



PENGALAMAN MENYIMAK GENERASI MUDA MELALUI MEDIA STREAMING DI ERA DIGITAL

Silvana Rahayu¹⁾, Anna Amelia²⁾

Universitas Jambi, Jambi, Indonesia^{1,2)}

E-mail: silvanarahayu13@gmail.com¹⁾, annaammelia1@gmail.com²⁾

*Korespondensi Penulis

Diterima: 2 Desember 2025 Direvisi: 23 Desember 2025 Diterbitkan: 29 Desember 2025

The development of information and communication technology has changed the media consumption patterns of the younger generation, who are now increasingly dependent on streaming media for entertainment, education, and social interaction. This phenomenon not only offers flexible access and a variety of content but also raises concerns about negative impacts such as addiction, decreased quality of social interactions, and mental health disorders. This study aims to describe the experience of watching streaming media among the younger generation, identify factors that influence their consumption behavior, and analyze its consequences on social, academic, and psychological aspects. Using a qualitative case study approach, the study involved 12 participants aged 17–23 years, selected through purposive sampling. Data collection was conducted through in-depth interviews, participant observation, and documentation, then analyzed thematically with triangulation of sources and techniques to ensure data validity. The results show that the main motivations for using streaming media are entertainment, relaxation, increasing insight, and the need to follow social trends. The most popular types of content include music, vlogs, entertainment videos, and educational content. Streaming media offers benefits such in increased knowledge, practical skills, and emotional support, but also carries risks, including addiction, sleep disturbances, decreased productivity, and weakened direct social interactions. This research confirms that streaming media plays a significant role in shaping the identity and social lives of young people, while simultaneously requiring strengthened media literacy and wiser management of digital consumption. These findings are expected to provide a basis for educators, parents, and platform providers in designing strategies for healthy and constructive use of streaming media.

Keywords: *streaming media, young people, listening experience, media literacy, psychological impact*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola konsumsi media generasi muda, yang kini semakin bergantung pada media streaming sebagai sarana hiburan, edukasi, dan interaksi sosial. Fenomena ini tidak hanya menawarkan fleksibilitas akses dan keberagaman konten, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran mengenai dampak negatif seperti kecanduan, menurunnya kualitas interaksi sosial, dan gangguan kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman menyimak media streaming pada generasi muda, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumsi mereka, serta menganalisis konsekuensinya terhadap aspek sosial, akademik, dan psikologis. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian melibatkan 12 peserta berusia 17–23 tahun yang dipilih melalui purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik dengan triangulas sumber dan teknik untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi utama penggunaan

media streaming adalah hiburan, relaksasi, peningkatan wawasan, serta kebutuhan mengikuti tren sosial. Jenis konten yang paling diminati mencakup musik, vlog, video hiburan, dan konten edukatif. Media streaming memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan praktis, serta dukungan emosional, namun di sisi lain menimbulkan risiko berupa kecanduan, gangguan tidur, penurunan produktivitas, dan melemahnya interaksi sosial langsung. Penelitian ini menegaskan bahwa media streaming berperan signifikan dalam pembentukan identitas dan kehidupan sosial generasi muda, sekaligus menuntut penguatan literasi media dan pengelolaan konsumsi digital yang lebih bijak. Temuan ini diharapkan menjadi dasar bagi pendidik, orang tua, dan penyedia platform dalam merancang strategi penggunaan media streaming yang sehat dan konstruktif.

Kata Kunci: media streaming; generasi muda; pengalaman menyimak; literasi media; dampak psikologis

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pola konsumsi media. Saat ini, media streaming menjadi salah satu platform utama yang digunakan oleh generasi muda untuk mengakses berbagai konten, mulai dari musik, film, video pendidikan, hingga hiburan interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al. (2020), media streaming memungkinkan akses konten secara fleksibel, real-time, dan personalized, sehingga mempengaruhi perilaku dan preferensi generasi muda secara signifikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa media streaming tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan sosialisasi bagi generasi muda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Johnson (2019) yang menyatakan bahwa media streaming mampu membentuk identitas dan budaya generasi muda melalui konten yang mereka konsumsi. Di sisi lain, ada kekhawatiran mengenai dampak negatif dari penggunaan media streaming secara berlebihan, seperti penurunan kualitas interaksi sosial dan peningkatan konsumsi konten yang tidak sesuai usia (Kumar & Singh, 2021). Seiring dengan penetrasi internet yang semakin meluas di Indonesia, penggunaan media streaming oleh generasi muda mengalami peningkatan yang pesat. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) menunjukkan bahwa lebih dari 70% pengguna internet di Indonesia berusia di bawah 30 tahun dan mayoritas mengakses konten melalui platform streaming seperti YouTube, Netflix, dan TikTok. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana pengalaman menyimak melalui media streaming mempengaruhi perilaku, pola pikir, dan kehidupan sosial generasi muda.

Selain itu, pandemi COVID-19 yang telah melanda empat tahun lalu telah mempercepat transformasi digital, termasuk peningkatan penggunaan media streaming. Menurut laporan UNESCO (2021), selama pandemi, konsumsi media digital meningkat secara eksponensial, terutama di kalangan anak muda dan pelajar. Berbagai platform streaming seperti YouTube, TikTok, dan Netflix menawarkan berbagai konten yang mampu menarik perhatian mereka dari berbagai latar belakang sosial dan budaya, menciptakan pengalaman menyimak yang sangat berbeda dari media konvensional. Namun, di balik peluang besar yang ditawarkan, terdapat pula tantangan seperti risiko kecanduan dan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan sosial. Studi oleh Patel dan Sharma (2022) menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap media streaming dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan isolasi sosial. Di sisi lain, media streaming juga memiliki potensi besar sebagai alat edukasi dan pengembangan diri jika digunakan secara bijak. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman menyimak media streaming, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna dan dampaknya terhadap kehidupan mereka.

Rumusan masalah dari penelitian ini mencakup bagaimana pengalaman menyimak media streaming dialami oleh generasi muda, faktor apa saja yang memengaruhi perilaku konsumsi mereka, serta apa dampak dari pengalaman tersebut terhadap aspek sosial, akademik, dan psikologis mereka. Dengan tujuan untuk menggambarkan pengalaman menyimak yang dialami, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku mereka, dan menganalisis dampaknya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi akademisi, orang tua, pendidik, dan penyedia platform streaming dalam memahami dan mengelola konsumsi media digital secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Sejumlah literatur mendukung pentingnya kajian ini. Menurut Anderson (2018), media streaming memberikan kemudahan akses dan meningkatkan intensitas konsumsi konten oleh pengguna muda. Lee dan Kim (2019) menambahkan bahwa pengalaman menyimak melalui media streaming dapat memperkuat identitas diri dan meningkatkan keterlibatan emosional. Sementara itu, Wang et al. (2021) menegaskan bahwa media streaming tidak hanya berpengaruh terhadap hiburan, tetapi juga terhadap aspek pendidikan dan sosial. Di sisi lain, kekhawatiran terhadap dampak negatif, seperti isolasi sosial dan kecanduan, juga diangkat oleh Martinez & Lopez (2020). Oleh karena itu, literasi media yang baik menjadi kunci untuk memanfaatkan potensi positif media streaming sekaligus memitigasi dampak negatifnya (Davis, 2022). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif mengenai pengalaman menyimak media streaming dan implikasinya bagi generasi muda di Indonesia, serta menyusun rekomendasi strategis untuk pengembangan literasi media yang efektif dan bertanggung jawab.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman menyimak media streaming yang dialami oleh generasi muda, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumsi mereka, serta menganalisis dampaknya terhadap aspek sosial, akademik, dan psikologis mereka. Pentingnya studi ini terletak pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam bagaimana konten digital memengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda dalam era digital yang terus berkembang pesat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memahami secara mendalam pengalaman menyimak media streaming oleh generasi muda. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna, persepsi, motivasi, serta pengalaman subjektif partisipan secara kontekstual dan holistik (Creswell & Poth, 2018). Menurut Denzin dan Lincoln (2018), penelitian kualitatif berfokus pada penafsiran fenomena sosial sebagaimana dialami oleh individu dalam situasi alaminya, sehingga relevan untuk mengkaji praktik menyimak media streaming dalam kehidupan sehari-hari generasi muda. Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan di beberapa komunitas anak muda yang aktif menggunakan platform media streaming seperti YouTube, TikTok, dan Spotify. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama dua bulan mulai dari pengumpulan data hingga analisis dan penyusunan laporan. Subjek penelitian terdiri dari 10-12 orang anak muda berusia 18-24 tahun yang secara aktif mengonsumsi media streaming. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan kriteria utama adalah mereka yang memiliki pengalaman menyimak media streaming minimal Empat bulan dan bersedia menjadi bagian dari penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan subjek untuk memahami pengalaman, motivasi, dan persepsi mereka terkait media streaming, observasi partisipatif saat mereka mengakses media streaming dalam situasi alami, serta dokumentasi berupa rekaman layar saat mereka menonton konten dan catatan-catatan terkait aktivitas mereka selama proses menyimak. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi

dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu proses mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan pola atau tema yang muncul dari data kualitatif. Analisis tematik dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang sistematis dan mendalam terhadap makna yang terkandung dalam pengalaman partisipan (Braun & Clarke, 2006). Proses analisis dilakukan secara berulang (iteratif), dimulai dari tahap familiarisasi data, pengodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, hingga pendefinisian dan penamaan tema secara sistematis (Braun & Clarke, 2019). Pendekatan analisis yang berulang ini bertujuan untuk meningkatkan ketelitian dan konsistensi interpretasi data sehingga hasil penelitian lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Denzin (2017), triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara dan observasi. Lebih lanjut, Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) menegaskan bahwa penggunaan triangulasi dalam penelitian kualitatif berperan penting dalam meningkatkan kredibilitas, validitas, dan keandalan temuan penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan peserta untuk memastikan interpretasi yang tepat terhadap data yang diperoleh.

Temuan dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 12 partisipan generasi muda berusia 18-24 tahun yang berasal dari wilayah Provinsi Jambi. yang terdiri atas: 6 mahasiswa perguruan tinggi, 4 pelajar SMA, dan 2 pekerja muda. Partisipan dipilih menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Creswell dan Poth (2018), purposive sampling memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang kaya dari individu yang benar-benar mengalami fenomena yang diteliti. Kriteria pemilihan partisipan: Aktif menggunakan media streaming (YouTube, Netflix, Spotify, Joox), Mengakses media streaming minimal 2 jam per hari, Menggunakan media streaming untuk hiburan dan/atau pembelajaran. Pemilihan latar belakang yang beragam bertujuan untuk memperoleh variasi pengalaman dan perspektif penggunaan media streaming.

Motivasi Menggunakan Media Streaming

Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu melakukan suatu tindakan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam konteks media, Uses and Gratifications Theory menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan hiburan, informasi, identitas diri, dan interaksi sosial (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974). Penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa media streaming digunakan generasi muda untuk memenuhi kebutuhan relaksasi, aktualisasi diri, serta mengikuti tren budaya digital (Sjöblom & Hamari, 2017). Hasil wawancara menunjukkan bahwa motivasi utama partisipan dalam mengakses media streaming adalah hiburan, pengisi waktu luang, dan pemenuhan kebutuhan informasi.

Contoh pertanyaan wawancara:

Apa alasan utama anda menggunakan media *streaming*?

Jawaban partisipan (P2, Mahasiswa, 20 tahun)

“Biasanya buat hiburan dan ngilangin bosan. Kalau capek kuliah, nonton YouTube atau Netflix itu paling gampang.”

Selain hiburan, faktor tren sosial juga memengaruhi motivasi penggunaan.

Jawaban Partisipan (P6, Pelajar SMA, 18 tahun)

“Kalau nggak nonton, kadang nggak nyambung pas teman ngobrol. Jadi nonton juga biar update.”

Beberapa partisipan memanfaatkan media streaming sebagai media belajar informal.

Jawaban Partisipan (P9, Pekerja muda, 23 tahun)

“Saya sering nonton video motivasi sama tutorial kerja. Lumayan nambah wawasan.”

Motivasi penggunaan media streaming bersifat multifungsi, meliputi hiburan, pembelajaran, dan kebutuhan sosial, sejalan dengan teori *uses and gratifications*.

Jenis Konten yang Dikonsumsi

Konten media streaming merujuk pada berbagai bentuk sajian audio-visual yang dikonsumsi secara daring, seperti musik, vlog, film, dan konten edukatif. Menurut Jenkins (2006), keberagaman konten digital memungkinkan pengguna memilih media sesuai dengan minat personal dan kebutuhan emosional. Konten hiburan dan edukatif menjadi dominan dalam budaya media digital generasi muda (Lobato, 2019). Data menunjukkan bahwa musik, vlog, video hiburan, dan konten edukatif merupakan jenis konten yang paling banyak dikonsumsi.

Contoh pertanyaan wawancara:

Jenis konten apa yang paling sering Anda tonton atau dengarkan?

Jawaban Partisipan (P4, Mahasiswa, 21 tahun)

“Paling sering dengerin musik di Spotify.”

Kalau lagi stres, musik itu bikin lebih tenang.

Jawaban Partisipan (P7, Pelajar SMA, 17 tahun)

“Saya suka nonton vlog, soalnya ceritanya kayak kehidupan sehari-hari, jadi relate.”

Konten edukatif juga semakin diminati.

Jawaban Partisipan (P11, Mahasiswa, 22 tahun)

“Saya sering nonton tutorial bahasa Inggris sama masak. Lebih gampang dipahami daripada baca.”

Jenis konten yang dikonsumsi menunjukkan keseimbangan antara hiburan emosional dan pengembangan diri, mencerminkan pola konsumsi media yang pragmatis.

Pengaruh Media Streaming terhadap Kehidupan Sosial

Media digital memiliki dampak sosial yang bersifat ambivalen. Menurut Boyd (2014), media daring dapat memperluas jejaring sosial, namun penggunaan berlebihan berpotensi mengurangi interaksi tatap muka. Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa intensitas konsumsi media streaming dapat memengaruhi kualitas relasi sosial generasi muda (Kross et al., 2021).

Sebagian partisipan merasakan manfaat sosial dari media streaming

Jawaban Partisipan (P1, Mahasiswa, 19 tahun)

“Kadang dari nonton video yang sama, jadi ada bahan ngobrol sama teman.”

Namun, dampak negatif juga dirasakan

Jawaban Partisipan (P8, Pelajar SMA, 18 tahun):

“Kadang keablasan nonton, jadi jarang ngobrol sama keluarga.”

Jawaban Partisipan (P12, Pekerja muda, 24 tahun)

“Kalau terlalu lama, rasanya males ketemu orang langsung.”

Media streaming memperluas interaksi sosial secara daring, namun berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial langsung apabila tidak dikelola dengan baik.

Dampak Psikologis dan Emosional

Dampak psikologis dan emosional merujuk pada perubahan kondisi mental, perasaan, dan kesejahteraan emosional individu sebagai akibat dari interaksi dengan media. Menurut American Psychological Association (APA, 2020), paparan media digital dapat memengaruhi emosi, tingkat stres, suasana hati (mood), serta pola perilaku individu. Dalam konteks media digital, penggunaan konten hiburan dan inspiratif berpotensi meningkatkan emosi positif, sementara konsumsi berlebihan dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan gangguan regulasi diri (Valkenburg & Peter, 2013; Montag et al., 2019). Konsep digital well-being menekankan pentingnya keseimbangan dalam penggunaan media agar manfaat psikologis dapat diperoleh tanpa menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dan gangguan tidur (OECD, 2021). Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan merasakan dampak emosional positif dari penggunaan media streaming, terutama ketika mengonsumsi konten humor, motivasi, dan cerita inspiratif.

Contoh pertanyaan wawancara:

Bagaimana perasaan Anda setelah menonton konten di media streaming?

Jawaban Partisipan (P5, Mahasiswa, 21 tahun)

“Kalau nonton yang lucu atau motivasi, rasanya lebih rileks dan stres berkurang.”

Jawaban Partisipan (P9, Pekerja muda, 23 tahun)

“Media streaming itu kayak hiburan setelah kerja. Mood jadi lebih baik.”

Namun, penelitian ini juga menemukan dampak psikologis negatif, khususnya terkait intensitas penggunaan yang berlebihan.

Jawaban Partisipan (P3, Mahasiswa, 20 tahun)

“Kadang niat nonton sebentar, tapi jadi berjam-jam. Habis itu nyesel karena tugas ketunda.”

Beberapa partisipan melaporkan gangguan tidur akibat kebiasaan menonton hingga larut malam.

Jawaban Partisipan (P12, Pekerja muda, 24 tahun)

“Sering begadang gara-gara nonton series, besoknya capek dan nggak fokus.”

Selain itu, muncul perasaan gelisah dan bersalah ketika penggunaan media streaming mengganggu tanggung jawab akademik maupun pekerjaan. dampak psikologis dan emosional media streaming bersifat dualistik. Di satu sisi, media streaming berfungsi sebagai sarana relaksasi dan pengelolaan stres yang efektif, sejalan dengan pandangan Valkenburg dan Peter (2013) bahwa media dapat menjadi sumber regulasi emosi. Di sisi lain, penggunaan berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan, gangguan tidur, serta perasaan bersalah dan frustrasi akibat menurunnya produktivitas. Oleh karena itu, kesadaran terhadap pola penggunaan media yang sehat dan seimbang menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat psikologis media streaming tanpa menimbulkan dampak negatif bagi kesejahteraan mental generasi muda.

Simpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media streaming oleh generasi muda saat ini menunjukkan tren yang sangat dinamis dan multifungsi. Mereka tidak hanya memanfaatkan platform ini sebagai sumber hiburan semata, tetapi juga sebagai media edukasi, alat sosial, dan sumber motivasi. Keberagaman konten yang tersedia di berbagai platform streaming mampu memenuhi berbagai kebutuhan emosional, intelektual, dan sosial pengguna. Di balik manfaat tersebut, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan. Penggunaan media streaming secara berlebihan dan tidak terkendali dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti isolasi sosial, gangguan kesehatan mental, dan gangguan pola tidur. Fenomena ini menegaskan pentingnya kesadaran dan pengelolaan diri dalam memanfaatkan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Peran orang tua, pendidik, dan komunitas sangat krusial dalam membentuk pola konsumsi media yang sehat di kalangan generasi muda. Edukasi tentang literasi media dan pengaturan waktu harus terus ditingkatkan agar mereka dapat memanfaatkan media streaming secara optimal dan bermanfaat. Pengembangan platform yang lebih memperhatikan aspek edukatif dan kesejahteraan psikologis pengguna juga

menjadi langkah strategis yang perlu dikembangkan. pemanfaatan media streaming yang sehat dan seimbang akan mampu mendukung perkembangan positif generasi muda, meningkatkan kualitas kehidupan mereka, serta memperkuat hubungan sosial secara lebih konstruktif. Pemahaman yang mendalam tentang fenomena ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang kebijakan dan program edukasi yang relevan untuk masa depan yang lebih cerah.

Daftar Pustaka

- Anderson, M. (2018). Youth engagement with digital and streaming media platforms. *Journal of Youth Media Studies*, 6(1), 12–25.
- APJII. (2022). *Laporan Survei Internet Indonesia 2022: Penggunaan Media Streaming oleh Generasi Muda*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Davis, R. (2022). Media literacy as a strategy to mitigate negative impacts of digital content. *International Journal of Media Literacy Education*, 11(1), 15–29.
- Johnson, T. (2019). Streaming media and the formation of youth cultural identity. *International Journal of Digital Society*, 10(3), 45–58.
- Kumar, R., & Singh, A. (2021). Impacts of excessive streaming media consumption on young audiences. *Asian Journal of Social Research*, 5(2), 88–102.
- Lee, S., & Kim, H. (2019). Emotional involvement and self-identity formation through streaming content. *Media and Communication Review*, 7(3), 77–90.
- Martinez, J., & Lopez, D. (2020). Digital media dependency and risks of social isolation among adolescents. *Journal of Behavioral Studies*, 9(2), 33–47.
- Patel, S., & Sharma, N. (2022). Psychological effects of excessive streaming among university students. *Journal of Mental Health and Technology*, 8(1), 24–39.
- Smith, J., Lee, P., & Carter, L. (2020). Personalized and real-time streaming media consumption patterns among youth. *Journal of Media Psychology*, 32(4), 210–223.
- UNESCO. (2021). *Digital Media Consumption Trends Among Youth During the COVID19 Pandemic*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wang, H., Chen, Y., & Li, X. (2021). Educational uses of streaming media and their influence on student learning habits. *Journal of Digital Learning*, 14(2), 56–71.
- Navarro, L., & Ruiz, P. (2017). Streaming media and online social participation among youth. *Journal of Social Media Studies*, 4(2), 140–155.
- Reynolds, K., & Oliver, M. (2020). Youth motivation in consuming digital streaming content: A uses and gratifications approach. *Journal of Interactive Media*, 18(2), 99–115.
- Hassan, M., & Rahman, T. (2020). Sleep disruption caused by late-night digital media use

among adolescents. *Journal of Youth Health*, 12(4), 301–315.

Chen, L., & Park, S. (2021). *Youth digital habits and the influence of streaming platforms on social behavior*. *Journal of New Media and Society*, 13(1), 67–82.