

DAMPAK PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *VIDEO LIVE STREAMING* DI *SMARTPHONE* PADA KALANGAN PELAJAR

Ryan Ari Setyawan¹, Yumarlin MZ²

^{1,2}Program Sturdi Teknik Informatika, Universitas Janabadra

e-mail: ryan@janabadra.ac.id, yumalin@janabadra.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of using live streaming video applications that are currently popularly used by students. Live streaming video application itself is a video sharing application that is broadcast live and real time so that users can broadcast what activities are done and can be watched by everyone who has the same application and account. For interaction users can make two-way video calls with other users or interactions through the chat service provided. These applications are in the market such as Bigolive, Live.me, Ome.tv, Instagram live and others. This research was conducted using regression analysis. The analysis results obtained from this study that the use of live streaming video applications among students does have an impact on students such as students rarely attend religious activities, often make noise in class, often toy smartphones during lessons and even 51.58% talk dirty.

Keywords—*Analisis Regresi, Live Streaming, Pelajar.*

PENDAHULUAN

Smartphone saat ini sudah bukan lagi menjadi barang mewah. Memiliki *smartphone* seakan sudah menjadi kebutuhan masyarakat. Akses data melalui internet yang sangat mudah dan murah. Kecanggihan *smartphone* yang ada dipasaran menimbulkan berbagai aplikasi bermunculan. Seperti saat ini era chat dan terdapat fitur video live streaming yang sedang populer. Pengguna dapat melakukan kegiatan apapun dan dapat disiarkan secara langsung melalui video, caranya sangat mudah pengguna tinggal unduh aplikasi tersebut kemudian buat akunnya setelah memiliki akun tersebut pengguna tinggal buka aplikasi melalui kamera depan atau belakang secara otomatis akan merekam semua kegiatan yang dilakukan pengguna kemudian disiarkan secara langsung.



Gambar 1. Penggunaan Aplikasi Video *Live Streaming*

Aplikasi *chat* dan *live video streaming* tersebut seperti Instagram live, Bigo Live, Zeemi, Nono Live dan masih banyak lagi. Tujuan dari aplikasi tersebut dibuat pengguna dapat menyiarkan secara langsung kegiatan atau aktivitas sedang dilakukan dan dapat ditonton oleh orang secara umum, untuk berinteraksi dengan pengguna yang sedang *live* penonton dapat memanfaatkan fitur atau layanan *chatting* dalam aplikasi tersebut

Kegiatan yang disiarkan melalui video secara langsung dengan aplikasi chat dan *live video streaming* tentunya ada sisi positif dan negatif. Namun bila dimanfaatkan untuk hal-hal yang negatif ini dapat mempengaruhi para penggunanya dimana pengguna tersebut sebagian besar adalah pelajar.

Melihat situasi tersebut maka sangat perlu dilakukan penelitian mengenai dampak pengaruh penggunaan aplikasi video live streaming dikalangan pelajar. Tahapan dan Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan analisis regresi. Objek penelitian ini adalah pelajar siswa sekolah menengah atas (SMA) . Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner.

Beberapa penelitian terkait yang pernah dilakukan seperti yang dilakukan oleh Manumpil di tahun 2015 dengan judul hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 manado. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak pengaruh penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi yang diperoleh oleh siswa di SMA Negeri 9 Manado. Pengujian yang digunakan yakni dengan menggunakan uji statistic menggunakan chi-square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95%. Hasil pengujian menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan gadget jadi siswa memiliki prestasi yang tinggi, namun tentunya bila sering menggunakan gadget maka prestasi siswa akan menurun [1].

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Prayudi, S, tahun 2015 mengenai dampak fenomena penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar SMP. Penelitian tersebut mencoba mengurai dan mendeskripsikan fenomena apa saja yang terjadi dalam hal penggunaan *smartphone* pada tingkat pelajar SMP. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dalam fenomena penggunaan *smartphone* pada pelajar, terdapat dua faktor utama dalam penggunaannya yaitu faktor kebutuhan dan faktor gaya hidup. Selain itu penelitian tersebut menyatakan bahwa dampak negatif yang terjadi yakni pelajar menjadi ketergantungan, terjadi kesenjangan interaksi, dan terciptanya hubungan yang palsu [2].

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Silvia Fardila tahun 2015 mengenai tingkat ketergantungan pengguna media sosial dikalangan mahasiswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh ketergantungan sosial media dikalangan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antaran tingkat ketergantungan pada media sosial dengan tingkat hubungan cukup kuat yakni sebesar 81,4% [3].

Beberapa penelitian tersebut menguraikan mengenai dampak *smartphone* dan *sosial media* di kalangan pelajar, namun pada penelitian ini penulis melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi video *live streaming* di *smartphone* pada kalangan pelajar.

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang lakukan yakni studi literatur, penyusunan kuesioner, proses perijinan penelitian, pengambilan data, olah data dan analisis, hasil dan kesimpulan.

2.1 Studi Literatur

1) Aplikasi Video *Live Streaming*

Aplikasi video live streaming merupakan aplikasi yang dapat menyiarkan aktivitas atau kegiatan penggunaannya secara langsung melalui video ke publik. Publik yang melihat siaran tersebut dapat berinteraksi satu sama lain baik melalui *chatting* maupun dengan video *call* secara langsung. Keunggulan dari aplikasi video *live streaming* yakni memungkinkan setiap orang melakukan kegiatan langsung (*live mobile broadcasting*) hanya melalui smartphone, untuk ditonton secara langsung pada saat itu juga oleh penonton tertentu, dan tidak perlu peralatan yang rumit dan mahal cukup dengan koneksi internet serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun [4]. Layanan video secara live streaming saati ini sudah banyak aplikasi yang menambahkan fitur tersebut, bahkan aplikasi jejaring sosial yang sedang populer ikut mengadopsi layanan video live streaming tersebut. Fitur live video streaming memang sangat membantu untuk melakukan komunikasi karena didalamnya memungkinkan penggunaannya untuk *chatting*, berinteraksi satu sama lain bahkan dengan host-nya juga secara real-time. Aplikasi yang memiliki layanan live video streaming tersebut diantaranya :

a. Facebook *Live Streaming*

Facebook merupakan aplikasi jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dan berkantor pusat di Menlo Park, California. Pengguna Facebook telah memiliki lebih dari satu miliar pengguna. Facebook merupakan salah satu sosial media yang populer, hampir setengah dari pengguna smartphone diseluruh dunia memiliki akun facebook. Namun facebook tidak kalah dari aplikasi sosial media yang lain, facebook dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna facebook adalah layanan *video live streaming*. Layanan ini dapat memudahkan pengguna apabila ingin melakukan video *live streaming* atau menyiarkan aktivitas secara langsung.

b. Bigo *Live*

Bigo *Live* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi gambar dan juga pesan. Penggunaan dari Bigo *Live* ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga, teman-teman, dan orang lain dimanapun berada. Bigo *Live* merupakan jejaring sosial yang diresmikan 16 juni 2010 dimana penggunaannya dapat bertanya apapun kepada pengguna lain.

c. Periscope

Periscope merupakan layanan aplikasi video streaming dengan dilengkapi fitur publik dapat berinteraksi melalui komentar. Periscope diluncurkan pada Februari 2014, melalui periscope ini pengguna dapat menyiarkan secara langsung kegiatan aktivitas yang dilakukan pengguna lain yang menonton dapat berinteraksi. Periscope ini juga merupakan layanan *live video streaming* dari sosial media twitter.

d. Instagram *Live*

Instagram merupakan aplikasi sosial media yang saat ini sedang populer, biasanya instagram ini dikenal dengan singkatan ig. Instagram merupakan salah satu jejaring sosial yang memiliki peningkatan jumlah pengguna aktif terbesar tiap tahun. Jumlah pengguna aktif instagram melonjak 23% dari 130 juta pengguna pada Juni 2013 menjadi 150 juta/bulan.

e. Line

Line merupakan aplikasi *instant messenger* yang dilengkapi fitur untuk kirim pesan, telepon dan video call. Line mengklaim sebagai aplikasi yang paling banyak digunakan

di 42 negara di dunia. Line dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation. Line dirilis pada Juni 2011 dan hanya digunakan di iOS dan android, namun pada tahun 2012 line dirilis dapat digunakan di perangkat Blackberry.

2) Pembentukan Karakter

Karakter berasal dari bahasa latin “kharakter”, dalam bahasa Inggris :character dan Indonesia adalah karakter. Menurut kamus umum bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti seseorang dengan yang lain. Sementara dalam kamus sosiologi, karakter diartikan sebagai ciri khusus dari struktur dasar kepribadian seseorang [5]. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dimaknai bahwa karakter adalah ciri khas seseorang dalam berperilaku yang membedakan dirinya dengan orang lain. Karakter juga dapat ditegaskan merupakan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam sikap perasaan, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya dan adat istiadat. Sedangkan elemen-elemen karakter terdiri dari :

- a. *Drives* (Dorongan). Dorongan ini merupakan elemen yang dibawah sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidup tertentu. Dorongan individual seperti dorongan makan, dorongan aktif, dorongan bermain kemudian dorongan sosial seperti dorongan seks, dorongan sosialitas, dorongan meniru dan sebagainya.
- b. *Insting*. Insting merupakan kemampuan untuk berbuat hal-hal yang kompleks tanpa latihan sebelumnya dan terarah pada tujuan yang berarti, untuk mempertahankan eksistensi manusiawinya
- c. *Refleks* adalah reaksi yang tidak disadari terhadap perangsang tertentu, berlaku diluar kesadaran dan kemauan manusia.
- d. Sifat-sifat karakter yakni kebiasaan : ekspresi terkondisionir dari tingkah laku manusia kemudian kecenderungan : hasrat atau kesiapan reaktif yang tertuju pada satu tujuan tertentu, ataupun tertujuan pada suatu obyek yang konkrit, dan selalu muncul secara berulang-ulang.
- e. *Organisasi perasaan, emosi dan sentimen*. Perasaan disebut pula sebagai rencana emosi atau getaran jiwa. Perasaan yang dihayati seseorang itu bergantung pada dan erat berkaitan dengan segenap isi kesadaran dan kepada kepribadiannya.
- f. *Minat*. Perhatian dan minat menentukan luasnya kesadaran. Derajat yang meninggi merupakan awal dari perhatian. Perhatian sifatnya spontan, langsung, atau tidak dengan sengaja tertarik secara langsung..
- g. *Kebajikan dan dosa* merupakan sentimen pokok yang diminati penilaian positif dan negatif.
- h. *Kemauan* adalah dorongan kehendak yang terarah kepada tujuan-tujuan tertentu, dan dikendalikan oleh pertimbangan akal/pikiran.

Sedangkan untuk pembentukan karakter sejak lahir hingga remaja, kemampuan seorang anak belum tumbuh sehingga pikiran bawah sadar masih terbuka dan menerima apa saja informasi dan stimulus yang dimasukan ke dalamnya tanpa ada penyeleksian mulai dari orang tua dan lingkungan keluar. Dari mereka itulah pondasi awal terbentuknya karakter sudah terbangun. Selanjutnya, semua pengalaman hidup yang berasal dari lingkungan kerabat, sekolah, televisi, internet, smartphone, buku, majalah dan berbagai sumberlainnya yang mengantarkan proses pembentukan karakter terjadi.

3) Analisis regresi

Analisis regresi yang digunakan pada penelitian ini yakni analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linear berganda digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen. Analisis tersebut dipilih karena model analisis tersebut mengasumsikan adanya hubungan satu garis lurus atau linear antar variabel dependen dengan masing-masing prediktornya [6].

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_n + e \quad (1)$$

Keterangan :

Y : Variabel terikat atau response.

X : Variabel bebas atau predictor.

α : Konstanta.

β : Slope atau Koefisien estimate.

4) Mean

Mean dan prosentase digunakan untuk mengukur nilai rata-rata angket dan prosentase hasil tingkat penggunaan.

$$M = \frac{\sum X}{N} \quad (2)$$

Keterangan :

M_x : mean yang dicari

$\sum x$: Jumlah seluruh skor

N : *Number of Cases*

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan :

P : Prosentase

n : Jumlah nilai

N : Jumlah nilai secara keseluruhan

2.2 Penyusunan Kuesioner

Penyusunan kuesioner merupakan tahapan penyusunan instrument penelitian dimana kuesioner yang dibuat dalam penelitian ini memiliki 4 (empat) variabel yakni penggunaan smartphone dan penggunaan aplikasi video live streaming, karakter pelajar, prestasi pelajar dan motivasi belajar. Variabel tersebut dibuat untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi video live streaming selain terhadap karakter pelajar juga terhadap motivasi belajar siswa.

2.3 Proses Perijinan Penelitian

Pada tahapan penelitian ini merupakan tahapan yang harus dilakukan sebelum mengambil data terlebih dahulu harus melakukan ijin penelitian. Ijin penelitian yang telah dilakukan yakni Badan Kesbangpol Yogyakarta, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Yogyakarta, serta Ijin penelitian di Sekolah Menengah Atas di Yogyakarta.

2.4 Pengambilan Data

Tahapan pengambilan data pada penelitian ini yakni dengan menyebarkan kuesioner terhadap 6 SMA di Yogyakarta. Untuk responden random secara acak baik siswa kelas X, XI dan XII. Pengambilan data didapatkan 600 responden, dengan total kuesioner yang disebarkan 1000 kuesioner.

2.5 Olah Data dan Analisis

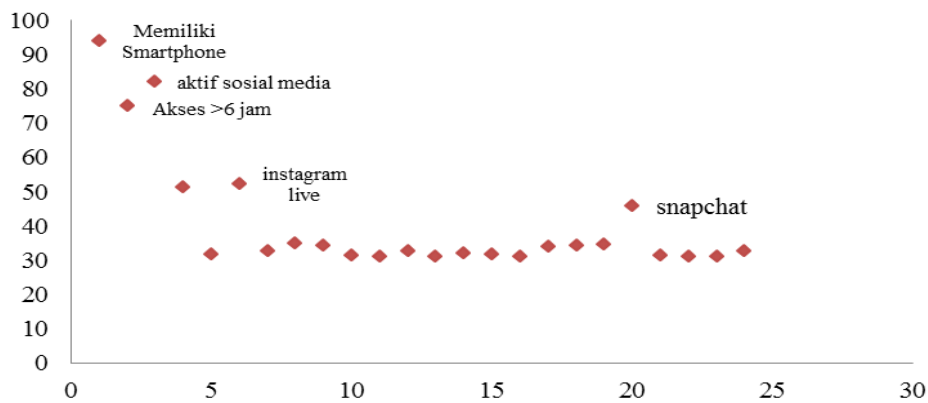
Tahap ini dilakukan setelah proses pengambilan data telah didapatkan yakni sejumlah 600 kuesioner yang telah terisi dengan jumlah variabel sebanyak 4 variabel. Kemudian dilakukan analisis deskriptif, analisis deskriptif yang digunakan yakni menggunakan analisis regresi linier berganda dengan tahapan yakni tabulasi data, estimasi model regresi linier, pengujian asumsi klasik, uji kelayakan model (*Goodness of Fit Model*), dan interpretasi model regresi linier berganda.

2.6 Hasil dan Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahapan terakhir untuk menyajikan hasil yang diperoleh dari analisis regresi linier berganda yang dilakukan. Hasil tersebut nantinya dijadikan suatu kesimpulan untuk mengetahui dampak pengaruh penggunaan aplikasi tersebut.

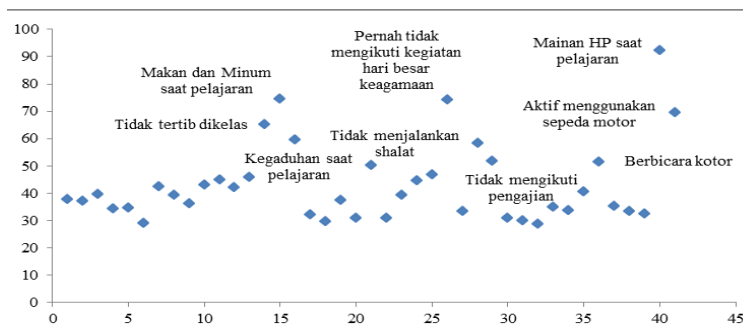
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menghitung prosentase tingkat penggunaan, rata-rata dan analisis regresi linear berganda diperoleh.



Gambar 2. Penggunaan *Smartphone* dan Aplikasi Video *Live Streaming*

Gambar 2 Menunjukkan bahwa dari 600 responden rata-rata 94,21% pelajar memiliki *smartphone*, kemudian 75,20% rata-rata pelajar mengakses aplikasi tersebut lebih dari 6 jam per hari. Untuk aplikasi video *live streaming* paling banyak digunakan oleh pelajar yakni *instagram live* sebesar 52,29% dan aplikasi *snapchat* sebesar 45,75%. Kemudian data yang diperoleh dari hasil analisis terhadap karakter pelajar diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pengaruh Terhadap Karakter Pelajar

Gambar 3 menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap penggunaan smartphone terhadap pembentukan karakter pelajar. Hasil tersebut yakni 99,33% mainan HP atau *smartphone* saat pelajaran, 74,54% sering makan dan minum saat pelajaran berlangsung, 65,33 % tidak tertib dikelas, 74,20 % pernah tidak mengikuti kegiatan hari besar keagamaan, 58,29% tidak menjalankan shalat, 50,12% membuat kegaduhan serta 51,58% berbicara kotor.

Setelah itu pada penelitian ini dilakukan analisis menggunakan analisis regresi linear berganda dengan tujuan untuk menguji pengaruh antar variabel. Estimasi model dilakukan secara sekaligus dengan pengujian asumsi klasik. (multikolinieritas, heteroskedastisitas dan normalitas). Sehingga output yang dihasilkan dari pengolahan data dapat digunakan untuk uji asumsi klasik dan uji kelayakan model. Sebelumnya juga menampilkan data *descriptive statistis* berikut ini.

Tabel 1. *Descriptive Statistics*

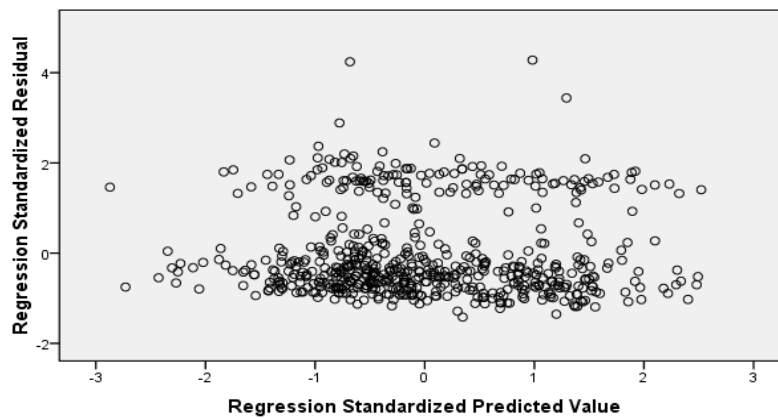
	Mean	Std. Deviation	N
penggunaan_aplikasi	39.76884	12.035317	600
motivasi_belajar	33.00176	4.475939	600
prestasi_belajar	67.88178	8.336002	600
karakter_pelajar	73.43307	16.352548	600

Tahapan berikutnya dilakukan pengujian asumsi klasik dengan melakukan uji multikolinieritas dan Heterokedastisitas.

Tabel 2. Multikolinieritas

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.	<i>Collinearity Statistics</i>	
	B	Std Error	Beta			<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
1	33.257	5.595		5.94	.00		
(Constant)	.505	.297	.189	5	0	.719	1.01
	.286	.129	.198	4.57	.00	.766	1
motivasi_belajar	-.208	.078	-.026	9	0	.733	1.01
				4.84	.00		4
prestasi_belajar				4	0		1.00
				-	.00		7
karakter_pelajar				4.25	0		
				2			

Nilai VIF untuk variabel motivasi belajar yakni 1,011, nilai VIF untuk prestasi belajar yakni 1,014 dan nilai VIF untuk karakter pelajar yakni 1,007 sedangkan Tolerance-nya secara berturut-turut yakni 0,719 ; 0,766 ; 0,733. Karena nilai VIF dari ketiga variabel tidak ada yang lebih besar dari 10 atau 5 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas pada ketiga variabel bebas tersebut. Berdasarkan syarat asumsi klasik regresi linier, terbebas dari adanya multikolinieritas. Mengindikasikan, model di atas telah terbebas dari adanya multikolinieritas.



Gambar 4. Heterokedastisitas

Gambar 3 terlihat bahwa sebaran titik tidak membentuk suatu pola/alur tertentu, sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas atau dengan kata lain terjadi homoskedastisitas. Asumsi klasik tentang heteroskedastisitas dalam model ini terpenuhi, yaitu terbebas dari heteroskedastisitas.

Kemudian tahapan berikutnya dilakukan uji kelayakan model (uji F). Uji keterandalan model sebagai uji F merupakan tahapan awal untuk mengidentifikasi model regresi yang diestimasi layak atau tidak, untuk menjelaskan pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria uji model yakni : pada penggunaan software SPSS dengan memperhatikan nilai prob. F hitung (*output* SPSS ditunjukkan pada kolom sig.) , dengan tingkat kesalahan/error (alpha) 0,05 (yang telah ditentukan).

Tabel 3. Uji F

Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	450.994	3	150.456	1.039	.000 ^a
Regression	86313.096	595	144.821		
Residual	86764.465	598			
Total					

Tujuan pengujian ini yakni untuk melihat atau menguji ada tidaknya pengaruh beberapa variabel independent dalam hal ini variabel motivasi belajar, prestasi belajar dan karakter pelajar berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi video live streaming pada pelajar. Dimana hasil yang di tunjukan yakni nilai F sebesar 1.039 dengan nilai sig yakni 0.000 yang menunjukkan adanya terjadi pengaruh yang signifikan dari nilai yang dihasilkan terhadap variabel yang di ujikan. Analisis pengujian : F hitung (sig.) pada tabel di atas nilainya 0,000 lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier berganda yang diestimasi menjelaskan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar, prestasi belajar dan karakter pelajar terhadap penggunaan aplikasi.

Selanjutnya dilakukan pengujian koefisien regresi (uji t). Dalam uji t dalam regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji apakah parameter (koefisien regresi dan konstanta) yang diduga untuk mengestimasi persamaan/model regresi linier berganda. Kriteria Pengujian yakni : nilai *prob. t* hitung (*output* SPSS ditunjukkan pada kolom *sig.*) lebih kecil dari tingkat kesalahan (α) 0,05 (yang telah ditentukan) maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas (dari *t* hitung tersebut) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikatnya, sedangkan apabila nilai *prob. t* hitung lebih besar dari tingkat kesalahan 0,05.

Pada tabel 4 nilai *prob. t* hitung dari variabel bebas motivasi belajar sebesar 0,505, prestasi belajar sebesar 0,286 dan karakter pelajar sebesar - 0,208 yang lebih besar dari nilai *sig* yakni 0,05 sehingga variabel bebas motivasi belajar, prestasi belajar dan karakter pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap variabel terikat yakni penggunaan aplikasi video *live streaming* dengan nilai α atau alpha 5%.

Tabel 4. Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	33.257	5.595		5.945	.000		
motivasi_belajar	.505	.297	.189	4.579	.000	.719	1.011
prestasi_belajar	.286	.129	.198	4.844	.000	.766	1.014
karakter_pelajar	-.208	.078	-.026	-4.252	.000	.733	1.007

KESIMPULAN

Berdasarkan data analisis yang diperoleh dengan menggunakan analisis regresi linear berganda menghasilkan :

1. Aplikasi *video live streaming* yang paling sering digunakan oleh para pelajar yakni instagram live dan snapchat.
2. Penggunaan aplikasi video *live streaming* pada pelajar memiliki pengaruh terhadap pembentukan karakter, motivasi belajar dan prestasi belajar. Hal tersebut dikuatkan bahwa pelajar lebih suka apabila pelajaran di sekolah kosong, kemudian pelajar jarang mengikuti kegiatan keagamaan, pelajar sering membuat gaduh di kelas, pelajar lebih sering mainan *smartphone* saat pelajaran dan bahkan 51,58% berbicara kotor.

SARAN

Saran untuk penelitian berikutnya adalah penelitian ini dapat dikembangkan lagi untuk merumuskan usulan kebijakan mengenai penggunaan aplikasi video *live streaming* khususnya untuk pengguna pelajar sebab pada penelitian ini menghasilkan adanya dampak pengaruh terhadap penggunaan aplikasi video *live streaming*. Kebijakan tersebut nantinya dapat dijadikan acuan untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan apabila dikonsumsi oleh penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. O. Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, “Hubungan penggunaan,” vol. 3, no. April, pp. 1–6, 2015.
- [2] P. Saputra A, “Fenomena Penggunaan Smartphone Di Kalangan Pelajar (Studi Kasus Di SMP Islam Athirah I Makassar),” 2014.
- [3] S. F. Soliha, “Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial,” *Interak. J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [4] A. I. Diwi, R. R. Mangkudjaja, and I. Wahidah, “Analisis Kualitas Layanan Video Live Streaming pada Jaringan Lokal Universitas Telkom,” *Bul. Pos Dan Telekomun.*, vol. 12, no. 3, pp. 207–216, 2014.
- [5] I. M. Lapidus, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, tt, 1982.
- [6] D. N. A. Janie, “Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS,” *J. April*, 2012.