 2016

PROSIDING ICCIC :  
**KOMUNIKASI  
INDUSTRI  
& KOMUNITAS**



Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

1

**PROCEEDING INTERNATIONAL CONFERENCE OF  
COMMUNICATION, INDUSTRY AND COMMUNITY**

Cetakan ke-1, Februari 2016  
Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau  
Seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

*Editor:*  
Widayatnoko, Septia Windowati

*Desain dan tata letak:*  
Xenia Angelica

Cetakan ke-1, Jakarta, FIKom UNTAR 2016  
ix-385 hlm, ukuran 7,17 x 10,12 inch

ISBN: 978-602-74139-1-7

Diterbitkan oleh:  
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen S. Parman No. 1  
Jakarta Barat 11440

## DAFTAR ISI

REVIEWER	
KATA PENGANTAR Ketua Panitia ICC/IC	ii
KATA PENGANTAR Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi UNTAR	iii
PANITIA ICC/IC	iv
Lokalisasi Sistem Penyiraman Di Aceh: Analisis Terhadap Harapan, Peluang Dan Tantangan Hamdani M. Syam, Khairulnyadi, Bakhari	1 - 17
Lisensi Sebagai Alternatif Strategi Bisnis Media Cetak Olahraga Di Indonesia Naryama Mahendra Prastya	18 - 30
Manajemen Radio Islam: Pergulatan Antarideologi Dan Eksistensi Puji Hariyanti	31 - 42
Logika Jangka Pendek Jurnalisme Online (Studi Kasus Replabika Online) Rannu Puspita	43 - 57
Dampak Penggunaan Smartphone Pada Perubahan Perilaku Anak Taufik Suprihatini	58 - 68
Situs <i>Online Dating</i> Sebagai Sarana Membangun Hubungan Romantis Berkomitmen Reni Dyanasari, Taty Mutiara Annisa	69 - 79
Gaya Hidup Dan Perilaku Seksual Pengguna <i>Cybersex</i> (Studi Kasus: Pada Mahasiswa Di Kota Padang) Elva Romaning Roem	80 - 93
Fenomena Perilaku Narasime Di Instagram (Studi Fenomenologi Laki-Laki Metrosekam) Wahy Wirman, Umar Yudianto Kb, Yusalla Stefanie	94 - 104
Ujian Keberhasilan Membangun Literasi Era Digital Berbasis A.S	105 - 113

Pengalihan Ekspresi Wajah Dengan Emoticon Media Sosial (Studi Kasus: Penggunaan Stiker Pada Aplikasi Line)  
Cicy Amelia, Desy Kurnia Wati

*Long Distance Communications (Ldc)* (Perilaku Penggunaan Line Bagi Pasangan Hubungan Jarak Jauh)  
Feby Diani, Besma, Cicilia Margaretha

Konsep Diri Stalker Di Media Sosial (Studi Kasus Stalking Mantan Kekasih)  
Vudriana Adios, Randi Saputra

Tingkat Literasi Media Internet Mahasiswa Konsentrasi Ilmu Komunikasi Dan Media Pascasarjana Ilmu Komunikasi Fkipol Ugin  
Clara Novita Anggraini

Media Digital Dalam Menciptakan Kesadaran Bermedia (Studi Kasus: Sanggar Ananda)  
Meilani Dhumayanti

Wattpad: Aplikasi Media Sosial, Media Convergence And Participatory Culture  
Fatma Diana Pratiwi

Penggunaan Taburan *E-Learning* Dalam Sistem Pembelajaran Mahasiswa Dan Identifikasi Permasalahan Sistem *E-Learning* Berhiana Sinaga, Deviani Ranitha Davron

Memahami Wacana "Korban" Pada Konflik Personal Selebram Perempuan  
Hopari Dwiningtyas Sudiatyari

Representasi Opini Publik Di Media Sosial (Kasus Memerikani Di Media Sosial Path Dan Twitter)  
Furrie Handayani, Siti Dewi Sri Re, Wira Rejaya

Aktivitas Budaya Partisipatif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru  
Endah Murwani, Indriawan Seto W, Joice Caroll S

Hubungi Hegemoni Jurnalisme *Mainstream* Melalui Jurnalisme Warga  
Fery Feriyan Alamsyah

# DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA PERUBAHAN PERILAKU ANAK

Taufik Suprihatini  
Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP  
Taufik\_fisipkom@yahoo.com

## Abstract

Rapid technological developments give a particular impact on use of smartphone. Most recent application or innovation that has always appeared make active smartphone users try to update old application in order to open the latest features. It is consciously or unconsciously, the users of this smartphone has entered into a virtual world without limits of space and time. Because of the advantages of this media, smartphone users have penetrated to kindergarten, elementary and junior high school's students, especially those in urban areas. Most of them are already equipped a smartphone by their parents. For adults, the use of smartphone are likely to be controlled according to their desire and need. But what about the use of smartphone by children? Those who have recently grow and develop a very large curiosity, they might not be able to release the smartphone from his grasp. When the use of smartphone to be so intense, then what is the impact of smartphone on the social aspects, related to the children's behavior. This aim of this study is to describe of the impact of smartphones usage on children's behavior changes. The researcher used survey research method. Media Equation Theory and Uses and Gratification Theory are theories that are used to assess the study. The population of study was all students in SMP Negeri 1 Semarang, aged 13-15 years as sample. The sampling technic used was probability sampling, with a simple random sampling method with the assumption that all students have a smartphone. The researcher concluded that the intensity of the students in SMP Negeri 1 in using Smartphone is not too high and the duration in using Smartphone is not too long. It related to applications of smartphone that are frequently opened i.e. listening to music, self photos, take photos with friends, sms, play games, calculator, Line, Instagram, Fim, Facebook, BBM, e-mail. Children who are already using a smartphone intensely have difficulty to share their time. It causes negative behaviors such as lack of concentration to study, a lot of time is spent just to play games, too lazy to do to tasks / homeworks. Because the smartphone have become part of students daily activities, then when the students are not using smartphone in a single day, many feelings occurred to them such as anxious feelings because they can not communicate with the parents, anxious feelings because they can not communicate with friends, feeling confused about what to do and feeling like something is missing. But behind the negative impact arising from the use of smartphone, actual's smartphones can provide benefits for the children, such as to help them to do the tasks or homeworks, help to find out the latest information, find information from the outside world easily, they will not unresponsive to

technology, obtain various facilities to support their daily lives, information center in scientific activities.

Key words: Smartphone, Changes in behavior, children

## Abstrak

Perkembangan teknologi yang demikian pesat memberikan imbas kepada penggunaan smartphone. Aplikasi terbaru atau inovasi yang selalu bermunculan para pengguna aktif smartphone berusaha untuk mengupdate aplikasi yang lama agar selalu dapat membuka fitur-fitur terbaru. Disamping itu, para pengguna smartphone ini sudah masuk kedalam sebuah dunia tanpa batas ruang dan waktu. Karena kelebihan yang ada pada smartphone menyebabkan pengguna smartphone sudah merambah kepada anak-anak dan SMP khususnya yang berada di perkotaan. Mereka sebagian besar dibekali smartphone oleh orang tuanya. Bagi orang dewasa, penggunaan smartphone kemungkinan besar dapat dikendalikan sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Namun bagaimana penggunaan smartphone ini oleh anak-anak yang baru saja tumbuh dan berkembang, dan rasa keingintahuan yang sangat besar bisa jadi tidak bisa melepaskan diri dari penggunaan smartphone. Smartphone menjadi begitu intens, lalu sejauhmana smartphone pada aspek-aspek sosial, terkait dengan perilaku anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Anak. Media Equation Theory dan Uses and Gratification Theory merupakan teori yang digunakan untuk mengkaji penelitian ini. Metode penelitian survei. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di SMP Negeri 1 Semarang, dengan sampel anak yang berusia 13-15 tahun. Pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling metode simple random sampling dengan asumsi semua siswa memiliki smartphone. Dalam penelitian ini diambil kelas 7 dan kelas 8, dimana terdapat ada 9 kelas dan masing-masing kelas berjumlah 32 orang. Menggunakan rumus Frank Lynch, diperoleh jumlah responden yang akan diambil adalah 32 orang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa anak-anak di SMP Negeri 1 Semarang memiliki intensitas menggunakan Smartphone cukup tinggi dan durasi yang cukup lama. Intensitas yang cukup tinggi terkait dengan aplikasi yang sering dibuka yakni mendengarkan musik, mengunggah foto, mengambil foto dengan teman, SMS-an, game, kalkulator, Line, Fim, Facebook-an, BBM, e-mail/g-mail. Anak-anak yang sudah menggunakan smartphone, sangat sulit bagi mereka untuk membayangkan sehingga menimbulkan perilaku negatif seperti kurangnya konsentrasi belajar, banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game, malas mengerjakan tugas / PR. Karena smartphone dirasakan sudah bagian dari aktivitas sehari-hari, maka ketika anak-anak tidak menggunakan smartphone dalam satu hari saja berbagai perasaan muncul dalam diri mereka karena tidak dapat berkomunikasi dengan teman sebangun atau berteman karena tidak bisa berkomunikasi dengan teman perasaan ini bisa timbul karena apa, dan perasaan seperti ada yang hilang. Namun dibal



cepat melalui e-mail dengan teman yang ada di negara lain, dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk mencari kebutuhannya. Teori ekuitas media menemukan kebenarannya ketika digunakan untuk mengamati aktivitas manusia. (Nurudin, 2007:178-181)

### Media Siber sebagai Media Komunikasi

Internet merupakan media komunikasi yang penting, karena salah satu dari karakteristik tersebut adalah sifat jejaring (*network*). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antar komputer dengan perangkat keras lainnya, namun juga menghubungkan antar individu (Hasan dan Thomas, 2006: 2005: 16; Gane dan Beer, 2008:16 dalam Nasrullah, 2014:75). Hubungan atau jejaring itu tidak hanya bertipe koneksi dengan dua individu, tetapi juga bisa melibatkan jumlah individu yang bahkan tidak dibatasi. Karakter yang kedua yaitu interaksi. Interaksi atau *interactivity* merupakan konsep yang sering digunakan untuk membedakan antar media baru digital dengan media tradisional yang menggunakan analog (Graham, 2004; Lev Manovich, 2001; Spiro Kionis, 2002 dalam Nasrullah, 2014: 76). Bagi Graham *interactivity* merupakan salah satu cara yang berjalan diantara pengguna dan mesin (teknologi) dengan memungkinkan para pengguna maupun perangkat saling terhubung secara interaktif. Kehadiran teknologi komunikasi pada dasarnya memberikan kemudahan bagi siapapun yang menggunakan teknologi untuk saling berinteraksi, saling terhubung dalam waktu yang bersamaan, bahkan teknologi telah mewakili kehadiran dan/atau keterlibatan fisik dalam berkomunikasi. Teknologi telah memediasi segala aktivitas manusia. Perbedaan wilayah misalnya tidak lagi menjadi kendala bagi 2 orang untuk melakukan komunikasi secara langsung; kehadiran *skype*, situs, perbincangan langsung (*live chat*) melalui video memungkinkan diantara pengguna untuk saling berkomunikasi langsung sekaligus melihat ekspresi wajah mereka melalui *webcam* atau kamera yang terhubung ke internet (Graham 2004:11, dalam Nasrullah, 2014: 76)

### Smartphone

Teknologi telepon genggam berkembang tidak hanya sebagai perangkat untuk berkomunikasi seperti telepon atau SMS semata, namun alat ini kini telah dilengkapi oleh perangkat yang memungkinkan warga bisa terkoneksi dengan internet (*smartphone*). Perangkat telepon pintar (*smartphone*) umumnya dilengkapi dengan kamera untuk mengambil foto atau merekam video, perangkat perekam suara, perangkat lunak mulai dari mengolah dokumen hingga foto, dan juga sambungan internet. *Provider* atau penyedia layanan ini juga menyediakan semacam toko aplikasi yang bisa diunduh oleh pengguna untuk mendukung koneksi layaknya komputer pribadi (*personal computer*). Aplikasi pesan melalui telepon genggam atau bahkan melalui telepon pintar (*smartphone*) juga bisa dilihat dari cara kerja seperti Line, Kakao Talk, atau WhatsApp yang menampilkan tidak hanya pesan (percakapan) teks, tetapi juga data pesan yang beragam dari audio, visual dan sebagainya. Meski cara kerja dari aplikasi ini bisa

juga dimasukkan dalam kategori *peer-to-peer* atau *chatroom* serta dikawatirkan melalui perangkat komputer tablet, namun desain aplikasi banyak dimanfaatkan pada perangkat telepon genggam. (Nasrullah, 20

### Uses and Gratifications Theory

Herbert Blumer dan Elihu Katz sebagai orang yang mengembangkan teori ini pada tahun 1974 dalam bukunya *The Use of Communications: Current Perspectives on Gratification Research* dan tahun pengguna media memainkan peran aktif untuk menggunakan media tersebut. Pengguna media berusaha untuk menggunakan media yang paling baik didalam usaha memenuhi kebutuhannya, dengan program mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan *Uses and Gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusia melihat media massa. Artinya manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk melakukan media. Menurut Blumer dan Katz bahwa tidak hanya bagi khalayak untuk memilih media. Konsumen media lebih bebas untuk memutuskan bagaimana (melalui media) menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada manusia bisa memahami interaksi orang dengan media melalui *media (uses)* oleh orang itu dan kepuasan yang diperoleh (gratifikasi) yang sifatnya umum antara lain perhatian dari rasa iba/wahai dan kepedulian, dukungan emosional, perolehan informasi, dan kepuasan. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat juga mempunyai pengaruh kehidupan. (Nurudin, 2007:192-193)

*Uses and Gratifications Theory* (kegunaan dan kepuasan) adalah satu bentuk efek sekunder yang ditimbulkan saluran komunikasi Menurut Swanson (1979) ide dasar yang melatarbelakangi efek ini adalah *audience* aktif dalam memanfaatkan media massa. Individu tidak secara otomatis merespons pesan-pesan media massa. Individu memilih media tersebut untuk memenuhi tujuan mereka di dalam usaha memilih antara Tujuan tersebut akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kebutuhan masing-masing. Jika kebutuhan sudah terpenuhi maka komunikasi massa, berarti individu mencapai tingkat "kepuasan". (Nurudin dan John E. Bowes, 1990 dalam Nurudin, 2007: 210-211).

### Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei mengintegrasikan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada pendekatan kuantitatif pada alat ukur kualitatif digunakan untuk mendapatkan jawaban yang lebih akurat. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SM

Sejangkung sampel penelitian adalah anak remaja yang bersekolah yang masih duduk dibangko SMP di kota Semarang dan m

*Smartphone* secara itrens, dengan teknik pengambilan sampel *Probability Sampling*, dengan metode *single random sampling*. Dalam penelitian ini diambil kelas 7 dan kelas 8, dimana masing-kelas ada 9 kelas dan masing-masing kelas berjumlah 32 orang. Jumlah keseluruhan adalah 576 orang. Dengan menggunakan rumus *Frank Lynch*, maka jumlah responden yang diperoleh 85 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara secara terstruktur dan semiterstruktur.

Analisis dan Interpretasi Data menggunakan Uji Reliabilitas dan uji validitas. Pada uji reliabilitas ini, akan dilihat apakah suatu kuesioner tepat, konsisten, dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Pada riset deskriptif, analisis data yang digunakan adalah analisis univariat yakni analisis terhadap satu variabel dan menggunakan statistik deskriptif (Kriyantono, 2010:168). Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan peristiwa, perilaku atau objek tertentu lainnya antara lain dengan Tabel (Distribusi) Frekuensi, Tendensi Sentral, dan Standar Deviasi.

Kualitas Penelitian (*goodnes criteria*) diukur dengan instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid artinya alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Dengan kata lain instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan untuk mengukur beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki kelemahan antara lain tidak fleksibel, ada pertanyaan tidak terjawab karena responden dalam penelitian ini adalah para siswa SMP yang kurang dapat mengingat informasi atau menjawab pertanyaan secara baik dan benar.

### Hasil Temuan dan Diskusi

Responden yang mayoritas perempuan (53 orang), sebagian besar berusia 13 tahun (41 orang/ 48,23%) dan 12 tahun (34 orang/40%), sisanya berusia 14 tahun (8 orang/9,41%) dan 11 tahun (2 orang/2,35%). Sebagian besar responden menggunakan *smartphone* dengan brand Samsung (38,82 % ) dan OPPO (12,94%), dan sisanya menggunakan brand Asus, Xiaomi, Apple, Smartfren, lenovo dll. Alasan mereka memiliki *smartphone* karena memberikan manfaat yang cukup banyak yakni dapat membantu mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah (80%), dapat membantu untuk mengetahui informasi terkini (52,94%) tidak dapat teknologi (52,94%), memperoleh berbagai fasilitas untuk menunjang kebutuhan mereka sehari-hari (50,59%), mencari sumber informasi dalam kegiatan hiburan mereka (50,59%), merasa lebih mudah bergaul dengan teman mereka (41,18%).

Faktor yang mempengaruhi responden memiliki *smartphone* adalah saudara (60%), teman (36,47%), dan orang tua (50,59%). Waktu yang dihabiskan

tidak menggunakan *smartphone* seringkali pada siang, sore dan malam sedangkan pagi hari responden mengatakan kadang-kadang saja. 1. Penggunaan *smartphone* yang paling lama adalah <10 kali 38,82%, diikuti adalah 30,58%, kurang sekali menggunakan adalah 30 menit (35,29 jam (28,23%), 1 jam (25,88%), Aplikasi yang sering dibuka menggunakan lagu/musik (100%), mengambil foto (94,11%), SMS (100,59%), kalkulator (84,71%), Line (82,35%), Instagram (77,64 (71,76%), Facebook (71,76%), BBM (67,06), e-mail/g-mail (100%), musik-lagu (45,88%), mengambil gambar teman (45,88%), mengambil teman (38,82%).

Hal - hal yang terjadi saat asyik sendiri dengan *smartphone* biasanya konsentrasi untuk belajar (77,65%), menghabiskan waktu lain bermain game (77,6%), malas mengerjakan tugas / PR (54,12%) mengerjakan pekerjaan rumah (40%). Hal-hal yang dirasakan apabila menggunakan *smartphone* dalam satu hari adalah ada perasaan bosan tidak dapat berkomunikasi dengan orang tua (80%), ada perasaan cemas tidak bisa berkomunikasi dengan teman (62,35%), perasaan bingung man apa (58,82%), seperti da yang hilang (54,12%).

### Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 85 re sebanyak 38,82% menggunakan *smartphone* sebanyak <10 kali, sedang lebih dari 10 kali hanya 30,58 %. Meskipun frekuensi penggunaan ini sudah, namun meres memantulkan penggunaan *smartphone* ser mungkin Hal ini terkait dengan banyaknya aplikasi atau fitur yang seperti mendengarkan musik (100%), mengambil foto (94,11%), SMS (100,59%), kalkulator (84,71%), Line (82,35%), Instagram (77,64 (71,76%), Facebook (71,76%), BBM (67,06), e-mail/g-mail (100%), musik-lagu (45,88%), mengambil gambar bersama teman (45,88%), un gambar teman (38,82). Bahkan ketika responden asyik dengan *sm* mereka, mereka menjadi memiliki perilaku yang kurang baik seperti k konsentrasi untuk belajar (77,65%), menghabiskan waktu hanya untuk game (77,65%), malas mengerjakan tugas / PR (54,12%), malas mek mengerjakan rumah (40). Hal ini seperti yang dinyatakan dalam *Media Theory* bahwa media ibaratkan manusia, media juga bisa diajak. Media bisa menjadi lawan bicara individu seperti dalam ko interpersonal yang melibatkan dua orang dalam situasi *face to face* manusia berbicara (media pengolahan data) dengan komputer, se komputer itu manusia bukan manusia berperilaku secara tidak sadar. Hal media itu manusia bagaimana dalam komunikasi interpersonal. Manusia bisa belajar et orang lain, bisa dirintasi masalah, bisa dike menjadi penyalar kekesan atau kehirupian hidup.

Penelitian yang dilakukan Beauty Manumpil, Yudi balawan, membahas mengenai Hal-