

## PENGARUH KETERAMPILAN SOSIAL DAN POLA KOMUNIKASI KELUARGA TERHADAP KECENDERUNGAN ADIKSI INTERNET PADA REMAJA PENGGUNA SMARTPHONE

Wisti Hasrikusuma Pramusita

[wisti.pramusita@gmail.com](mailto:wisti.pramusita@gmail.com)

Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

### *Abstract*

*This study aimed to measure the effect of social skills (emotional expressivity, emotional sensitivity, social expressivity, social sensitivity & social control) and family communication patterns (conversation orientation & conformity orientation) and demographic variables (gender, class level and length of time having a smartphone) towards the tendency of smartphone internet addiction in adolescents. A sample of 200 high school students in South Jakarta with ages ranging from 14 to 19 years was taken by non-probability sampling techniques. The results showed that there was a significant effect of social skills, family communication patterns, and demographic variables toward internet addiction. The results of the minor hypothesis test showed that class levels, the length of possession of smartphones, emotional control and social control skills as significant predictors for internet addiction. The important discussions about internet addiction are discussed in this study.*

**Keyword:** *Internet Addiction, Social Skills, Smartphone Communication Patterns*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh keterampilan sosial (ekspresi emosi, sensitivitas emosional, ekspresi sosial, kepekaan sosial & kontrol sosial), pola komunikasi keluarga (*conversation orientation & conformity orientation*) dan variabel demografi (jenis kelamin, tingkat kelas dan lamanya waktu memiliki sebuah *smartphone*) terhadap kecenderungan kecanduan internet *smartphone* pada remaja. Sampel dari 200 siswa SMA di Jakarta Selatan dengan rentang usia 14-19 tahun diambil dengan teknik *non-probability sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan sosial, pola komunikasi keluarga, variabel demografi terhadap adiksi internet. Hasil uji hipotesis minor menunjukkan bahwa tingkat kelas, lama kepemilikan *smartphone*, keterampilan kontrol emosi dan kontrol sosial sebagai prediktor signifikan untuk adiksi internet. Diskusi penting tentang adiksi internet dibahas dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** adiksi internet, keterampilan sosial, pola komunikasi *smartphone*

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dan zaman, perkembangan dalam bidang media komunikasi dan informasi terus terjadi, salah satunya adalah internet. Perkembangan internet ini juga didukung dengan adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang ada, mendukung seseorang untuk mendapatkan kemudahan dalam mengakses internet, yaitu melalui *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah produk teknologi yang memiliki fungsi cerdas dalam spesifikasi *software* dan *hardware*nya. Hal ini memungkinkan pengguna dapat melakukan pengaksesan internet seperti berkirim *email*, bermain *game* secara *online*, membuka media sosial, membuat grup *chat*, dan lain-lain. Menurut hasil survey yang dilakukan *Yahoo* dan *Mindshare* pada pertengahan tahun 2013, pengguna *smartphone* di Indonesia sudah mencapai 41 juta orang. Hasil survey ini membuktikan bahwa orang Indonesia rata-rata sudah memiliki *smartphone*. Penggunaan internet *smartphone* yang berlebihan mengarahkan seseorang kepada suatu penggunaan yang patologis, yaitu adiksi internet.

Adiksi adalah suatu ketergantungan secara mental dan fisik akibat penyalahgunaan suatu hal. Beberapa orang menganggap kata adiksi hanya digunakan pada obat-obatan (Rachlin & Walker dalam Young, 1999), namun banyak juga yang mengaplikasikannya kepada beberapa permasalahan perilaku yang berorientasi pada kecanduan, seperti *eating disorder*, *pathological gambling*, *video game addiction*, *computer addiction*, *television addiction*, dan *shopping addiction* (Kim & Kim, 2002). Kata adiksi dapat diaplikasikan ke penggunaan internet karena gejalanya yang hampir sama dengan kecanduan rokok dan alkohol, perbedaannya adiksi internet adalah *impulse-control disorder* yang tidak melibatkan *intoxicant* (Young, 1998). Adiksi internet dapat menimbulkan beberapa masalah psikologis, sosial dan pekerjaan (Young, 1998).

Sebenarnya internet itu sendiri tidak membuat kecanduan, akan tetapi beberapa aplikasi spesifik pada internet, terutama yang memiliki fungsi interaktif berpengaruh kepada penggunaan internet secara patologis (Young, 1998). Penggunaan internet *smartphone* ini populer di beberapa kalangan terutama di kalangan remaja. Sifat remaja yang rentan dan masih ingin mengetahui banyak hal, dapat membuat penggunaan internet menjadi berlebihan. Pelajar dianggap sebagai populasi yang paling beresiko karena mereka memiliki fleksibilitas jadwal untuk mengakses internet (Moore dalam Widyanto & Griffiths, 2006). Internet dinilai dapat menimbulkan gangguan akademik bagi pelajar (Kubey, Lavin & Barrow, 2001). Seperti penelitian yang dilakukan Scherer (dalam Young, 2004) yang mendapatkan hasil 14% dari 531 pelajar adalah pengguna yang ketergantungan dengan internet, lalu penelitian yang dilakukan Morahan-Martin & Schumacher

(dalam Widyanto & Griffiths, 2006) yang mendapatkan hasil 8% dari 277 pelajar adalah pengguna internet yang patologikal.

Beberapa faktor yang dapat mengarahkan seseorang kepada adiksi internet adalah faktor personal, sosial dan hal-hal yang berhubungan dengan internet. Salah satu faktor yang dapat diteliti menjadi faktor personal adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial meliputi kemampuan dalam mengekspresikan, menginterpretasikan, serta mengontrol pesan dan komunikasi verbal / sosial maupun non verbal / emosi (Riggio, 1986). Keterampilan sosial dibutuhkan remaja untuk komunikasi sosialnya karena dapat memudahkan mereka dalam memulai dan mempertahankan sebuah interaksi sosial yang positif. Menurut Zorofi, Gargari, Geshlagi, & Tahvildar (2011), penggunaan media internet dapat membantu aspek keterampilan sosial dan kemampuan seseorang sehingga dapat membawanya kepada kesuksesan dalam hubungan sosial serta pendidikan mereka. Akan tetapi, menurut Kim, LaRose & Peng (2009), seseorang yang memiliki keterampilan sosial buruk akan menggunakan internet secara kompulsif dan akan mengarahkannya kepada hal-hal negatif, seperti terganggunya aktivitas pekerjaan, sekolah, dan hubungan dengan orang lain. Kemudahan dan kenyamanan berkomunikasi secara *online*, dapat membuat seseorang menjadi lebih banyak menghabiskan waktu dan perhatian kepada kehidupan sosial di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyatanya (Caplan, 2003). Riggio (2003) membagi keterampilan sosial menjadi enam dimensi, yaitu *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, dan *social control*. Keenam dimensi ini meliputi kemampuan seseorang dalam mengekspresikan, menginterpretasikan, serta mengontrol komunikasi dan pesan verbal maupun non verbalnya.

Selain faktor personal berupa keterampilan sosial, peneliti juga mempertimbangkan faktor eksternal untuk adiksi internet, yaitu keluarga. Keluarga dianggap sebagai sekelompok orang yang paling memiliki kedekatan dengan remaja. Setiap keluarga memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Pola komunikasi keluarga adalah perilaku komunikasi dan kepercayaan keluarga tentang bagaimana anggota keluarga seharusnya berkomunikasi dengan anggota keluarga lain (Koerner & Fitzpatrick, 2002). Komunikasi dalam keluarga memiliki implikasi yang penting bagi fungsi sosial dan *psychological well being* pada anggota keluarga tersebut (Noller & Fitzpatrick dalam Koerner & Fitzpatrick, 2002). Ritchie dan Fitzpatrick (dalam Koerner & Fitzpatrick, 2002) membagi pola komunikasi keluarga menjadi pola komunikasi keluarga yang berorientasi pada percakapan dan pola komunikasi yang berorientasi pada konformitas atau keseragaman. Pada pola komunikasi yang berorientasi percakapan, seluruh anggota keluarga ikut berpartisipasi dalam interaksi tentang topik-topik yang luas, sering berdiskusi dan berbagi pemikiran serta perasaannya. Sedangkan pola komunikasi keluarga yang berorientasi konformitas adalah tipe keluarga

yang menekankan kepada kehomogenan sikap, nilai-nilai dan kepercayaan pada interaksi mereka. Zarnagash, Zarnagash dan Zarnagash (2013) mengatakan pola komunikasi yang berorientasi pada percakapan merupakan prediktor yang positif untuk kesehatan mental anak-anak. Sedangkan pola komunikasi yang berorientasi pada adanya keseragaman ide dan pemikiran memiliki hubungan yang positif dengan adiksi internet (Salehi, Ahmadi & Noei, 2012).

Selain faktor keterampilan sosial dan pola komunikasi keluarga, faktor demografis remaja seperti jenis kelamin, tingkatan kelas, dan lama memiliki *smartphone* juga perlu diteliti sebagai faktor lain yang memungkinkan seseorang menjadi adiksi terhadap internet. Sebuah studi menunjukkan bahwa pengguna yang ketergantungan internet lebih banyak pria dibandingkan dengan wanita (Scherer dalam Widyanto & Griffiths, 2006). Sebaliknya, Andreo dan Svoli (2012) mengatakan tidak terdapat perbedaan jenis kelamin dalam penggunaan internet berlebih. Tingkatan kelas juga dikatakan memiliki pengaruh. Pada penelitian Kubey, Lavin & Barrows (2001) ditemukan 37,7% pelajar yang ketergantungan adalah para pelajar yang menginjak kelas pertama. Sedangkan penelitian yang dilakukan Sargin (2012) menunjukkan bahwa pelajar yang menginjak kelas akhir cenderung lebih adiksi dibandingkan pelajar kelas pertama. Lama memiliki *smartphone* juga perlu diteliti sebagai faktor yang mempengaruhi adiksi internet. Menurut penelitian Orhan dan Akkonyulu (dalam Sargin, 2012), semakin lama seorang remaja mengenal dan mempelajari tentang sistem komputer yang dalam hal ini *smartphone*, maka kemampuan mereka tentang internet akan terbangun dan kemudian mengarahkan kepada adiksi internet. Meskipun begitu, hasil penelitian Young (1998) menemukan bahwa kelompok yang ketergantungan internet adalah seseorang yang baru mengenal internet.

Berbagai fenomena dan bervariasinya hasil penelitian mengenai adiksi internet yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh keterampilan sosial dan pola komunikasi keluarga terhadap adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone*.

## METODE PENELITIAN

### **Populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di wilayah Jakarta Selatan. Sampel penelitian berjumlah 200 sampel yang diambil dari SMA Cendrawasih 1 Jakarta Selatan dan SMAN 82 Jakarta Selatan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling*, dimana peluang untuk terpilihnya responden pada pengambilan sampel tidak diketahui. Sampel adalah remaja laki-laki dan perempuan berusia 14-

19 tahun, memakai *smartphone* (*blackbery, android, iphone, windows*), dan merupakan pengguna aktif yaitu yang setiap harinya mengakses internet.

### **Instrumen Penelitian**

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari 3 alat ukur, yaitu:

1. Alat ukur adiksi internet

Untuk mengukur adiksi internet digunakan Skala *Internet Addiction Test* (IAT) oleh Kimberly Young (1996) yang diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia dan dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Skala ini menggunakan skala model Likert dengan enam pilihan jawaban, yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, hampir selalu, dan selalu. Semua item adalah item favorable. Alat ukur ini terdiri dari 20 item dengan contoh item “Apakah anda menghabiskan waktu *online* melalui *smartphone* lebih lama dari yang direncanakan?”, “Apakah anda mengabaikan pekerjaan rumah untuk bermain *smartphone*?”, dan seterusnya. Dari hasil uji validitas CFA menggunakan software LISREL 8.70 terhadap 20 item, diperoleh model fit dengan  $Chi - Square = 145,53$  ,  $df = 121$  ,  $p-value = 0,06384$  ,  $RMSEA = 0,032$ . Dari 20 item yang diuji didapatkan 20 item valid.

2. Alat ukur keterampilan sosial

Skala *Social Skill Inventory* oleh Ronald E. Riggio (1989) dan sudah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia digunakan untuk mengukur keterampilan sosial. Skala ini menggunakan model Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat tidak sesuai, sedikit sesuai, sesuai, sangat sesuai. Skala terdiri dari 90 item, namun peneliti hanya menggunakan 36 item dengan 6 item dari tiap dimensi. Beberapa contoh item adalah “Ketika saya sedang sedih, orang lain sulit untuk mengetahuinya”, “Saya selalu tahu apa yang orang lain rasakan bahkan ketika mereka mencoba menyembunyikan”, dan seterusnya. Dari hasil uji validitas CFA menggunakan software LISREL 8.70 terhadap 36 item, diperoleh model fit untuk setiap dimensi. *Emotional expressivity* dengan  $Chi-Square = 3,49$  ,  $df=1$  ,  $P-value= 0,06190$  ,  $RMSEA= 0,112$  ., *emotional sensitivity* dengan  $Chi Square= 10,47$  ,  $df= 7$  ,  $P-Value= 0,16330$  ,  $RMSEA= 0,050$  , *emotional control* dengan  $Chi Square= 8,76$  ,  $df= 7$  ,  $P-Value= 0,27011$  ,  $RMSEA= 0,036$  , *social expressivity* dengan  $Chi Square= 9,71$  ,  $df= 7$  ,  $P-Value= 0,20559$  ,  $RMSEA= 0,044$  , *social sensitivity* dengan  $Chi Square= 8,88$  ,  $df= 7$  ,  $P-Value= 0,26131$  ,  $RMSEA= 0,037$  dan *social control* dengan  $Chi Square= 7,95$  ,  $df= 6$  ,  $P-Value= 0,24146$  ,  $RMSEA= 0,040$ . Dari 36 item yang diuji, didapatkan 33 item yang valid.

3. Alat ukur pola komunikasi keluarga

Skala *Revised Family Communication Pattern* (RFCP) dari David Ritchie dan Fitzpatrick (1990) digunakan dalam mengukur pola komunikasi keluarga. Skala ini diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Skala menggunakan model Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Skala asli terdiri dari 26 item, namun peneliti hanya menggunakan 12 item dengan 6 item untuk setiap dimensi. Contoh item skala ini adalah “Orangtua sering bertanya pendapat saya ketika keluarga sedang membicarakan sesuatu”, “Orangtua saya terkadang menjadi terganggu dengan pemikiran saya yang berbeda dengan mereka”, dan seterusnya. Dari hasil uji validitas CFA menggunakan software LISREL 8.70 terhadap 12 item, diperoleh model fit pada semua dimensi. Orientasi percakapan dengan Chi Square= 6,54, df= 7, P-Value= 0,47810, RMSEA= 0,000. Lalu, orientasi konformitas dengan Chi Square= 13,97, df= 7, P-Value= 0,05178, RMSEA= 0,071. Dari 12 item yang diuji, semua item dinyatakan valid.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh keterampilan sosial dan pola komunikasi keluarga terhadap adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* adalah analisis regresi berganda. Perhitungan regresi pada penelitian ini menggunakan komputersasi program SPSS versi 19.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Analisis Deskriptif Subjek**

Terdapat 85 laki-laki (42,5%) dan 115 perempuan (57,5%) yang mengikuti penelitian ini. Rata-rata responden menginjak kelas 2 SMA yaitu sebanyak 116 subjek (58%), dilanjutkan kelas 1 SMA sebanyak 60 subjek (30%), dan 24 subjek (12%) pada kelas 3. Lalu dari hasil kategorisasi adiksi internet menurut norma Young (1999), bahwa 159 subjek (79,5%) berada pada kategori normal, 38 subjek pada kategori *mild*, dan 3 subjek pada kategori *moderate*. Selanjutnya dari lama pemakaian internet didapat 106 responden (53%) menggunakan internet lebih dari lima jam per hari. Kebanyakan responden memiliki *smartphone* kurang dari setahun sampai dua tahun yakni sebanyak 105 subjek (52,5%), lalu tiga sampai lima tahun sebanyak 76 subjek (38%), dan enam sampai delapan tahun sebanyak 19 subjek (9,5%).

### Hasil Uji Regresi Berganda

Langkah pertama peneliti menganalisis besaran *R square* untuk mengetahui berapa persen (%) varians pada DV yang dijelaskan oleh IV. Untuk tabel *Rsquare*, dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**R square**

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	0,401 <sup>a</sup>	0,161	0,102	8,86633

a. Predictors: (Constant), lamamemiliki, SC, EC, OK, OP, EE, Jenis Kelamin, ES, SS, SE, KELAS

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa perolehan *R square* sebesar 0,161. Artinya proporsi varians dari adiksi internet yang dijelaskan oleh semua variabel independen adalah sebesar 16,1%, sedangkan 83,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Langkah kedua peneliti menganalisis dampak dari seluruh IV terhadap adiksi internet. Adapun hasil uji F dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2**  
**Anova**

Model		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>Regression</i>	2799.841	13	215.372	2.740	0,001 <sup>a</sup>
	<i>Residual</i>	14621.800	186	78.612		
	<i>Total</i>	17421,641	199			

a. Predictors: (Constant), lamamemiliki, SC, EC, OK, OP, EE, Jenis Kelamin, ES, SS, SE, KELAS

b. Dependent Variable: Adiksi Internet

Jika melihat kolom signifikansi ( $p < 0,05$ ), maka hipotesis nihil yang menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan seluruh variabel independen terhadap adiksi internet ditolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan jenis kelamin, tingkatan kelas, lama memiliki *smartphone*, *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, *social control*, orientasi pencapaian, dan orientasi konformitas terhadap adiksi internet *smartphone*. Langkah ketiga adalah melihat koefisien

regresi tiap independen variabel. Jika  $p < 0,05$  maka koefisien regresi tersebut signifikan, yang berarti bahwa IV tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap adiksi internet. Adapun penyajiannya ditampilkan pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3**  
**Koefisien Regresi**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
<i>(Constant)</i>	63,032	10,418		6,051	0,000
<i>Emotional Expressivity</i>	0,097	0,118	0,061	0,820	0,413
<i>Emotional Sensitivity</i>	0,068	0,086	0,062	0,792	0,429
<i>Emotional Control</i>	-0,180	0,074	-0,181	-2,420	0,016
<i>Social Expressivity</i>	0,044	0,103	0,041	0,422	0,673
<i>Social Sensitivity</i>	-0,071	0,086	-0,065	-0,821	0,413
<i>Social Control</i>	-0,329	0,104	-0,306	-3,163	0,002
Orientasi Konformitas	0,095	0,075	0,088	1,268	0,206
Orientasi Percakapan	0,020	0,075	0,020	0,271	0,787
Jenis Kelamin	0,537	1,409	0,028	0,381	0,704
<b>Tingkatan Kelas</b>					
Kelas 1	4,572	2,229	0,224	2,051	0,042
Kelas 2	3,537	2,037	0,187	1,737	0,084
<b>Lama Memiliki SP</b>					
<1 Tahun-2Tahun	-4,504	2,288	-0,241	-1,969	0,050
3 Tahun-5 Tahun	-4,168	2,378	-0,217	-1,753	0,081



1. Variabel *Emotional Expressivity*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,061 dengan signifikansi 0,413 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *emotional expressivity* tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
2. Variabel *Emotional Sensitivity*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,062 dengan signifikansi 0,429 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *emotional sensitivity* tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
3. Variabel *Emotional Control*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar -0,181 dengan signifikansi 0,016 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *emotional control* secara negatif berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet. Jadi, semakin rendah *emotional control* individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi internetnya.
4. Variabel *Social Expressivity*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,041 dengan signifikansi 0,673 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *social expressivity* tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
5. Variabel *Social Sensitivity*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar -0,065 dengan signifikansi 0,413 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *social sensitivity* secara negatif tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
6. Variabel *Social Control*  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar -0,306 dengan signifikansi 0,002 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *social control* secara negatif berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet. Jadi, semakin rendah *social control* individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi internetnya.
7. Variabel Orientasi Konformitas  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,088 dengan signifikansi 0,206 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel pola komunikasi keluarga orientasi konformitas tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
8. Variabel Orientasi Percakapan  
Diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,020 dengan signifikansi 0,787 ( $p < 0,05$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel pola komunikasi keluarga orientasi percakapan tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet.
9. Variabel demografis jenis kelamin memberikan sumbangan varians sebesar 0,2% pada adiksi internet. Sumbangan ini tidak signifikan, ( $F(1,190) = 0,426, p < 0,05$ ).

10. Variabel demografis tingkatan kelas memberikan sumbangan varians sebesar 0,3% dan 15 % pada adiksi internet. Sumbangan ini tidak signifikan ( $F(1,189)=0,589$ ,  $p<0,05$ ) dan ( $F(1,188)=3,319$ ,  $p<0,05$ ).
11. Variabel demografis lama memiliki *smartphone* memberikan sumbangan varians sebesar 0,4% dan 14% pada adiksi internet. Sumbangan ini tidak signifikan ( $F(1,187)=0,845$ ,  $p<0,05$ ) dan ( $F(1,186)=3,072$ ,  $p<0,05$ ).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, tingkatan kelas, lama memiliki *smartphone*, *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, *social control*, orientasi percakapan, dan orientasi konformitas terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone*. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji F yang menguji seluruh *independent variable* (IV) terhadap *dependent variable* (DV) dengan perolehan *R square* sebesar 0,161. Artinya proporsi varians dari adiksi internet yang dijelaskan oleh semua variabel independen adalah sebesar 16,1%, sedangkan 83,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Kemudian, dari hasil uji hipotesis minor yang menguji signifikansi masing-masing koefisien regresi terhadap *dependent variable* diperoleh empat variabel yang signifikan pengaruhnya terhadap adiksi internet, yaitu *emotional control*, *social control*, tingkatan kelas dan lama memiliki *smartphone*.

Selanjutnya, jika dilihat berdasarkan proporsi varians masing-masing variabel, terdapat dua variabel yang signifikan. Variabel-variabel tersebut adalah *emotional control* dan *social control*. Variabel *emotional control* memberikan sumbangan variansnya sebesar 4,6% dan untuk variabel *social control* memberikan sumbangan varians sebesar 5,6%. Variabel *emotional control* secara negatif berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet. Jadi, semakin rendah *emotional control* seorang remaja maka semakin tinggi kecenderungan adiksi internetnya, begitupun sebaliknya.

*Emotional control* adalah kemampuan untuk mengendalikan serta mengatur tampilan emosional dan nonverbal. Individu dengan EC yang tinggi akan menjadi aktor emosional yang baik karena mampu menggunakan tanda konflik emosionalnya untuk menutupi keadaan emosional yang sebenarnya (misalnya tertawa seadanya saat mendengar gurauan, memasang wajah senang untuk menutupi kesedihan). Selain itu, ia dapat mengontrol spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim, nyaman berbicara di depan banyak orang, dan memiliki posisi sebagai

pemecah masalah dalam grup diskusi. Seorang remaja yang memiliki keterampilan ini, akan mudah berinteraksi secara tatap muka karena ia pandai mengontrol tampilan non verbalnya. Sebaliknya, remaja yang memiliki skor *emotional control* rendah akan sulit untuk mengontrol tampilan emosinya dan akan menyebabkan mereka kesulitan dalam memulai serta mempertahankan interaksi sosialnya dengan orang lain. Sebagai contoh, jika seorang remaja memiliki keterampilan *emotional control* yang baik, maka ia akan tertawa ketika ada orang yang melucu, akan menangis ketika teman sedang sedih, akan ikut bergembira ketika teman sedang senang, dan juga mampu memperlihatkan wajah tersenyum ketika sebenarnya sedang sedih. *Emotional control* akan membuat remaja tersebut sukses dalam melakukan interaksi sosialnya dan memberikan kesan yang baik pula terhadap orang lain. Apabila menggunakan *smartphone* untuk media interaksinya pun ia tidak akan berlebihan karena mampu untuk mengontrolnya. Lain hal dengan remaja yang kurang dapat mengontrol tampilan emosinya. Misalnya jika sedang sedih, maka ia akan terlihat sedih seharian walaupun temannya sedang melucu atau sedang bersenang-senang, walaupun dirinya sendiri juga sebenarnya mungkin ingin tertawa atau tersenyum. Oleh karenanya untuk mengatasi keterbatasannya tersebut maka ia akan mencari suatu media interaksi yang dapat membantunya berketerampilan sosial lebih baik, dalam hal ini adalah internet *smartphone*.

*Smartphone* memungkinkan pengguna untuk dapat berkomunikasi cepat, yaitu dengan *chatting*. Banyaknya aplikasi *chatting* yang menyediakan *emoticon* atau simbol-simbol yang dapat menunjukkan emosi kita, dapat digunakan seseorang yang memiliki keterampilan *emotional control* yang rendah. Contohnya yaitu dengan mengirimkan *emoticon* atau simbol seseorang sedang tertawa ketika temannya melucu, walaupun sebenarnya ia sedang sedih. Hal ini akan memudahkannya dalam mengontrol tampilan non verbalnya. Bantuan media internet *smartphone* akan membuatnya menjadi senang menggunakannya untuk menutupi keterbatasannya tersebut sehingga akan mengarahkannya kepada penggunaan internet *smartphone* yang berlebihan.

Memang, menggunakan media internet dapat mengurangi komunikasi non verbal karena setiap individu tentunya tidak dapat melakukan sentuhan, pelukan, belaian, dan komunikasi secara langsung melalui media internet *smartphone*. Meskipun demikian, kecanggihan teknologi saat ini sudah memungkinkan seseorang untuk tetap dapat menunjukkan ekspresi non verbalnya lewat internet (*fitur video call, webcam, emoticon*) walau tidak semaksimal layaknya interaksi tatap muka langsung. Derks, Fischer & Bos (2007) mengatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang terlalu jauh antara komunikasi secara *online* dan *offline*, namun frekuensi komunikasinya lebih sering melalui media (contoh *smartphone*) dibandingkan dengan tatap muka.

Selain itu, *Emotional control* dapat pula dikaitkan dengan *emotional expressivity* dan *sensitivity*. Jika *Emotional expressivity* tidak terkontrol, maka seorang remaja akan menjadi individu yang sangat ekspresif, dimana ia dapat menunjukkan emosi yang spontan. Contohnya yaitu dengan langsung menunjukkan ekspresi marah ketika sedang tidak menyukai sesuatu hal. Begitupun dengan *emotional sensitivity*, jika seorang remaja memiliki skor *sensitivity* yang tinggi, maka ia akan menjadi individu yang sangat mudah tersentuh karena pemahamannya dalam menangkap ekspresi emosi orang lain. Maka dari itu, *emotional control* dibutuhkan agar pengekspresian emosi dan intrepertasi kita terhadap emosi orang lain tidaklah berlebihan.

Variabel lain yang memiliki pengaruh signifikan adalah *Social Control*. *Social control* secara negatif berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet. Jadi, semakin rendah *social control* individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi internetnya, begitupun sebaliknya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Caplan (2005), yang mengatakan adanya hubungan yang signifikan antara *social control* terhadap penggunaan internet berlebih. Menurutnya, *social control skill* adalah prediktor yang kuat untuk penggunaan internet secara berlebih. Hal ini disebabkan karena seseorang yang rendah *social control*nya akan lebih menyukai melakukan percakapan lewat internet yang tentunya akan menyebabkan dampak negatif pula bagi dirinya. Walaupun begitu, hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusumadewi (2009) yang mengatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *social control* dengan adiksi internet.

*Social control* mengukur keterampilan presentasi diri dalam lingkungan sosial. SC adalah kemampuan untuk tahu bagaimana harus bersikap di berbagai situasi. Individu dengan SC yang tinggi adalah individu yang bijaksana, beradaptasi sosial, dan percaya diri. Ia mampu memainkan peran sosial dan dapat dengan mudah mengambil posisi dalam sebuah interaksi sosial karenanya kemampuannya dalam menyesuaikan perilaku personal untuk sesuai dengan situasi sosial manapun. *Social control* penting dalam mengendalikan arah dan isi komunikasi dalam interaksi sosial. Oleh karenanya, seorang remaja yang memiliki keterampilan ini akan lebih senang jika berinteraksi secara langsung atau tatap muka, berkumpul dengan orang-orang, dan mampu menampilkan dirinya dengan baik. Pun jika memakai *smartphone*, maka ia tidak akan terlalu terpaku dengan interaksi di media tersebut karena dapat berinteraksi secara aktif dan baik di dunia nyata maupun maya.

Sebaliknya, seorang remaja yang memiliki *social control* yang rendah akan lebih memilih menggunakan media internet *smartphone* untuk mempresentasikan diri mereka dengan baik, sehingga mereka akan lebih percaya diri untuk melakukan interaksi sosial secara *online*. Hal ini disebabkan karena internet *smartphone* dapat membantunya untuk mengatasi keterbatasan keterampilan *social control* yang dimilikinya tersebut.

Internet *smartphone* memungkinkan seseorang untuk menjadi “anonim” dan dengan begitu mereka dapat dengan bebas mengutarakan apa yang ada di pikiran serta perasaan tanpa harus takut diketahui orang. Dengan internet juga, mereka dapat mengatur presentasi diri sesuai dengan keinginan, seperti hanya menunjukkan yang baik-baik saja tentang dirinya sendiri, sehingga akan merasa percaya diri dalam berinteraksi sosial dengan orang lain.

Kenyamanan yang didapatkan tersebut akan mengarahkan seseorang kepada adiksi internet *smartphone* karena frekuensi penggunaannya yang menjadi lebih sering, serta internet sudah dianggap sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk mempresentasikan diri mereka. Seseorang yang tidak pandai beradaptasi di dunia nyata, akan mudah beradaptasi di dunia maya karena dengan internet mereka dapat menjadi siapa saja yang mereka mau, bergabung di komunitas apapun, berbagi cerita lewat *blog* atau *micro blog* dengan bebas, bermain peran dalam game *online*, dan membaca pesan yang akan dikirim dalam *chatting* secara berulang-ulang terlebih dahulu sebelum dikirimkan kepada lawan bicara yang oleh karenanya akan terlihat bahwa mereka pandai dalam berbicara. Pengguna akan memperoleh kepercayaan diri dengan *online*. Mereka akan menjadi lebih terbuka, menjadi diri sendiri, dan mudah untuk menjalin pertemanan ketika *online*.

*Social control* dapat dikaitkan pula dengan *social expressivity* dan juga *sensitivity*. *Social expressivity* yang tidak terkontrol akan menyebabkan seseorang menjadi individu yang berbicara secara spontan dan terkadang tidak memonitor isi perkataannya sendiri. Begitupun dengan *social sensitivity*, jika seorang remaja memiliki skor *sensitivity* yang tinggi, maka ia akan menjadi individu yang terlalu mengkhawatirkan tingkah laku yang tampak di depan orang lain. Hal tersebut menjadikannya berpotensi untuk mengalami kecemasan sosial yang tentunya akan menghalanginya dalam partisipasi sosial. Maka dari itu, *social control* dibutuhkan agar pengekspresian verbal dan intrepertasi terhadap verbal orang lain tidaklah berlebihan.

Pada kedua domain emosi dan sosial, masing-masing variabel yang mempengaruhi adalah *emotional control* dan *social control*. Hal tersebut membuktikan bahwa pengontrolan terhadap komunikasi verbal dan non verbal individu merupakan hal yang penting karena apabila *expressivity* dan *sensitivity* seseorang di internet tidak terkontrol, maka akan menimbulkan penggunaan internet yang lebih sering dan kemudian mengarahkannya kepada adiksi internet.

Pada data yang didapat, waktu yang paling banyak dihabiskan oleh responden adalah lebih dari lima jam per hari. Hal ini memperlihatkan bahwa responden memiliki kecenderungan untuk adiksi internet, karena menurut Young (1998) seorang yang ketergantungan internet dapat menghabiskan waktu selama 38,5 jam per minggu. Namun apabila dilihat

dari kategorisasi adiksi internet, hampir seluruh responden berada pada tingkatan normal dimana mereka merupakan pengguna internet, melakukan hal-hal yang disukai dengan internet, dapat menghabiskan waktu yang tidak sedikit untuk internet *smartphone*, namun masih dapat mengontrol penggunaannya sehingga tidak sampai kepada adiksi internet *smartphone* walaupun kecenderungan tersebut pasti akan ada. Hal ini menggambarkan bahwa rata-rata responden yaitu anak SMA di Jakarta Selatan masih tetap bisa mengontrol penggunaan *smartphone*. Mereka tetap dapat menjalankan aktivitasnya seperti biasa, bersosialisasi dengan orang lain, berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekolah, mengekspresikan serta menginterpretasikan atau memahami komunikasi verbal dan non verbal mereka dan orang lain. Dengan demikian, variabel *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *social expressivity*, dan *social sensitivity* tidak terlalu memiliki pengaruh.

Pada variabel pola komunikasi keluarga yaitu orientasi percakapan dan konformitas, tidak ada variabel yang signifikan mempengaruhi adiksi internet. Dilihat dari kategorisasi yang ada, sebaran untuk pola komunikasi keluarga orientasi percakapan dan orientasi konformitas terbilang hampir sama banyak dalam tingkat rendah dan tinggi, namun keduanya lebih banyak yang memiliki skor tinggi, sehingga lebih banyak responden yang memiliki tipe keluarga konsensual / *consensual family*. Tipe keluarga konsensual adalah kondisi dimana seorang individu memiliki skor pola komunikasi keluarga orientasi percakapan tinggi dan skor pola komunikasi keluarga orientasi konformitas yang juga tinggi (McCleod & Chaffee dalam Koerner & Fitzpatrick, 2002). Orang tua dalam tipe keluarga ini akan mendengarkan perkataan anak dan sangat tertarik dengan apa yang ingin anak katakan, namun dalam waktu yang sama, anak tersebut juga harus membuat keputusan untuk keluarga dan dirinya sendiri. Walaupun sebelumnya, orangtua sudah menanamkan nilai-nilai dan kepercayaan di dalam keluarga, sehingga anak dalam keluarga ini cenderung akan menolak hal-hal yang melenceng dari nilai-nilai dan kepercayaan orangtua mereka. Dengan itu, sang anak dapat dengan bebas mengekspresikan perasaan dan pemikirannya namun tetap patuh pada orangtua dan nilai-nilai serta kepercayaan yang terkandung di dalam keluarganya.

Peneliti berasumsi, banyaknya responden yang memiliki tipe keluarga konsensual membuat variabel ini menjadi tidak memiliki pengaruh kepada adiksi internet *smartphone*. Hal tersebut dikarenakan keberadaan orang tua yang masih mau mendengarkan pemikiran atau ide-ide anak dan sang anak sendiri diperbolehkan pula untuk mengambil keputusan sendiri sehingga mereka tidak terlalu membutuhkan *smartphone* untuk mengkomunikasikan pemikiran dan perasaan mereka, walaupun memang masih tetap harus mematuhi nilai-nilai dan kepercayaan orangtua.

Variabel demografis jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan kepada adiksi internet. Hal ini sesuai dengan penelitian Andreo & Svoli

(2012) yang mengatakan tidak terdapat perbedaan jenis kelamin dan penggunaan internet berlebih. Dari hasil penelitian ini dapat terlihat bahwabaik pria maupun wanita berpotensi untuk terkena adiksi internet. Selanjutnya, ditemukan hasil bahwa anak-anak yang berada pada kelas 1 atau tingkat pertama dengan rata-rata usia 14 sampai 15 tahun lebih memiliki kecenderungan untuk dapat terkena adiksi internet. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kubey *et.al* (2001) bahwa pelajar yang ketergantungan adalah para pelajar yang menginjak kelas pertama yaitu sebanyak 37,7% dan didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Brenner (dalam Widyanto & Griffiths, 2006) dimana pengguna yang lebih muda cenderung lebih sering mengalami masalah ketika waktu *online* dibandingkan pengguna yang lebih tua. Dengan hasil ini, peneliti berasumsi bahwa pelajar di tingkat pertama berarti adalah anak-anak yang baru masuk ke dalam lingkungan barunya. Sekolah baru, teman-teman baru, pelajaran baru dan banyak hal-hal baru lainnya yang ditemukan inilah yang kemudian membuat mereka merasa asing dengan lingkungan barunya tersebut. Dengan demikian, mereka akan menggunakan internet *smartphone* untuk menghubungi teman-teman lamanya sewaktu di sekolah yang dulu. Lingkungan yang baru bagi seorang anak, dapat berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet anak tersebut (Kubey *et.al*, 2001).

Lalu, untuk variabel lama memiliki *smartphone*, ditemukan hasil bahwa kelompok yang lebih memiliki kecenderungan untuk adiksi internet *smartphone* adalah kelompok yang lebih lama memiliki *smartphone* tersebut, yaitu dengan rata-rata 6 sampai 8 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Orhan & Akkoyunlu (dalam Sargin, 2012) yaitu semakin seorang remaja mengenal dan mempelajari tentang sistem komputer dalam hal ini *smartphone*, maka kemampuan mereka tentang internet akan terbangun dan hal ini akan mengarahkan mereka kepada adiksi internet. Semakin lama mereka menggunakan *smartphone*, maka kemampuan untuk menggunakan internet pun semakin meningkat.

Jika kita melihat ke belakang, anak sekolah menengah ke atas yang sudah mengenal dan memiliki *smartphone* selama 6 sampai 8 tahun sudah memilikinya sejak mereka masih sangat muda yakni saat usia sekolah dasar. Hal ini dapat kita maknai dengan, semakin muda seseorang mendapatkan *smartphone*, maka semakin besar kecenderungan mereka untuk terkena adiksi *smartphone*. Hasil ini juga sejalan dengan tingkatan kelas mana yang lebih memiliki pengaruh, yaitu tingkatan kelas pertama. Adiksi terhadap internet dapat terjadi secara cepat dari pertama kali produk internet tersebut muncul. Banyak kasus yang mengatakan bahwa seseorang yang ketergantungan internet merasa senang dengan kemampuan teknikal dan navigasi yang meningkat secara signifikan terhadap teknologi internet, sehingga mereka akan berkompetisi satu sama lain (Young, 1996). Semakin seseorang familiar dengan internet *smartphone*, maka semakin meningkat pula kecenderungan adiksi internet mereka, karena kebiasaan penggunaan

internet akan meningkat sepuluh kali dari awal mereka mengenal *smartphone*.

### **Saran**

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti akan memberikan beberapa saran untuk dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian lain yang akan meneliti dependen variabel yang sama.

1. Variasi dari 10 variabel independen yang ada dalam penelitian ini hanya memberikan sumbangan sebesar 16,1%, sedangkan 83,9% sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini. Dengan begitu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan variabel-variabel lain yang terkait dengan adiksi internet, seperti *loneliness, stress, social anxiety, shyness, self esteem, locus of control, kepribadian, sensation seeking, dan depression*.
2. Peneliti juga menyarankan untuk menggunakan variabel demografis lain (seperti tingkat ekonomi, jenjang pendidikan, kepemilikan jaringan internet di rumah) untuk dilihat pengaruhnya terhadap adiksi internet.
3. Penelitian ini menggunakan tiga alat ukur dimana dua dari tiga skala dikurangi jumlah *itemnya* oleh peneliti dengan pertimbangan untuk menghindari akan banyaknya bias. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar tidak perlu menyingkat jumlah *item* agar hasil penelitian lebih banyak mendapatkan nilai-nilai yang valid dan signifikan.
4. Peneliti dalam penelitian ini hanya menggunakan skala versi anak. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan agar memakai skala versi orangtua agar hasil semakin *valid* dengan diperolehnya perspektif dari dua pihak yakni orangtua dan anak.
5. Pada penelitian selanjutnya disarankan agar menggunakan sampel yang lebih bervariasi, yang rentang usianya jauh, misalnya yaitu di kalangan remaja SMP hingga yang baru masuk universitas sehingga dapat terlihat usia mana yang paling berpengaruh kepada adiksi internet *smartphone* ketika diregresi.
6. Untuk menghindari atau mengurangi diri dari adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* maka penting diperhatikan faktor keterampilan sosial yaitu *emotional control* dan *social control* sebagai faktor yang mempengaruhi adiksi internet.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A.B & Ngazis, A.N. (2013). *Hasil survei kebiasaan pengguna smartphone di indonesia*. Diunduh Tanggal 15 November 2013 dari <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/433547-hasil-survei-kebiasaan-penggunasmartphone-di-indonesia>
- Andreo,E& Svoli, H. (2012). The association between internet user characteristics and dimensions of internet addiction among greek adolescents. *Int J Ment Health Addiction*, (4) 1. doi: 10.1007/s11469-012-9404-3
- Caplan, S.E. (2003). Preference for online social interaction a theory of problematic internet useand psychosocial well-being. *Communication Research*, 30 (6), 625-648. doi: 10.1177/0093650203257842
- Caplan, S.E. (2005). A Social Skill Account of Problematic Internet Use. *Journal of Communication*. Retrieved from [http://www.uam.es/personal\\_pdi/psicologia/pei/download/%5B4%5DCaplan2005ProblematicInternetUse.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/psicologia/pei/download/%5B4%5DCaplan2005ProblematicInternetUse.pdf)
- Derks,D , Fischer,A.H & Bos, A.E. (2007). The role of emotion in computer-mediated communication: A review. *Computers in Human Behavior*. doi:10.1016/j.chb.2007.04.004
- Kim,J, LaRose,R & Peng,W.( 2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic internet use: the relationship between internet use and psychological well-being. *Cyberpsychology &Behavior* , 12 (4). doi: 10.1089=cpb.2008.0327
- Kim, S & Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3 (1), 1-20. Retrieved from <http://www.khea.or.kr/InternationalJournal/2002/1.PDF>
- Koerner,A.F & Fitzpatrick, M.A. (2002). Chapter two: understanding family communication patterns and family functioning: the roles of conversation orientation and conformity orientation. Dalam William B.G (ed). *Communication Yearbook 26* (36-68). New Jersey: Mahwah
- Kubey, R.W, Lavin, M.J & Barrows, J.R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: early findings. *Journal of Communication*. Retrieved from <http://front.cc.nctu.edu.tw/Richfiles/9383-7-Kubey-366-382.pdf>
- Riggio, R.E. (1986). Assessment of basic social skills. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51( 3), 649-660.
- Riggio, R.E & Carney,D.R. (2003). *Social skills inventory manual*, 2<sup>nd</sup> ed. CA: Mind Garden
- Salehi, M, Ahmadi , S. M & Noei ,R. (2012). The relationship between family communication patterns and internet addiction. *International Journal of Psychology and Behavioral Research*. 1 (1), 27-31. Retrieved

from <http://ijpbrjournal.com/wp-content/uploads/2013/01/27-31.doc1.pdf>

- Sargin , Nurten. (2012). Internet addiction among adolescence. *Educational Research and Review*, 7(27), 613-618. doi: 10.5897/ERR12.202
- Widyanto, L & Griffiths ,M. (2006). Internet addiction: a critical review. *Int J Ment Health Addict*, 4, 31–51 . doi: 10.1007/s11469-006-9009-9
- Young, K.S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1 (3), 237-244. Retrieved from <http://www.chabad4israel.org/tznius4israel/newdisorder.pdf>
- Young, K.S.(1999). Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. *Clinical Practice*, 17, 1-17. Retrieved from <http://maxwellsci.com/print/rjaset/v3-731-736.pdf>
- Young, K.S. (2004). Internet addiction : a new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48 (4), 402-415. doi: 10.1177/0002764204270278
- Zarnaghash,M, Zarnaghash,M & Zarnaghash,N.(2013).The Relationship Between Family Communication Patterns and Mental Health. *Social and Behavioral Sciences*, 84, 405-410. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.06.575
- Zorofi, M, Gargari , A.S, Geshlagi,M & Tahvildar ,Z. (2011). The impact of media usage on students' social skills. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology* , 3(8), 731-736. Retrieved from <http://maxwellsci.com/print/rjaset/v3-731-736.pdf>