

## Persepsi Mahasiswa terhadap Fenomena Kepo

### The Student Perceptions of the “Kepo” Phenomenon

Pranajaya

*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI, Jakarta  
Jalan Letjen Suprpto, Cempaka Putih Jakarta, 10510*

*Email koresponden: [pranajaya@yarsi.ac.id](mailto:pranajaya@yarsi.ac.id)*

*0821-3860-2782*

**KEYWORDS**      *kepo, social media, information technology*

**ABSTRACT**      *The purpose of this study is to examine perceptions of phenomenon of Kepo (Knowing every particular object) among university students. In this study participants were randomly given questionnaire. This research is research that uses descriptive quantitative. Using structured questionnaire, unstructured interview by the research data were collected from 115 respondents of university of YARSI. The study confirmed that most of students are known about Kepo.*

#### PENDAHULUAN

Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang memiliki rasa ingin tahu. Hal yang disebut terakhir lah yang membedakan antara manusia dengan makhluk ciptaan Allah SWT yang lainnya. Rasa ingin tahu yang dimiliki manusia menghasilkan ilmu pengetahuan. Manusia senantiasa terus merasa tergerak untuk mengetahui apa saja yang terjadi di alam dunia ini. Kegiatan selanjutnya dari rasa ingin tahun ini adalah manusia menjadi tahu. setelah tahu bahkan manusia terus bertanya lebih jauh lagi, Bagaimana? dan seterusnya akan bertanya mengapa? Pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan pisau-pisau untuk menoreh pengetahuan walaupun secara sederhana dan bersifat indrawi. Sifat manusia yang memiliki rasa selalu ingin tahu ini menghasilkan

perkembangan yang sangat signifikan. Kita lihat telah banyak perubahan-perubahan yang mengarah pada berbagai kemajuan. Dengan kata lain curiositas yang dimiliki makhluk yang namanya manusia memberikan hal-hal yang baru yang lebih baik, sedangkan pada makhluk selain manusia misalnya burung tempua atau manyar adalah sebaliknya. Menurut Asimov sebagaimana dikutip dalam tulisan yang berjudul ‘Ilmu Alamiah Dasar, Hakekat manusia dan rasa ingin tahunya. Burung manyar atau burung tempua begitu pandai menganyam sarangnya yang begitu indah bergelantungan pada daun kelapa, namun pengetahuannya itu ternyata tidak berubah-ubah dari zaman ke zaman. Tapi manusia selalu ada perubahan, sebagai contoh jika dahulu pada zaman purbakala manusia tinggal dan hidup di gua-gua, maka berkat rasa ingin selalu tahu yang

diikuti dengan melakukan perubahan-perubahan maka sekarang manusia tinggal di rumah-rumah bahkan apartemen. Dewasa ini sifat keingintahuan yang tinggi telah melanda seluruh lapisan masyarakat dari yang muda sampai yang tua. Apakah yang dimaksud dengan hal yang terakhir disebut tadi. Perkembangan teknologi informasi yang dimulai sejak tahun 90-an melahirkan produk-produk baru seperti media sosial. Menurut hasil survey globalwebindex ada 12 media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia dan *Youtube* menempati peringkat pertama dengan persentase penggunaan sebesar 43%, di peringkat kedua *Facebook* dengan persentase penggunaan sebesar 41%, kemudian *Whatsapp* dengan persentase penggunaan sebesar 40%, sedangkan peringkat terendah adalah WeChat yaitu 14% (Media, <http://databoks.katadata.co.id>).

Membanjirnya media sosial sudah barang tentu juga akan mempengaruhi para penggunanya. Di kalangan mahasiswa media sosial saat ini sudah bukan menjadi barang yang asing. Hampir sebagian mahasiswa sudah paham tentang media sosial. Sementara itu dari laporan berjudul "Essential Insights Into Internet, Social Media, Mobile, and E-Commerce Use Around The World" yang diterbitkan tanggal 30 Januari 2018, dari total populasi Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa, pengguna aktif media sosialnya mencapai 130 juta (Anonim, 2010). Keberadaan media sosial selain berguna dalam hal berkomunikasi juga dapat digunakan untuk berinteraksi sesama manusia. Di kalangan mahasiswa media ini tentu sangat bermanfaat dalam menunjang studi mereka. Namun demikian bukan berarti bahwa media sosial tidak

menimbulkan eksek. Dari segi bahasa maupun sikap, media sosial juga memberikan pengaruh yang cukup signifikan. Salah satu fenomena yang timbul dari perkembangan media sosial adalah adanya penggunaan istilah *Kepo*. Usia mahasiswa rata-rata antara 19 sampai dengan 24 tahun, dan usia setingkat ini memang bisa disebut masih remaja. Fenomena *Kepo* di kalangan remaja sudah sangat merasuk mereka yaitu mahasiswa.

Dewasa ini media sosial merupakan alat untuk berkomunikasi antar manusia yang sudah begitu populer, sehingga dapat dikatakan tiada hari tanpa bermedia sosial. Apalagi media sosial sangat memberikan kemudahan-kemudahan dalam berhubungan antara manusia. Media sosial memiliki daya tarik tersendiri yang memikat orang untuk terus menerus menggunakannya sebagai sarana komunikasi informasi dengan mudah dan cepat. Namun demikian di balik kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial, tidak berarti media sosial secara penuh menyediakan dampak positif kepada masyarakat kita. Dalam kenyataan sehari-hari dampak negatif dari media sosial ini terlihat jelas ada dan jika tidak cepat ditanggulangi akan memberikan berbagai kerugian yang cukup signifikan.

Beberapa dampak buruk yang dapat kita lihat dari media sosial antara lain pemborosan waktu. Jika media komunikasi ini tidak digunakan dengan bijak dalam arti sesuai kebutuhan maka banyak waktu yang akan terbuang. Apalagi mahasiswa sebagai generasi muda jika terbuangnya waktu akan mengakibatkan kurangnya keahlian mereka dalam bersosialisasi. Penelitian yang dilakukan oleh *Case Western Reserve School of Medicine* menyebutkan bahwa ada kaitan antara kecanduan

media sosial dengan perilaku sembrono, khususnya pada remaja. Lebih lanjut dijelaskan bahwa remaja yang ketagihan media sosial 3,5 kali lebih mungkin melakukan hal-hal berisiko tanpa pikir panjang. Misalnya merokok, minum alkohol, dan berhubungan seks bebas (Anonim, 2018c). Selain itu konten negatif yang terdapat dalam media sosial yang jika tidak diantisipasi dengan bijak maka akan menimbulkan hal-hal yang buruk terhadap penggunanya, apalagi jika penggunanya adalah terdiri dari mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa. Oleh karenanya tidaklah mengherankan jika salah satu pengaruh dari media sosial ini adalah terjadinya perubahan dalam penggunaan istilah sehari-hari seseorang seperti misalnya timbulnya istilah kepo. Istilah ini umumnya ditujukan kepada seseorang yang selalu ingin tahu urusan orang. Dan bagi sebagian orang sifat ini sering menjadi hal yang menyebalkan. Memang bisa membuat kita kesal kalau ada orang yang *kepo* dengan urusan pribadi kita. Apalagi jika yang ingin diketahuinya segala sesuatu tentang kegiatan kita. Mengenai istilah *kepo* ada yang menjelaskan bersumber dari bahasa lain atau beragam, tetapi sebagian besar mengatakan bahwa kata ini berasal dari bahasa atau dialek Hokkian atau Min Nan. ‘Kay poh (or Kaypo) Chinese origins. Refers to a person that is nosey parker or busybody. Sometimes abbreviated as “KPO”.’ Perkembangan teknologi informasi yang diikuti dengan munculnya berbagai macam media sosial seringkali diidentikan dengan kemajuan atau perkembangan zaman. Jadi, jika seseorang ingin dikatakan maju atau modern maka orang tersebut harus dapat menyesuaikan dirinya dengan keadaan sekarang. Oleh karenanya jika tidak ingin dibilang ketinggalan zaman maka

penggunaan istilah yang ditujukan kepada seseorang yang selalu ingin “*icam*” (ikut campur) urusan orang lain pun, maka kata yg dipakai harus yang sesuai dengan keadaan sekarang yaitu *kepo* tadi. Seseorang yang kepo bisa bisa menjurus kepada prasangka yang tidak baik. Sebab ia ingin tahu betul sampai mendalam tentang seseorang yang belum tentu apa yang diduganya itu benar. Akhirnya menimbulkan dugaan-dugaan yang bisa mengarah kepada ghibah. Ghibah kata Imam Nawawi adalah menyebutkan kejelekan orang lain di saat ia tidak ada saat pembicaraan. (Syarh Shahih Muslim, 16: 129) (Tusikal, 2014). Bagi orang yang beriman maka menjauh dari prasangka dan mencari-cari kesalahan orang atau meng-kepo kan orang lain adalah hal yang wajib dilakukan [Al Hujurat: 12].

Seperti diketahui bahwa perilaku kepo seringkali melewati batas-batas privasi seseorang yang pada ujungnya bisa membuat orang lain tadi terganggu. Dari sisi psikologi, konselor dan terapis dari San Jose, Sharon Martin, LCSW, menyatakan dalam *PsychCentral* bahwa orang yang sering melanggar batasan privasi orang lain cenderung manipulatif, narsistik, dan punya kesadaran diri yang rendah. Seorang narsistik akan menganggap sekitarnya lebih tak berharga darinya dan tidak merasa bersalah ketika berlaku tidak baik kepada orang lain. Faktor lain yang mendorong seseorang gencar melakukan kegiatan atau meng-kepokan orang lain menurut Michael Stocker dan Elizabeth Hegeman dalam bukunya *Valuing Emotions* (1996), adalah tipisnya rasa empati dan apresiasi kepada orang lain (Anonim, 2017b).

Ciri-ciri orang yang gemar meng-kepokan orang lain antara lain cenderung narsistik. Orang yang narsistik adalah mengalami gangguan kepribadian di

mana seseorang menganggap dirinya sangatlah penting dan memiliki kebutuhan untuk sangat dikagumi (Anonim, 2017a). Ciri lain yaitu minim empati dan apresiasi kepada orang lain. Orang yang satu ini juga mengabaikan nilai-nilai yang diyakini oleh orang lain, menganggap standar normanya adalah standar tunggal. Adanya ketidakjelasan/kabur batasan antara pribadi/privasi dalam era digital sehingga privasi orang lain dianggap milik umum merupakan ciri berikutnya.

Di era digital seperti sekarang ini fenomena perilaku untuk ingin ikut campur atau mengetahui urusan orang lain tumbuh subur, dan ternyata hadirnya teknologi baru di bidang informasi memunculkan perilaku baru. Sementara itu penelitian yang dilakukan adalah bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap fenomena kepo. Sedangkan kontribusi atau manfaat dari penelitian adalah diperoleh gambaran tentang persepsi para mahasiswa terhadap fenomena kepo.

## METODOLOGI

Penelitian deskriptif kuantitatif ini didisain dengan menggunakan instrumen kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa angkatan 2014 -2017 yang ada di Universitas YARSI dengan cara aksidental serta jumlah respondennya sebanyak 115. Sedangkan pengukuran menggunakan skala Likert dengan memberi bobot pada jawaban Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Kurang Setuju (KS) = 2, Tidak Setuju (TS) = 1 (Tabel: 1). Kuesioner yang diberikan kepada responden berisikan beberapa pertanyaan. Kuesioner yang sudah diisi dan kembali kemudian diolah dan untuk selanjutnya dianalisis.

Tabel 1. Empat Skala Pengukuran

Sangat Setuju	=	SS	4
Setuju	=	S	3
Kurang Setuju	=	KS	3
Tidak Setuju	=	TS	2

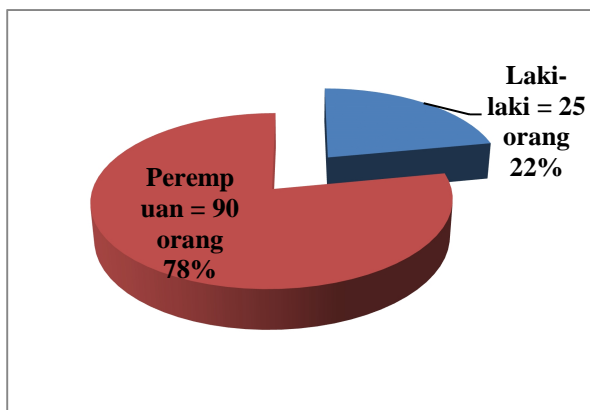
## ISI

### Karakteristik Responden

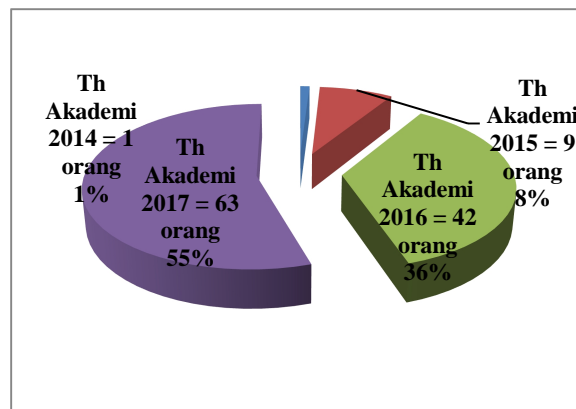
Pada Grafik 1. Terlihat bahwa responden berjenis kelamin perempuan lebih mendominasi yaitu 78% (90) dari pada yang berjenis kelamin laki-laki yaitu hanya 22% (25).

Pada Grafik 2. jumlah responden tertinggi adalah dari angkatan atau tahun akademi 2017 yaitu 63 (55%), sedangkan yang tertnggi berikutnya adalah dari tahun akademi 2016 yaitu 42 (36%). Sementara itu dari tahun akademi 2015 dan 2014 masing-masing adalah 9 (8%) dan 1 (1%).

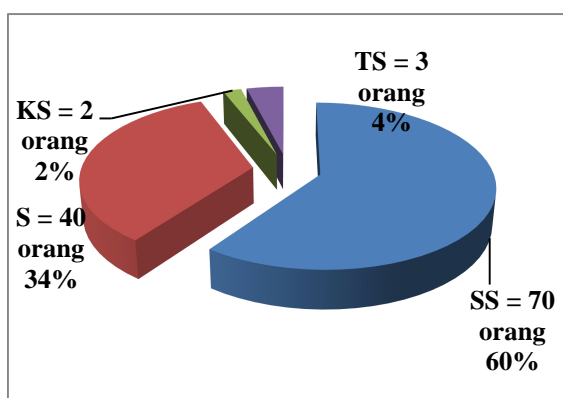
Dari Grafik 3. 94% (60% = SS dan 34% = S) setuju bahwa pernah mendengar istilah Kepo. Sedangkan sejumlah kecil responden yaitu 6% tidak setuju (2% = KS dan dan 4% = TS). Menurut Isaac Asimov (Ilmu, 2015) manusia memiliki rasa selalu ingin tahu atau insting, tapi jika sudah kepo maka tidak lagi hanya merasa ingin tahu tetapi sudah membuat orang lain merasa terganggu sebab seringkali sampai urusan pribadi seseorang ingin dicampurinya. Kepo juga merupakan suatu penyakit mengurus privasi orang lain, yang mana salah satu cirinya adalah adanya kekaburan batasan antara privat & publik di dunia digital membuat privasi orang lain dianggap sebagai urusan umum termasuk dirinya (Anonim, 2017b).



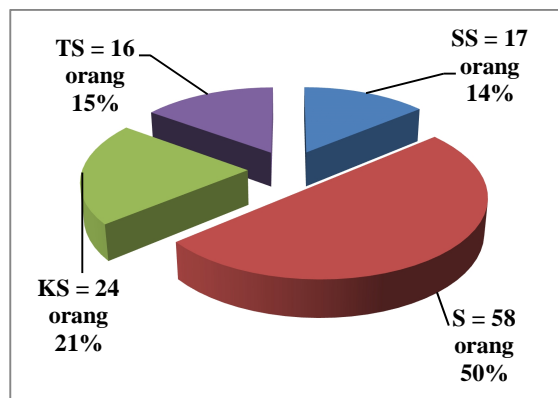
Grafik 1. Jenis Kelamin



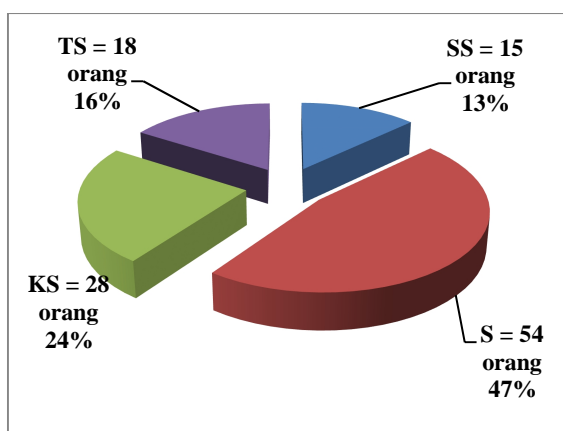
Grafik 2. Tahun Akademi



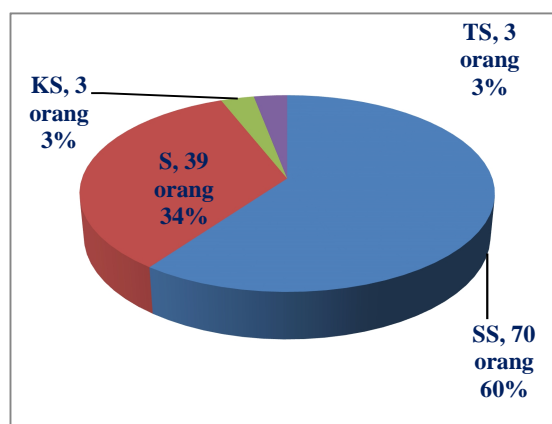
Grafik 3. Saya pernah mendengar Istilah Kepo



Grafik 4. Saya Menggunakan Media Sosial Facebook



Grafik 5. Saya Menggunakan Media Twitter



Grafik 6. Saya menggunakan media social instagram

Dari Grafik 4. memperlihatkan bahwa lebih dari separuh responden yaitu 64% setuju (14% = SS dan 50% = S) menggunakan media sosial *Facebook* sedangkan 36% (21% = KS dan 15% = TS) menyatakan tidak setuju. Berdasarkan data WeAreSocial.net dan Hootsuite 201 Indonesia menempati urutan ke dua pengguna internet terbesar sejagat. Oleh karena itu tidaklah aneh jika berbagai media sosial banyak digunakan oleh masyarakat. *Youtube* menempati peringkat pertama dengan persentase penggunaan sebesar 43%, di peringkat ke dua *Facebook* dengan persentase penggunaan sebesar 41% (Anonim, 2018a).

Pada Grafik 5. Memberikan gambaran bahwa 60% (SS = 13% dan S = 47%) menyatakan setuju menggunakan media sosial *Twitter*, sedangkan 40% (KS = 24% dan TS = 16%), menyatakan tidak setuju. Pengguna media sosial *Twitter* tergambar cukup mendominasi di masyarakat. Beberapa faktor yang menjadikan media sosial yang satu menjadi lebih unggul daripada yang lain adalah jumlah pertemanan tidak terbatas bisa sampai dengan jutaan. Keunggulan lain adalah banyak pemimpin negara yang menggunakan *Twitter*.

Jika dilihat dari Grafik 6 menunjukkan bahwa mayoritas responden yaitu 94% (SS = 60% dan S = 34%) setuju sebagai pengguna media sosial *Instagram*, Sedangkan yang tidak setuju adalah 6% (KS = 3% dan TS = 3%). Pengguna media sosial *Instagram* juga sangat banyak, dan salah satu keunggulan dari media sosial ini yang menyolok adalah *Instagram* juga merupakan lahan basah untuk berbisnis online. Dari data WeAreSocial.net dan Hootsuite 2017, media sosial yang satu ini menduduki peringkat ke empat di dunia setelah *Youtube*, *Facebook*, dan

*Whatsapp* yaitu dengan jumlah penggunanya adalah 38% (Anonim, 2017a).

Pada Grafik 7 memperlihatkan bahwa lebih dari separuh responden 79% (SS = 32% dan S = 47% setuju bahwa mereka suka membuka profil seseorang di salah satu media sosial. Sementara itu hanya 21 % (KS = 15% dan TS = 6 %) yang menyatakan tidak setuju. Dewasa ini untuk mengetahui profil seseorang bukanlah hal yang sulit. Keberadaan media sosial menyebabkan privasi seseorang menjadi hal yang umum. Dengan kata lain media sosial saat ini menjadi salah satu wadah untuk mengetahui kehidupan seseorang. Mulai dari mengetahui kebiasaannya, melihat fotonya, dan lingkaran pertemanan di dunia maya (Anonim, 2018a).

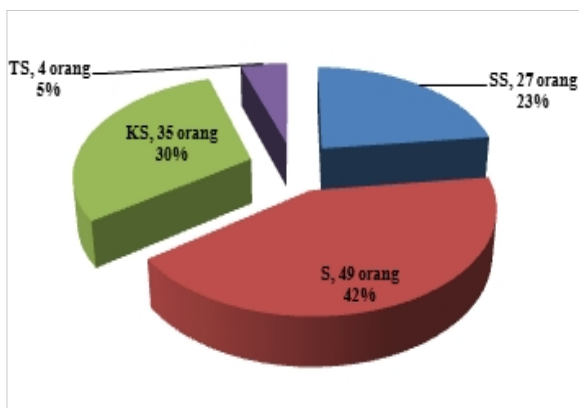
Pada Grafik 8 mengindikasikan 65% (SS = 23% dan S = 42%) setuju bahwa responden tidak bisa lepas dari telepon seluler. Sementara itu 35% (KS = 30 dan TS = 5%) menyatakan tidak setuju.

Anggapan yang menyebutkan bahwa manusia saat ini mengalami ketergantungan terhadap telepon seluler telah terbukti kebenarannya. Nielsen, lembaga riset media dan ekonomi asal Inggris, merilis laporan yang menyebutkan bahwa kebanyakan konsumen di dunia merasa gelisah jika mereka berada jauh dari telepon selulernya. Dalam laporannya tahun 2016 disebutkan bahwa 56% pengguna tidak dapat membayangkan hidup tanpa perangkat mobile. Selanjutnya 53% lainnya merasa tidak tenang jika berada jauh dari perangkat *mobile* mereka (Ratnasari, 2016).

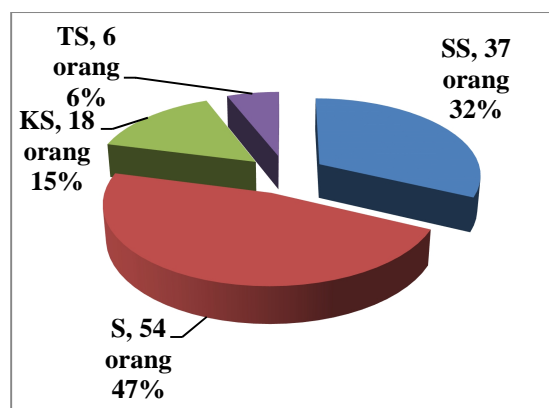
Grafik 9 menunjukkan bahwa hanya 22% setuju (SS = 4% dan S = 18%) selalu meng-*update* status. Sedangkan 78% (KS = 55% dan TS =

23%) Menyatakan tidak setuju. Menurut pandangan psikologi salah satu alasan seseorang eksis di media sosial adalah karena kecenderungan ingin dikenal dan dilihat banyak orang (Anonim, 2016). Namun demikian fenomena *update status*

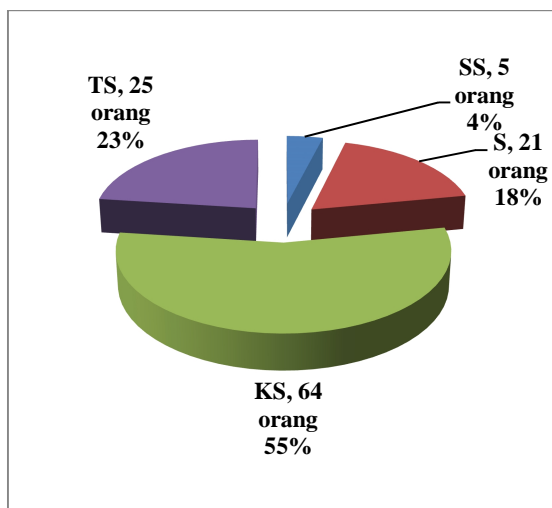
ini jika berlebihan maka menjadi hal yang tidak baik, antara lain kan membuang waktu. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa kurang dari separuh reponden yang mengalami kecanduan *update status*.



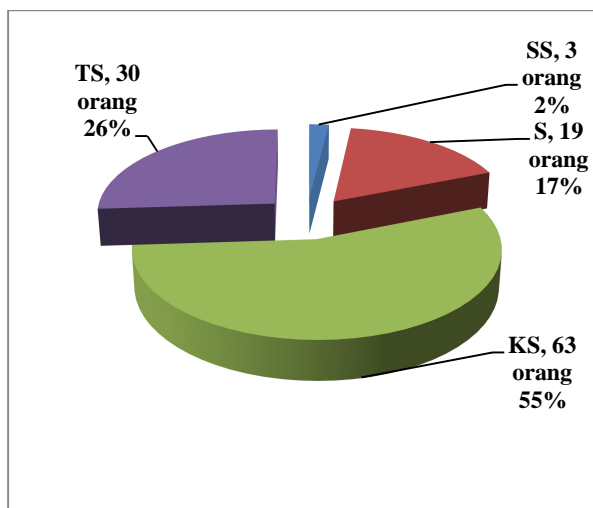
Grafik 7. Saya suka membuka profil seseorang



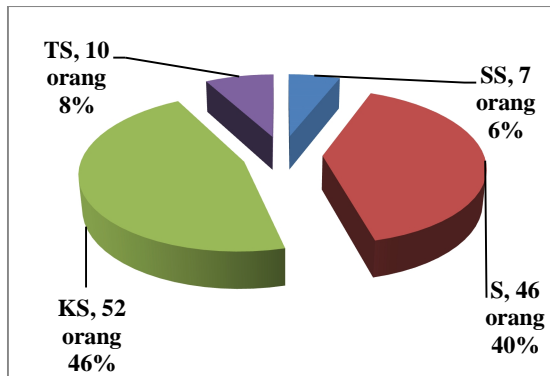
Grafik 8. Saya tidak bisa lepas dari telepon di salah satu media sosial seluler



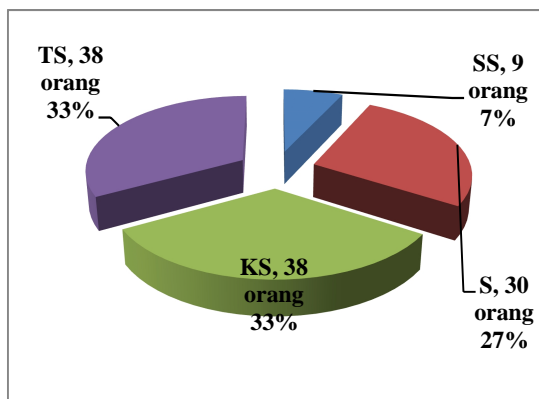
Grafik 9. Saya selalu meng-*update* status melihat



Grafik 10. Saya merasa terganggu jika tidak foto atau video di media sosial dan tidak mem-*follow*



Grafik 11. Saya tidak mau ketinggalan info atau ingin selalu disebut mengetahui informasi terbaru dan menguploadnya di media sosial



Grafik 12. Saya selalu menuliskan lol (*laugh out load*) atau tertawa terbahak-bahak untuk menanggapi lelucon orang lain

Dari grafik 10 di atas terlihat bahwa hanya 19% (SS = 2% dan S = 17%) yang merasa terganggu jika tidak melihat foto atau video di media sosial dan tidak mem-follow nya. Sementara itu 81% (KS = 55% dan TS = 26%) tidak merasa terganggu. Hasil penelitian sebagian besar responden tidak merasa terganggu jika tidak melihat foto atau video di telepon selulernya. Hal ini sungguh ironis, sebab sebuah hasil penelitian yang dilakukan oleh The British Chiropractic Association Jika kita

sedang asyik telepon seluler, posisi kepala kita tentunya akan menunduk Rata-rata orang bisa menunduk untuk bermain telepon seluler selama 8 hingga 10 jam. Tentunya, jika selama itu, leher dan punggung kita akan mengalami tekanan dan stress pada syaraf dan otot sehingga dapat memunculkan penyakit-penyakit tertentu jika dibiarkan hingga terus-menerus (Anonim, 2018c).

Grafik 11. memperlihatkan bahwa 46% (SS = 6% dan S = 40%) setuju tidak mau ketinggalan info atau ingin selalu disebut mengetahui informasi terbaru dan mengupload-nya di media sosial. Sedangkan 54% (KS = 46% dan TS = 8%) menjawab sebaliknya. Update status yang kelihatannya sepele itu, sebenarnya adalah bentuk teriakan anak muda, untuk segera diperhatikan. Maka tidak heran, status yang dipasang sengaja dibuat sedemikian rupa supaya orang lain penasaran dan memberikan respon (Anonim, 2010)

Grafik 12. memberikan gambaran bahwa 34% (SS = 7% dan S = 27%) yang menyatakan setuju bahwa selalu menuliskan lol (*laugh out load* = tertawa terbahak-bahak) untuk menanggapi lelucon orang lain. Sementara itu mayoritas yaitu 66% (TS = 33% dan KS = 33%) menyatakan tidak setuju. Arti kata LOL adalah "lots of luck" yang berarti semoga beruntung atau "lots of love" yang berarti banyak cinta. Istilah LOL berasal dari Usenet dan menjadi elemen penting yang umum dalam bahasa gaul di internet. Kata LOL juga banyak digunakan dalam bentuk komunikasi melalui PC seperti *instant mesagging* dan bahkan sudah menyebar ke komunikasi antar seseorang seperti sms yang sudah dijelaskan di atas. Istilah ini tidak terpaku pada bahasa Inggris namun juga digunakan dalam bahasa lain. Dalam penelitian ini istilah LOL yang dimaksud



adalah kepanjangan dari “**laugh out loud**” dan jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti tertawa terbahak-bahak. Dari grafik 12 di atas tergambar bahwa yang menyatakan selalu menuliskan *lol* (*laugh out load* = tertawa terbahak-bahak) untuk menanggapi lelucon orang lain hanya setengah dari jumlah responden.

## PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa istilah *Kepo* sebagai sebuah istilah yang lahir dari perkembangan teknologi informasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari oleh siapa saja. Hal ini juga terbukti dari jumlah pengguna media sosial yang rata-rata lebih dari separuh mahasiswa sudah mengenal beberapa jenis media sosial. Tergambar bahwa jenis media sosial *Instagram* 94% dan yang paling tinggi jumlah penggunaannya, kemudian diikuti *Facebook* dan *Twitter* yaitu masing-masing 64% dan 60%. Dapat diindikasikan bahwa mahasiswa juga sudah terkena fenomena *Kepo*, sebab sebagian besar dari mereka mereka suka membuka profil seseorang di salah satu media sosial, dan ini berarti pula bahwa mereka selalu ingin tahu informasi tentang seseorang itu. Adapun bukti lain yang mendukung adalah bahwa sebagian besar dari mahasiswa merasa sangat tergantung dengan telepon seluler yaitu 65%. Mahasiswa termasuk kelompok orang yang rentan terhadap pengaruh teknologi informasi. Dengan perkataan lain mahasiswa merupakan kelompok manusia yang besar yang mudah dipengaruhi terhadap penggunaan telepon seluler. Kemudahan dalam berkomunikasi melalui penggunaan telepon seluler ini menciptakan berbagai istilah baru seperti istilah *kepo* ini.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang di dalamnya juga terdapat perubahan budaya termasuk perubahan dalam berkomunikasi melalui penggunaan istilah-istilah yang baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2010. Apakah Anda Update Status Karena Butuh Perhatian? <https://tekno.kompas.com/read>. Diakses 27 Desember 2018.
- Anonim. 2013. Arti kata LOL yang Sering dipakai. <https://www.kaskus.co.id/thread/52ac3404bccb17de298b458d/arti-kata-lol-yang-sering-dipakai/2/?order=asc> . Diakses 27 Desember 2018.
- Anonim. 2015. Ilmu Alamiah Dasar, Hakekat manusia dan rasa ingin tahunya. <https://faridatunnisa.wordpress.com> . Diakses 26 September 2018
- Anonim. 2016. *Sering Update di Sosial Media, Kenapa Sih?*. <https://pijarpsikologi.org/sering-update-di-sosial-media-kenapa-sih/>. Diakses 26 Desember 2018.
- Anonim. 2017a. *Media Sosial yang paling Sering Digunakan di Indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id>. Diakses 26 September 2018.
- Anonim. 2017b. *Mengapa Ada yang Begitu Kepo Urusan Pribadi Orang Lain?*. <https://tirto.id>. Diakses 26 September 2018.
- Anonim. 2018a. *Begitu Cara Lihat Orang yang 'Kepo' sama Kamu di Facebook*. (2018). <https://kumparan.com/@kumparan>. Diakses 26 September 2018.

- Anonim. 2018b. *Merasakan Gejala Ini? Stop Bermain Handphone!*  
<https://jurnalapps.co.id/merasakan-gejala-ini-stop-bermain-handphone-12919>. Diakses 27 Desember 2018
- Anonim. 2018c. *Batasan Wajar Menggunakan Media Sosial Dalam Sehari*,<https://lifestyle.kompas.com>. Diakses 26 September 2018.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. 2018. *Riset Ungkap Pola Pemakaian Medsos Orang Indonesia*.  
<https://tekno.kompas.com>. Diakses 26 September 2018.
- Ratnasari, Yuliana. 2016. *Survei: Ketergantungan pada Gadget Membuat Manusia Gelisah*.  
<https://tirto.id/>. Diakses 25 Desember 2018.
- Tuasikal, Muhammad Abduh, 2014. *Ghibah itu Apa?*  
<https://rumaysho.com>. Diakses 26 September 2018.