

MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI

(Studi Kasus Motif Penggunaan Aplikasi *Musical.ly* Pada Murid Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung)

Motive Use Of Applications (Case Study Motive Use of Application Musical.ly In Cipagalo 1 Elementary School Regency of Bandung)

Prayudi Mawardi¹, Lucy Pujasari Supratman²

^{1,2}Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹ardi9213@gmail.com, ²doctorlucysupratman@gmail.com

ABSTRAK

Musical.ly menjadi pelopor aplikasi video *online* yang dimana penggunanya dapat mengkreasikan nada dengan gerakan secara bersamaan. *Musical.ly* sendiri sudah menarik perhatian 200 juta pengguna di seluruh dunia dan sebagian besar digunakan oleh para generasi Z, yaitu remaja yang berusia 13 hingga 20 tahun. Hingga saat ini pengguna *Musical.ly* di Indonesia sudah mencapai 3,1 juta pengguna, dengan unggahan sebanyak lebih dari 7.900 video, dan dipublikasikan di Instagram sebanyak 7.700 konten. Penelitian ini ingin menjelaskan bagaimana motif penggunaan aplikasi *Musical.ly* pada murid SDN Cipagalo 1 Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus eksplanatori. Penelitian dilakukan selama 6 bulan dengan jumlah informan kunci 5 orang dan informan pendukung 2 orang. Hasil penelitian menemukan bahwa motif informan dalam penggunaan aplikasi *Musical.ly* adalah terbagi menjadi dua yaitu motif interaksi sosial dan motif hiburan. Berawal hanya mengisi rasa bosan lalu berlanjut menjadi ingin terkenal seperti *Top Muser*.

Kata Kunci: Aplikasi, *Musical.ly*, Motif

ABSTRACT

Musical.ly became the pioneer of online video applications where users can create song with movement simultaneously. *Musical.ly* has attracted the attention of 200 million users worldwide and mostly used by the Z generation, namely teenagers aged 13 to 20 years. *Musical.ly* users in Indonesia have reached 3,1 million users, with upload of over 7,900 videos, and published on Instagram 7,700 content. This research wanted to explain how the motive use of application *Musical.ly* on childrens at Cipagalo 1 elementary school Regency of Bandung. This research uses qualitative method with explanatory case study approach. The study was conducted for 6 months with the number of keys informants 5 people and 2 people supporting informants. The results of the study found that the motive of informants in the use of *musical.ly* application is divided into two namely the motive of social interaction and entertainment motive. Starting just for fun and filling the void then continues to be famous like *Top Muser*.

Keywords: Application, *Musical.ly*, Motive

1. PENDAHULUAN

Aplikasi *Musical.ly* yaitu aplikasi berbasis video *online* dimana penggunanya dapat mengkreasikan gerakan dengan nada yang berdurasi 60 detik. *Musical.ly* sendiri sudah menarik perhatian 200 juta pengguna di seluruh dunia dan sebagian besar digunakan oleh para generasi Z, yaitu remaja yang berusia 13 hingga 20 tahun. Untuk di Indonesia Sendiri Hingga saat ini pengguna *Musical.ly* di Indonesia sudah mencapai 3,1 juta pengguna, dengan unggahan sebanyak lebih dari 7.900 video, dan dipublikasikan di Instagram sebanyak 7.700 konten.

Musical.ly menjadi pelopor aplikasi video *online* yang dimana penggunanya dapat mengkreasikan nada dengan gerakan secara bersamaan, *Musical.ly* sendiri memiliki manfaat antara lain: menambah teman, menciptakan idola baru, berpeluang mendapatkan rezeki, dan memenangkan kompetisi. Oleh karena itu, aplikasi ini meskipun baru muncul sekitar 4 tahun yang lalu tetapi disukai oleh semua kalangan begitu juga dari kalangan anak-anak. Bahkan di Indonesia anak – anak disini dalam kategori anak yang masih sekolah dasar. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat penggunanya tidak lagi mengenal umur, namun hal tersebut jelas memiliki dampak tersendiri bagi penggunanya, baik dampak positif maupun negatif.

Sama seperti halnya penggunaan aplikasi *Musical.ly* oleh anak – anak di bawah umur, jelas memberikan dampak tersendiri bagi sang anak. Pada aplikasi *Musical.ly* banyak sekali ditemukan akun yang dimiliki oleh anak di bawah umur dan isi video yang mereka buat berupa tiruan gaya bicara maupun tari yang sebenarnya belum pantas dilakukan seusia mereka. Padahal dalam persyaratan pengunduhan aplikasi *Musical.ly* sudah jelas di cantumkan kriteria untuk mengunduh aplikasi tersebut

Maraknya anak dibawah umur menggunakan aplikasi seperti *Musical.ly* bukan hanya karena mengikuti perkembangan teknologi, namun harus disadari semakin berkurangnya komunikasi yang terjalin secara langsung antar individu. Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi (Cangara, 1998 : 20).

Penelitian ini dilakukan di Bandung, karena seperti yang diketahui bahwa Bandung merupakan salah satu kota yang terkenal dengan kreatifitas tinggi yang dilakukan oleh generasi mudanya. Hal tersebut dibuktikan dengan dinobatkannya Kota Bandung sebagai bagian dari Jaringan Kota Kreatif UNESCO pada tahun 2015. Bandung dinobatkan sebagai Kota Desain. Sebelumnya Pekalongan telah lebih dulu menyabet penghargaan sebagai Kota Kerajinan Tangan dan Kesenian Rakyat. Kota-kota tersebut dimasukkan ke dalam UCCN karena dianggap memiliki satu atau lebih dari tujuh kriteria yang dipersyaratkan badan dunia itu, yaitu kerajinan dan kesenian rakyat (*craft and folk art*), desain (*design*), film (*film*), gastronomi (*gastronomy*), sastra, media dan seni music bidang kerajinan dan kesenian rakyat, desain, film, gastronomi, sastra (*literature*), seni media dan musik (*media arts and music*). Pengakuan ini seolah menasibkan julukan kota kembang sebagai kota kreatif.

Sedangkan untuk subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung, alasan peneliti memilih sekolah tersebut setelah dilakukan pengamatan dan observasi lapangan bahwa banyaknya murid yang bermain *Musical.ly* Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian ini dengan judul “**Motif Penggunaan Aplikasi (Studi Kasus Motif Penggunaan Aplikasi *Musical.ly* Pada Anak-anak Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung)**”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal dilihat dari segi psikologi komunikasi maka yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang meliputi sensasi, persepsi, memori, dan berpikir (Jalaludin Rakhmat,2001). Lalu definisi lain datang dari Jurgen Ruesch dan Greogery Bateson berpendapat bahwa komunikasi intrapersonal adalah bentuk khusus dari komunikasi interpersonal dan dialog adalah dasar dari semua wacana. Komunikasi intrapersonal mencakup berbicara kepada diri sendiri, membaca dalam hati, mengulangi apa yang di dengar, berbagai kegiatan tambahan dalam hal berbicara dan mendengar apa yang dipikirkan, membaca dan mendengar dapat meningkatkan konsentrasi dan retensi. Proses komunikasi intrapersonal terbagi menjadi empat tahapan yaitu,

1. Sensasi, proses komunikasi intrapersonal dimulai dengan adanya sebuah stimulus. Komunikasi intrapersonal adalah reaksi terhadap stimuli yang dapat berupa stimulasi internal atau stimulasi eksternal.
2. Persepsi, organ-organ yang sudah menangkap sebuah stimulus lalu mengirimkannya ke sistem saraf pusat melalui system saraf peripheral.
3. Memori, pada tahapan ini stimuli akan di proses yang terbagi menjadi tiga tingkatan yaitu kognitif, emosional, dan fisiologis. Respon semacam ini di refleksikan melalui perilaku fisik seperti aktivitas otak, tekanan darah, dan lain-lain.
4. Transmisi, pengirim dan penerima adalah orang yang sama. Transmisi terjadi melalui berbagai impuls saraf.

2.2 Motif

Menurut Kuswarno (2009:192), motif adalah dorongan untu menetapkan suatu pilihan perilaku yang secara konsisten dijalani seseorang sedangkan alasan adalah keputusan yang pertama kali keluar pada diri seseorang ketika dirinya mengambil tindakan tertentu.

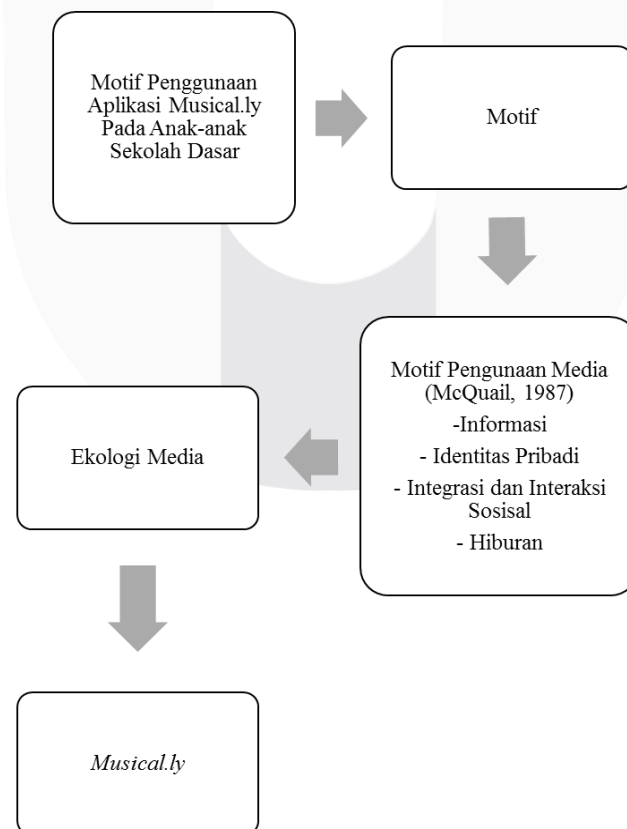
Motif penggunaan media adalah suatu daya penggerak yang mendorong seseorang untuk menggunakan media tertentu untuk melakukan aktivitas berkomunikasi. Berikut ini adalah pola motif yang mendorong perilaku masyarakat dalam mengkonsumsi media berdasarkan kerangka yang dikutip dari tipologi yang disarankan oleh McQuail dan kawan-kawan (dalam McQuail, 1987:72).

1. Informasi
2. Identitas pribadi
3. Integrasi dan interaksi sosial
4. hiburan

2.3 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pemakai komputer untuk melaksanakan pekerjaannya, Supriyono Arif (2013). Dari pendapat diatas, bisa disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program atau perangkat lunak yang dirancang atau dibuat untuk tujuan tertentu dengan melakukan aktifitas tertentu melalui proses dan prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan.

2.4 Kerangka Pemikiran



3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan metode studi kasus eksplanatoris, yaitu metode yang digunakan untuk menjawab pertanyaan “mengapa” dan “Bagaimana”. Fenomena yang menjadi kasus dalam penelitian ini adalah anak-anak Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung yang menggunakan aplikasi *Musical.ly*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan atau motif anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *Musical.ly*.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pembahasan yang akan diuraikan sesuai dengan fokus penelitian pada bab sebelumnya, tentang Motif Penggunaan Aplikasi (Studi Kasus Motif Penggunaan Aplikasi *Musical.ly* Pada Murid Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung). Adapun hasil penelitian diperoleh melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi.

4.1.1 Motif Penggunaan Aplikasi *Musical.ly*

Berdasarkan hasil penelitian, informan dalam bermain *Musical.ly* memiliki motif yang berbeda satu sama lain. Dari hasil yang diperoleh, peneliti menghubungkan jawaban-jawaban dari informan dengan teori motif dari McQuail, yaitu terbagi menjadi beberapa kategori motif berikut uraian nya:

1. Motif Informasi

Motif informasi adalah motif yang berhubungan dengan kebutuhan informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dorongan akan mendapatkan pengetahuan, dorongan akan rasa ingin tahu, dorongan untuk memperkuat pendapat dan keputusan yang diambil, dorongan untuk belajar, dorongan untuk memperoleh perasaan aman melalui pengetahuan yang didapat dari media massa. Informan dalam menggunakan aplikasi *Musical.ly*, didasari oleh rasa ingin tahu lalu kemudian mencoba mengunduh dan memainkannya tanpa ada paksaan dari pihak lain, berikut pernyataan dari informan.

“Sering lihat di *Instagram* kayak seru gitu, jadi bikin penasaran” (Informan Nissa Pada Juni, 2018).

Berdasarkan dari pernyataan informan bahwa, berawal hanya melihat di media sosial *Instagram* dan akhirnya informan merasa ingin tahunya besar lalu pada akhirnya membuat akun dan ikut bermain *Musical.ly*.

“Karena tertarik sama *Musical.ly*” (Informan Husin Pada Juni, 2018).

Dalam penjelasan informan diatas, informan tertarik dengan *Musical.ly* dan akhirnya ikut bermain *Musical.ly*.

2. Motif Interaksi Sosial

Motif interaksi sosial merupakan motif yang berkaitan dengan dorongan individu untuk berinteraksi dengan orang lain, dorongan untuk memperoleh pengetahuan akan empati sosial, dorongan untuk mempertahankan norma-norma sosial, dorongan untuk membantu individu dalam menjalankan peran sosial. Berdasarkan dari hasil wawancara informan, beberapa dari informan ingin sekali terkenal dan menjadi *Top Muser* (Pengguna *Musical.ly*), dan ingin dilihat oleh orang banyak. Berikut pernyataan nya

“Pengen jadi *Muser Id*”, “Oh pengen jadi *Muser* yang terkenal itu yah? Iyah, Mau terkenal” (Informan Fitri Pada Juni, 2018). Dari hasil wawancara diatas, informan memang sudah mempunyai tujuan dalam bermain *Musical.ly* yaitu ingin dapat terkenal.

“Ya bisa diliat orang –orang” (Informan Fitri Pada Juni, 2018)

Salah satu informan diatas juga menyatakan bahwa dirinya ingin sekali bisa dilihat dan dikenal oleh orang banyak lewat aplikasi *Musical.ly*.

“Penggennya sih jadi terkenal” (Informan Nissa Pada Juni, 2018).

Pernyataan informan diatas juga masih sama dengan informan lain nya, yaitu ingin terkenal dan mendapatkan *followers* yang banyak.

“Biar terkenal, biar masuk *Youtube* gitu” (Informan Fawaz Pada Juni, 2018).

Dalam pernyataan nya informan juga ingin sekali terkenal dan dapat dikenal oleh banyak orang diluar sana, tidak hanya lewat aplikasi *Musical.ly* tetapi juga dengan aplikasi tetapi juga dengan aplikasi *Youtube*.

3. Motif Hiburan

Motif hiburan adalah motif yang berhubungan dengan dorongan individu untuk mencari hiburan, dorongan untuk melepaskan kejenuhan dan kebosanan, dorongan untuk mengisi waktu luang. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara informan ada sebagian informan yang menyatakan bahwa bermain *Musical.ly* hanya ingin senang-senang saja dan agar tidak bosan, berikut pernyataan nya:

“Ya biar ngga bosan” (Informan Nissa Pada Juni, 2018). Informan dalam menggunakan *Musical.ly* hanya ingin mengisi waktu luang saja dan untuk menghilangkan rasa bosan nya.

“Buat seru –seruan” (Informan Fawaz Pada Juni, 2018).

Dalam bermain *Musical.ly* informan mengaku hanya untuk bersenang-senang saja dengan teman ataupun melepaskan penat diri nya sendiri.

“Biar terkenal sama buat *happy-happy* aja sama teman” (Informan Fazka Pada Juni, 2018).

Dari pernyataan informan diatas, sama dengan pernyataan informan lain nya yang hanya ingin bersenang-senang saja dalam bermain aplikasi *Musical.ly* tanpa memikirkan tujuan yang lain nya.

Menurut pernyataan dari Guru SDN Cipagalo 1, dilihat dari fungsinya bermain *Musical.ly* ini yah memang tidak ada, ditambah lagi dengan tidak ada nya pembelajaran yang di dapat.

”Secara pribadi yah, kalo secara pribadi sih kalo lihat anak-anak di bawah umur maen seperti itu, saya sih yah kurang setuju yah maksudnya apasih gitu gak ada, intinya gak ada sesuatu yang jadi pembelajaran” (Informan Ibu Guru Desi Pada Juni, 2018).

Ibu Guru tidak setuju dengan apa yang murid nya mainkan yaitu aplikasi *Musical.ly*, karena menurutnya aplikasi tersebut tidak ada manfaat ataupun nilai positif nya.

“Cuman iseng-iseng doang kan gitu kan, cuman ikut-ikutan temen-temen nya liat nge *booming booming* kaya gitu” (Informan Ibu Guru Desi Pada Juni, 2018).

Ibu guru menambahkan anak murid yang bermain *Musical.ly* hanya mencoba dan iseng- iseng saja mengikuti teman nya yang lain.

“Ada juga anak-anak utamanya kelas empat, tiga, empat ke atas lah kalo satu dua kayanya agak jarang yah, belom belomlah kalo ketiga empat lima enam sih, apalagi kelas enam yang memang mungkin kan dia lagi masa-masanya mau remaja jadi lebih *show off* gitu dia jadi sering bikin kaya gitu gitu lah” (Informan Ibu Guru Desi Pada Juni, 2018).

Ibu guru juga berpendapat bahwa anak-anak SD yang bermain *Musical.ly* karena memang mereka sedang dalam fase remaja dimana mereka ingin menunjukkan sesuatu yang ada dalam diri mereka.

4.2 Pembahasan

Dalam era digital seperti saat ini memang tidak dapat di pungkiri lagi manusia sudah sangat bergantung dengan teknologi, untuk itu anak-anak sekalipun sudah melek teknologi karena memang sudah sejak dini diberikan *gadget* maka tidak salah kalau yang kita lihat sekarang anak-anak sudah menghiasi layar media sosial atau aplikasi aplikasi yang terdapat di *gadget*. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan murid SDN Cipagalo 1, sejak kelas dua sampai tiga sudah diberikan *Handphone* (bisa dilihat di tabel 4.5), sudah tidak heran keterampilan dan penguasaan teknologi oleh informan sudah sangat berkembang.

Dalam penggunaan aplikasi *Musical.ly* beberapa informan juga menjawab tidak tahu tujuan bermain *Musical.ly*, secara kognitif anak usia sekolah dasar masih berada ditahap operasional kongret dan beberapa sudah memasuki tahap operasional formal. Hal itu yang mempengaruhi cara berfikir informan dalam menggunakan aplikasi *Musical.ly*. Beberapa informan mampu menjawab pertanyaan tujuan bermain *Musical.ly* dengan hal yang mengejutkan yaitu ingin terkenal dan ingin menjadi *Top Muser Id*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orangtua informan, tujuan di berikan nya *gadget* kepada anak nya adalah agar tidak mengganggu *gadget* yang dimiliki orangtua, lalu yang kedua agar anak tersebut bisa memberikan kabar jika sedang jauh dari orangtua. Tetapi pada kenyataannya sang anak menyalahgunakan *gadget* dengan mengunduh aplikasi yang belum seharusnya dimainkan di usianya yaitu *Musical.ly*. Menurut orangtua informan, sang anak terpengaruh dengan lingkungannya sehingga bisa sampai bermain aplikasi *Musical.ly* tersebut.

Keseluruhan informan menunjukkan motif interaksi sosial dan hiburan dalam penggunaan aplikasi *Musical.ly*, berawal dari iseng-iseng dan mengisi kebosanan, lalu berlanjut menjadi ingin terkenal. Padahal di usia tersebut lebih baik melakukan aktifitas yang melibatkan pengalaman langsung seperti bermain layangan, bermain bola, dan sebagainya. Namun hasil temuan di lapangan informan lebih tertarik dengan bermain aplikasi *Musical.ly*.
Motif Informan Bermain *Musical.ly*

1. Motif interaksi sosial, merupakan motif yang berkaitan dengan dorongan individu untuk berinteraksi dengan orang lain, dorongan untuk memperoleh pengetahuan akan empati sosial, dorongan untuk mempertahankan norma-norma sosial, dorongan untuk membantu individu dalam menjalankan peran sosial. Beberapa informan ingin sekali terkenal dan menjadi *Top Muser* (Pengguna *Musical.ly*), dan ingin dilihat oleh orang banyak.

2. Motif Hiburan, motif yang berhubungan dengan dorongan individu untuk mencari hiburan, dorongan untuk melepaskan kejenuhan dan kebosanan, dorongan untuk mengisi waktu luang. Beberapa individu mengatakan bahwa dalam penggunaan *Musical.ly* hanya untuk mengisi waktu yang kosong saja. *Top Muser Id*, dalam *Musical.ly* sendiri pengguna atau pemain aplikasi ini, disebut dengan *Muser*. *Top Muser Id* sendiri memiliki pengertian pengguna yang sudah memiliki banyak fans (pengikut) dan sudah konsisten dalam bermain *Musical.ly*.

Kurangnya pemahaman dalam penggunaan aplikasi juga ditakutkan menjadi bullying seperti dikatakan beberapa informan bahwa teman-teman sering mengejeknya disaat informan bermain *Musical.ly*. Hal itu ditakutkan akan berdampak pada psikologis anak kedepannya. Persoalan yang sering di hadapi di daerah pedesaan juga rendahnya tingkat pendidikan masyarakat. Sehingga sebagian masyarakat belum mengerti teknologi dan informasi. Dari hasil wawancara dengan informan dikatakan, bahwa orangtua tidak melarang ketika informan bermain *Musical.ly* ataupun aplikasi lainnya. Oleh karena itu komunikasi dalam keluarga sangatlah dibutuhkan agar anak dan orangtua memiliki kedekatan yang sangat baik. Jika sudah seperti itu orangtua pasti bisa mengedukasi kepada informan dengan tepat, dengan mengarahkan apa saja yang boleh digunakan dan apa saja yang belum saatnya digunakan.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan sebelumnya mengenai “Motif Penggunaan Aplikasi (Studi Kasus Motif Penggunaan Aplikasi *Musical.ly* Pada Anak-Anak Sekolah Dasar Negeri Cipagalo 1 Kabupaten Bandung)” Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

Dari hasil penelitian yang dilakukan informan terbagi menjadi dua bagian yaitu informan dengan motif hiburan dan informan dengan motif interaksi sosial. Pada motif hiburan peneliti melihat bahwa awal mula informan bermain aplikasi *Musical.ly* hanya ingin mengisi waktu luang dan hanya ingin senang-senang saja, dapat dilihat dalam penggunaan aplikasi *Musical.ly* nya juga masih sangat kurang baik dan tidak sebagus para *Muser* yang sudah dewasa. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pengetahuan dan penguasaan informan dalam penggunaan aplikasi tersebut dan mereka menggunakan aplikasi ini hanya untuk kesenangan semata tanpa tahu sebab akibat yang akan didapatkan kedepannya. Lalu motif selanjutnya yaitu informan dengan motif interaksi sosial dalam motif ini informan yang awalnya bermain *Musical.ly* hanya iseng-iseng saja lalu informan melihat para *Top Muser* yang ada pada menu *eksplore* di dalam *Musical.ly* nya, dan pada akhirnya informan menyukai para *Top Muser* dan informan tertarik ingin menjadi seperti itu. hal itu sebenarnya sangat disayangkan karena observasi yang dilakukan peneliti di aplikasi *Musical.ly* banyak *Top Muser* membuat video dengan gerakan gerakan

yang tidak pantas anak dibawah umur melihatnya dan juga memakai busana yang sangat minim. Sangat di sayangkan informan berkeinginan untuk mengikuti dan menjadikan mereka panutan dalam bermain *Musical.ly*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifianto, S. (2017). *Implementasi Metode Penelitian Studi Kasus Dengan Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- [2] Hardjana, Mangun. (2003). *Komunikasi Interpersonal & Intrapersonal*. Jakarta: Kanisius.
- [3] Moleong, Lexy J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Satori, Djam'an & Aan, Komariah. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- [5] Yin, Robert K. (2015). *Studi Kasus: Desain Dan Metode*, Jakarta: Rajawali Pers.
- [6] Yusuf, Syamsu. L.N. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Rosda.