

# Analisis Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kecemasan Sosial dan Hubungan Interpersonal pada Remaja

R.Widya Henisaputri <sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> UVERS Career Center, Universitas Universal

\* Corresponding author E-mail: [Widyahenisaputri02@gmail.com](mailto:Widyahenisaputri02@gmail.com)

## Article Info

### Article history:

Received 02-06-2022

Revised 20-06-2022

Accepted 20-06-2022

### Keyword:

*Interpersonal Relationships, Social Anxiety, Social Media Addiction*

## ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between social media addiction on social anxiety and interpersonal relationships in adolescents. This study uses a quantitative approach with predictive correlation method. The instrument used in this study is a differential semantic scale for social media addiction, and a likert scale for social anxiety and interpersonal relationships. The research sample was 220 high school students in Batam City, Indonesia, who were selected by cluster quota random sampling. The results showed that social media addiction did not contribute to social anxiety with a t-value of -0.98, and social media addiction did not contribute to interpersonal relationships with a t-value of -1.05.



Copyright © 2022. This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Kondisi ini tentunya berdampak pada berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat modern mulai dari pendidikan, sosial, hingga dalam aspek ekonomi. Dampak teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam bidang ekonomi terbukti dengan berkembangnya *e-commerce* atau lebih dikenal dengan perdagangan elektronik. Perkembangan teknologi membuat konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja dan berbelanja di toko-toko online yang tersedia dengan gadget pribadi tanpa harus keluar rumah. Perkembangan teknologi *e-commerce* ini terlihat dari data yang disampaikan dalam sebuah artikel berjudul *Event Veritrans: Rise of E-Commerce* pada majalah marketing edisi 8 tahun 2014, yang menggambarkan peningkatan dari tahun 2013 sampai dengan prediksi untuk tahun 2016, dalam pemanfaatan teknologi *e-commerce* pada negara-negara di Asia. Perkembangan teknologi dan komunikasi dapat menciptakan berbagai tantangan dan peluang bagi masyarakat luas, khususnya bagi negara-negara berkembang seperti Indonesia.

Perkembangan teknologi dan komunikasi secara tidak langsung juga memiliki dampak sosial bagi masyarakat modern. Realita yang terjadi saat ini manusia dapat saling berinteraksi dengan sangat mudah, walaupun daerah tempat

tinggalnya saling berjauhan tetapi masih dapat berkomunikasi, berinteraksi, sampai membentuk komunitas tertentu dengan mudah. Masyarakat masa kini dengan mudah mempublikasikan kehidupan pribadinya melalui media sosial. Membangun pertemanan, relasi, berbagi informasi hingga menjalin hubungan interpersonal dapat dilakukan melalui dunia maya.

Data menunjukkan bahwa pengguna internet dunia terus meningkat, seperti yang terlihat pada data *Global Digital Statistics* yang dipublikasikan *We Are Social* pada bulan Agustus 2014 yaitu 41% dari populasi dunia atau 2,95 miliar orang. Data pada bulan Agustus 2015 terus mengalami peningkatan yakni menjadi 43% dari populasi dunia atau 3,17 miliar orang adalah pengguna aktif internet. Inilah yang membuktikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi masyarakat luas, karena hampir setengah dari populasi manusia di dunia terlibat di dalamnya. Di Indonesia, berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta penduduk dan 48% diantaranya adalah pengguna internet harian [1].

Faktanya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Setiap perubahan selalu menimbulkan pro dan kontra. Penggunaan media *online* yang positif akan memberikan dampak yang baik bagi masyarakat, begitupun

sebaliknya. Kini, dampak negatif dari perkembangan teknologi dan komunikasi mulai banyak dirasakan dalam kehidupan masyarakat. Mulai dari kasus kriminalitas seperti penipuan, ancaman teror, *bullying*, hingga kasus pembunuhan. Selain dalam bentuk kasus kriminal, dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ini adalah kasus – kasus yang berhubungan dengan masalah psikis. Contohnya kecanduan permainan *online*, kecanduan internet dalam media sosial, hingga kecanduan pornografi.

Salah satu bentuk fenomena kecanduan permainan *online* yaitu fenomena Pokemon Go. Fenomena Pokemon Go, menurut penggiat internet sehat Damar Juniarto pada situs republika menjelaskan bahwa Pokemon Go memiliki dampak positif dan negatif bagi masyarakat, terutama penggunaannya. Adapun dampak positifnya adalah terbukti mempengaruhi dunia bisnis dengan baik. Banyak restoran atau kedai makan yang mulai memasang papan pemberitahuan sebagai Pokestop agar banyak yang singgah dan berbelanja sebelum berburu Pokemon. Dampak negatif terbesar dari permainan ini menurut Damar Juniarto adalah berkurangnya kewaspadaan saat bermain Pokemon Go. Pemain harus tetap konsentrasi menatap layar sehingga kesulitan membagi konsentrasi ketika sedang berjalan, mengemudi, bekerja, dan lain-lain [2]. Sejalan dengan penelitian terbaru mengatakan bahwa komunikasi dalam teknologi baru, menawarkan manfaat tetapi menciptakan masalah baru dan akhirnya menyebabkan dilema mengenai tingkat penggunaan teknologi [3].

Fenomena lainnya adalah perkembangan teknologi yang menjadi viral di dunia maya yaitu munculnya *video – blogging* atau lebih dikenal dengan *vlogger*. *Vlogger* merupakan kegiatan *blogging* dengan menggunakan media video di atas penggunaan teks dan audio sebagai media utama. Pertengahan tahun 2016, masyarakat di Indonesia kembali resah karena muncul berbagai *vlogger* dan foto – foto yang tidak pantas dari instagram pribadi seorang remaja yang dikenal dengan panggilan Awkarin. Awkarin adalah selebgram dan *vlogger* dengan lebih dari 200 ribu *subscriber*. Melalui *vlog* nya, remaja ini dengan terbuka mempublikasikan kehidupan pribadinya yang cenderung mencontohkan kegiatan yang tidak baik. Kegiatan seperti merokok, meminum alkohol, berkata kasar, hingga melakukan tindakan yang terkesan vulgar biasa dilakukan disetiap postingan instagram dan *vlog* yang dibuat. Faktanya, Awkarin memiliki banyak penggemar yang didominasi oleh para remaja saat ini. Sebagian dari remaja tersebut beranggapan bahwa yang dilakukan oleh Awkarin adalah hal yang keren [4]. Kasus yang sama dilakukan remaja lainnya yaitu Nur Amalina Hayati atau lebih dikenal dengan nama Anya Geraldine.

Psikolog anak dan remaja Ratih Zulhaqqi menyebut, Awkarin dan Anya seperti kaum remaja pada umumnya yang butuh perhatian. Keduanya ingin menunjukkan eksistensi. Dijelaskan mengapa fenomena ini bisa terjadi, dikarenakan tingkat kontrol diri setiap remaja berbeda. Ada remaja yang sudah dapat mengontrol dirinya dengan baik

dengan segala bentuk perkembangan media *online* saat ini. Ada pula remaja yang belum siap terhadap hal tersebut [5]. Penelitian menyebutkan generasi muda adalah kelompok utama pengguna media sosial dan memiliki risiko kecanduan teknologi lebih besar [6].

Para peneliti melihat perkembangan teknologi dalam kehidupan sosial masyarakat yang berlebihan adalah hasil dari kecanduan pengguna terhadap situs jejaring sosial [3]. Kecanduan dalam penggunaan media *online* ini mengarah pada dampak negatif pada psikologi pengguna dan selalu mengarah pada risiko negatif. Risiko kecanduan media sosial lebih mungkin terjadi pada pengguna media sosial yang telah memiliki dan memelihara hubungan dengan orang lain [7].

Secara khusus, kecanduan media sosial mengacu pada perilaku menghabiskan waktu yang terlalu banyak di situs jejaring sosial. Hal ini di diagnosis kecanduan karena pengguna menampilkan gejala perilaku kecanduan terhadap hubungan *online* [8]. Terkait penggunaan media sosial yang berlebihan mengacu pada intensitas waktu yang tinggi di situs jejaring sosial, sehingga pengguna media sosial kehilangan kontrol dalam pengendalian waktu.

Dampak negatif dari penggunaan internet secara luas, khususnya media sosial begitu erat dengan kehidupan sosial para remaja. Dampak ini tentu jika dibiarkan terus menerus tanpa adanya upaya pencegahan, secara tidak langsung memicu meningkatnya kasus kenakalan remaja. Saat ini telah menjadi rahasia umum bahwa semakin rendah minat para remaja untuk membaca, dan belajar. Remaja masa kini lebih sering berinteraksi dengan gadget pribadinya.

Dampak kecanduan dalam penggunaan media sosial tidak hanya membuang waktu penggunaannya tetapi meliputi dampak psikologis. Salah satu dampak psikologis tersebut adalah kecemasan sosial. Seseorang dengan kecemasan sosial menggunakan internet untuk mengatasi kesendirian dan mengganti hubungan sehari-hari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Soliha menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara kecemasan sosial dan tingkat ketergantungan pada media sosial dengan arah hubungan bersifat searah karena korelasinya bernilai positif. Jadi apabila kecemasan sosial yang dialami oleh individu tinggi, maka tingkat ketergantungannya pada media sosial juga tinggi [9]. Selain itu, hubungan diantara keduanya memiliki keeratan yang cukup kuat. Namun dengan pengaruh yang kecil.

Penelitian yang dilakukan oleh Aladwani dan Almarzouq pada tahun 2016 menjelaskan bahwa dalam penggunaan internet yang bermasalah harga diri memiliki prediktor yang paling penting dan dilanjutkan dengan tingkat interaksi sosial [10]. Kecemasan memiliki pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan media sosial yang kompulsif. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa hanya dengan menggunakan media sosial yang kompulsif memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap hasil belajar. Seseorang dengan rendah diri atau interaksi kecemasan yang tinggi mungkin melihat situs jaringan sosial seperti

Facebook dan Twitter sebagai solusi yang mudah dalam mengatasi banyak perasaan atau perilaku mereka yang tidak membangun.

Kecanduan media sosial juga memiliki dampak pada hubungan interpersonal pengguna media sosial tersebut. Fakta ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Abadi, Sukmawan dan Utari tahun 2013 yang menunjukkan bahwa pengembangan hubungan interpersonal remaja melalui media sosial hingga pada pertemanan yang akrab di dunia nyata hanya sebesar 18%. Berbanding terbalik dengan pertemanan di dunia maya yakni sebesar 82% [11].

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan media sosial dengan kecemasan sosial dan komunikasi interpersonal pada remaja, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi prediktif, dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa Sekolah Lanjut Tingkat Atas (SLTA) se – Kota Batam. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu hubungan antara variabel kecanduan media sosial dengan kecemasan sosial dan hubungan interpersonal adalah cocok (*fit*) dengan data empirik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu psikologi yang berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada perilaku aktif dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam penggunaan media sosial, serta diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan lebih kepada remaja masa kini yang tidak terlepas dari media sosial, bagaimana menggunakan media sosial yang positif dan bijaksana, serta bagaimana dampak psikologis yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yang berlebihan dan negatif.

## II. METODE

### A. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu variabel eksogen dan endogen. Variabel eksogen di dalam penelitian ini yakni kecanduan media sosial dan variabel endogen di dalam penelitian ini meliputi kecemasan sosial dan hubungan interpersonal.

#### 1. Kecanduan Media Sosial

Kecanduan media sosial adalah salah sub tipe dari perilaku kecanduan, dimana individu selalu mengakses media sosial secara berlebihan dan menghabiskan lebih banyak waktunya untuk membuka atau mengakses media sosial miliknya. Aspek – aspek yang diukur meliputi *salience*, *withdrawal*, *conflict* dan *relapse*. Variabel ini diukur menggunakan skala kecanduan media sosial. Skor skala yang tinggi menunjukkan bahwa tingkat kecanduan media sosial yang dialami tinggi dan skor skala yang rendah menunjukkan bahwa tingkat kecanduan media sosial yang rendah.

#### 2. Kecemasan Sosial

Kecemasan sosial adalah suatu kondisi mental, merasa takut untuk bertemu atau berinteraksi dengan orang lain secara langsung atau dalam dunia sosial yang nyata. Aspek–aspek yang diukur meliputi fisik (*Physiological components*), kognitif (*Cognitive / Perceptual components*), perilaku (*Behavioral component*). Variabel ini diukur menggunakan skala kecemasan sosial. Skor skala yang tinggi menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sosialnya tinggi dan skor skala yang rendah menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sosialnya rendah.

#### 3. Hubungan Interpersonal

Hubungan interpersonal merupakan hubungan antara satu individu dengan individu lainnya atau kelompok, baik itu secara langsung atau interaksi secara verbal, saling melakukan interaksi sosial, dan saling berketergantungan antara satu dengan yang lainnya. Variabel ini diukur menggunakan skala hubungan interpersonal. Skor yang tinggi menunjukkan bahwa tingkat hubungan interpersonal yang dimiliki tinggi dan skor skala yang rendah menunjukkan bahwa tingkat hubungan interpersonal yang dimiliki rendah.

### B. Populasi dan Sampel

Populasi di dalam penelitian ini adalah semua siswa Sekolah Lanjut Tingkat Atas (SLTA) se – Kota Batam. Subyek penelitian di dalam penelitian ini memiliki karakteristik yaitu, seorang siswa Sekolah Lanjut Tingkat Atas (SLTA) terdiri dari Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), berusia 14 tahun sampai dengan 18 tahun, berjenis kelamin laki–laki atau perempuan dan memiliki sosial media. Prosedur pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan menggunakan *cluster quota random sampling* dan dihasilkan jumlah sampel yaitu 220.

### C. Metode Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran yang diberikan kepada setiap subyek penelitian. Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah item yang diharapkan dalam setiap skala menggunakan formula *Spearman–Brown* dengan koefisien reliabilitas (*rtt*) yang baik antara 0,8 sampai dengan 1,0 dan indeks daya beda item (*rit*) antara 0,3 sampai dengan 0,7, didapatkan aitem yang dibuat sebanyak 24 aitem.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 3 skala yaitu skala kecanduan media sosial, skala kecemasan sosial, dan skala hubungan interpersonal, dengan setiap skala memiliki 24 aitem, seperti yang tercantum pada Tabel 1, 2 dan 3 berikut.

Tabel 1. Skala Kecanduan Media Sosial

Aspek	No. Butir Aitem		
	Favorable	Unfavorable	Bobot
Saliance	1, 9, 17	5, 13, 21	25%
Withdrawal	2, 10, 18	6, 14, 22	25%
Conflict	3, 11, 19	7, 15, 23	25%
Relapse	4, 12, 20	8, 16, 24	25%

Tabel 2. Skala Kecemasan Sosial

Aspek	No. Butir Aitem		
	Favorable	Unfavorable	Bobot
Fisik	1, 7, 13, 19	4, 10, 16, 22	30%
Kognitif	2, 8, 14, 20	5, 11, 17, 23	30%
Perilaku	3, 9, 15, 21	6, 12, 18, 24	40%

Tabel 3. Skala Hubungan Interpersonal

Aspek	No. Butir Aitem	
	Favorable	Unfavorable
Emotional Support	1, 9, 17	5, 13, 21
Disclosure	2, 8, 18	6, 14, 22
Negative assertion	3, 11, 19	7, 15, 23
Initiave	4, 12, 20	8, 16, 24

D. Teknik Analisis Data

Data hasil dari penelitian ini dianalisis menggunakan program *structural equation model* (SEM) dengan bantuan *software* Lisrel 8.8. Analisis model di dalam penelitian ini menggunakan *second order confirmatory factor analysis* (2ndCFA), yaitu model pengukuran yang terdiri dari dua tingkat. Pertama analisis dilakukan dari konstruk laten ke indikator-indikatornya, dan kedua analisis dilakukan dari konstruk laten ke konstruk dimensi [12].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 17.0. Item-item yang dinyatakan lolos uji validitas adalah item yang memiliki koefisien korelasi item total yang sudah dikoreksi > 0.30 [13].

Berdasarkan batas minimum *Corrected Item-Total Correlation*, maka keseluruhan item pada skala kecemasan sosial yang valid berjumlah 9 aitem dan yang gugur sebanyak 15 aitem dengan *Corrected Item-Total Correlation* berkisar dari 0,392 sampai 0,635. Aitem yang gugur dalam skala ini adalah aitem nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 18, 19, 20, 22, 23 dan aitem nomor 24. Adapun aitem yang gugur dalam skala hubungan interpersonal adalah aitem nomor 2, 3, 7, 8, 11, 12, 15, 16, 17, 18, dan aitem nomor 24.

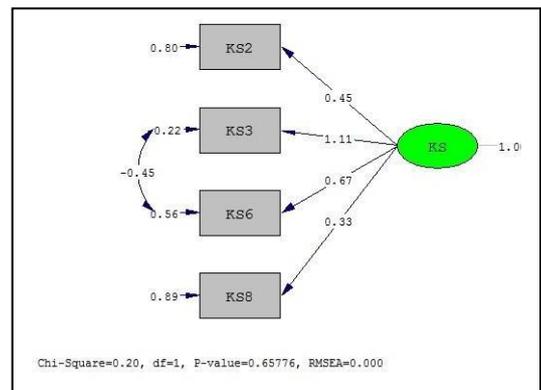
Berdasarkan hasil uji reliabilitas, skala kecemasan sosial, skala hubungan interpersonal, dan skala kecanduan media sosial seluruhnya dinyatakan reliabel. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien realibitas untuk setiap variabel > 0.7 [14].

B. Hasil Analisis Data

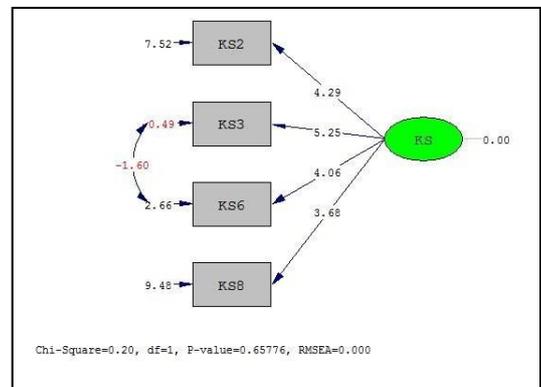
Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *second order confirmatory factor analysis* (2ndCFA) [12]. Analisis awal dimulai dengan memeriksa hasil pengukuran untuk memastikan tidak terdapat *offending estimates* (nilai-nilai yang melebihi batas yang dapat diterima).

1) Variabel Kecemasan Sosial

Pengujian validitas dan reliabilitas variabel kecemasan sosial diperlihatkan oleh gambar berikut.



Gambar 1. CFA Kecemasan Sosial: Basic Model Standardized Solution

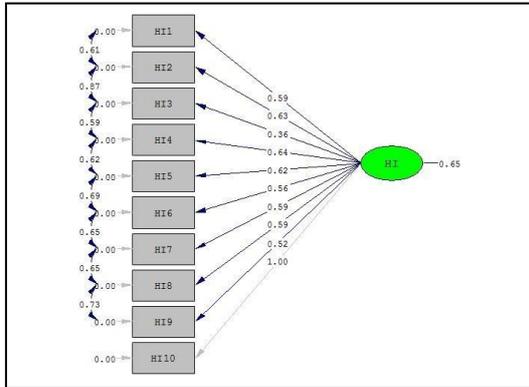


Gambar 2. CFA Kecemasan Sosial: Basic Model T-Value

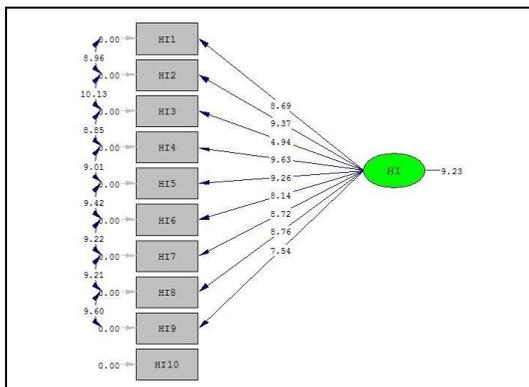
Gambar di atas menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki *t - value* > 1.96 (tingkat kepercayaan 95%). Hasil analisis menghasilkan nilai CR = 0.76 > 0.70. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecemasan sosial memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Oleh karena itu, seluruh indikator dapat dinyatakan valid. Hasil analisis dengan menggunakan 2ndCFA untuk variabel kecemasan sosial menghasilkan nilai *chi - square* sebesar 0.20, nilai *P-Value for Test of Close Fit* sebesar 0.74, nilai GFI sebesar 1.00, nilai NFI

sebesar 1.00, nilai CFI sebesar 1.00, nilai IFI sebesar 1.01, nilai RFI sebesar 0.99 dan nilai RMSEA sebesar 0.000, dengan kesimpulan *good fit*.

2) Variabel Hubungan Interpersonal  
 Pengujian validitas dan reliabilitas variabel hubungan interpersonal diperlihatkan oleh gambar berikut:



Gambar 3. CFA Hubungan Interpersonal: *Basic Model Standardized Solution*

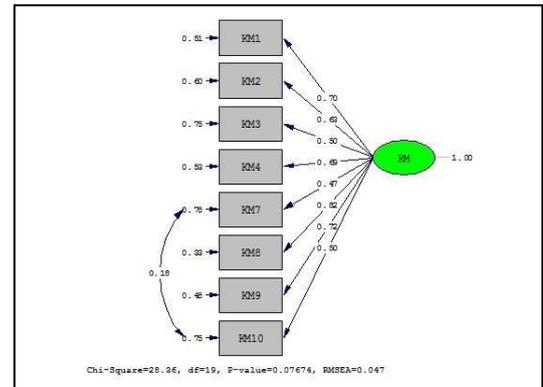


Gambar 4. CFA Hubungan Interpersonal: *Basic Model T-Value*

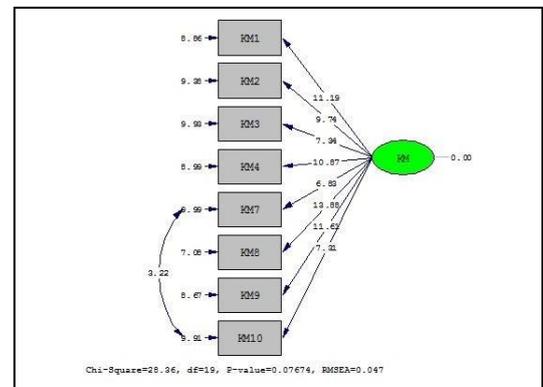
Gambar di atas menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki  $t\text{-value} > 1.96$  (tingkat kepercayaan 95%). Oleh karena itu, seluruh indikator dapat dinyatakan valid. Hasil analisis menghasilkan nilai  $CR = 0.80 > 0.70$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel hubungan interpersonal memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Oleh karena itu, seluruh indikator dapat dinyatakan valid. Hasil analisis untuk variabel hubungan interpersonal menghasilkan nilai  $chi\text{-square}$  sebesar 29,93, nilai  $P\text{-value}$  0.053, nilai GFI sebesar 0.97, nilai NFI sebesar 0.96, nilai CFI sebesar 0.99, nilai IFI sebesar 0.99, nilai RFI sebesar 0.94 dan nilai RMSEA sebesar 0.049, dengan kesimpulan *good fit*.

3) Variabel Kecanduan Media Sosial

Pengujian validitas dan reliabilitas variabel kecanduan media sosial diperlihatkan oleh gambar berikut:



Gambar 5. CFA Kecanduan Media Sosial: *Basic Model Standardized Solution*



Gambar 6. CFA Kecanduan Media Sosial: *Basic Model T-Value*

Gambar di atas menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki  $t\text{-value} > 1.96$  (tingkat kepercayaan 95%). Oleh karena itu, seluruh indikator dapat dinyatakan valid. Hasil analisis menghasilkan nilai  $CR = 0.84 > 0.70$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan media sosial memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Oleh karena itu, seluruh indikator dapat dinyatakan valid. Hasil analisis untuk variabel kecanduan media sosial menghasilkan nilai  $chi\text{-square}$  27.57, nilai  $P\text{-value}$  0.092, nilai  $P\text{-Value for Test of Close Fit}$  sebesar 0.51, nilai GFI sebesar 0.97, nilai NFI sebesar 0.97, nilai CFI sebesar 0.99, nilai IFI sebesar 0.99, nilai RFI sebesar 0.96 dan nilai RMSEA sebesar 0.047, dengan kesimpulan *good fit*.

Path diagram di bawah ini dapat memberikan gambaran mengenai kontribusi variabel kecanduan media sosial terhadap variabel kecemasan sosial dan variabel hubungan interpersonal.



yang terdiri dari aspek fisik, kognitif dan perilaku, serta variabel hubungan interpersonal yang terdiri dari aspek *emotional support*, *disclosure*, *negative assertion*, dan *inititive*. Berdasarkan hasil analisis kecocokan data empiris dengan model secara keseluruhan disimpulkan bahwa model kecanduan media sosial di dalam penelitian ini adalah *Good Fit* (baik). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan media sosial memiliki nilai *t-value* sebesar  $-0.98$ , artinya kecanduan media sosial tidak memberikan kontribusi terhadap kecemasan sosial. Kecanduan media sosial juga memperlihatkan bahwa nilai *t-value* sebesar  $-1.05$ , nilai *t-value*  $< 1.89$  menunjukkan bahwa kecanduan media sosial tidak memberikan kontribusi terhadap hubungan interpersonal.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model berdasarkan kerangka konseptual yang lebih detail, dengan lebih menggali variabel-variabel lain yang dapat memberi kontribusi terhadap kecanduan media sosial, sehingga dapat memberikan pengetahuan baru dampak psikologis apa saja yang dapat terjadi akibat kecanduan media sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Damar, A. M. "3 Fakta Mengejutkan Pengguna Internet di Indonesia," *Liputan 6*, p. 20, February 14, 2016. [Online]. Available: Tekno Liputan 6, <http://tekno.liputan6.com>. [Accessed August 11, 2016].
- [2] Putra, Y. M. "Ini Dampak Positif dan Negatif Pokemon Go." *Republika*, p. 12. July 16, 2016. [Online]. Available: Trendtek Republika, <http://trendtek.republika.co.id>. [Accessed August 11, 2016].
- [3] Karr-Wisniewski, P., & Lu, Y. (2010, March 23). When More Is Too Much: Operationalizing Technology Overload and Exploring Its Impact on Knowledge Worker Productivity. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1061-1072.
- [4] Yusrini, F. "Fenomena Karin 'Awkarin' Novilda dan 'Generasi Swag', Inilah Alasan Kenapa Para Orang Tua Perlu Cemas." *Femina*, p. 4. July 25, 2016. [Online]. Available: Femina, <https://femina.co.id>. [Accessed August 11, 2016].
- [5] Batubara, H. "Ini Analisa Psikolog Soal Fenomena Awkarin dan Anya Geraldine di Media Sosial." *Detik*, p. 4. September 21, 2016. [Online]. Available: Detik News, <https://news.detik.com>. [Accessed August 11, 2016].
- [6] Ferraro, G., Caci, B., D'Amico, A., & Blasi, M. D. (2007, May 2). Internet Addiction Disorder: An Italian Study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 170-175.
- [7] Caplan, S. E. (2010, April 3). Theory And Measurement Of Generalized Problematic Internet Use: A Two - Step Approach. *Computers In Human Behavior*, 26(5), 1089 - 1097.
- [8] Griffiths, M., Kuss, D., Billieux, J., & Pontes, H. (2015, November 2). The Evolution Of Internet Addiction: A Global Perspective. *Addictive Behaviors*, 53, 193 - 195.
- [9] Soliha, S. F. (2015, January). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Interaksi*, 4(1), 1-10.
- [10] Aladwani, A. M., & Almarzouq, M. (2016, March 5). Understanding Compulsive Social Media Use: The Premise of Complementing Self - Conceptions Mismatch With Technology. *Computers in Human Behavior*, 60, 575-581.
- [11] Abadi, T. W., Sukmawan, F., & Utari, D. A. (2013, September 2013). Media Sosial dan Pengembangan Hubungan Interpersonal Remaja di Sidoarjo. *KANAL*, 2(1), 1-106.
- [12] Latan, H. (2012). *Structural Equation Modeling. Konsep dan Aplikasi Menggunakan Program Lisrel 8.80*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- [13] Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [14] Sugiyono, P. D. (2006). *Model Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Bandung: Alfabeta.
- [15] Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002, December). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of The General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- [16] Bushman, B. J., & Baumeister, R. F. (1998, July). Threatened Egotism, Narcissism, Self-Esteem, And Direct And Displaced Aggression: Does Self-Love Or Self- Hate Lead To Violence? *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(1), 219-229.
- [17] Roberts, A., & Good, E. (2010, December). Media Images and Female Body Dissatisfaction: The Moderating Effects of The Five-Factor Traits. *Eating Behaviors*, 11(4), 211-216.
- [18] Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008, September). Extending The School Grounds?—Bullying Experiences in Cyberspace. *Journal of School Health*, 78(9), 496- 505.
- [19] Mitchell, S. M., Jahn, D. R., Guidry, E. T., & Cukrowicz, K. C. (2015, December). The Relationship Between Video Game Play And The Acquired Capability for Suicide: An Examination of Differences By Category of Video Game and Gender. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(12), 757- 762.
- [20] McCord, B., Rodebaugh, T. L., & Levinson, C. A. (2014, May). Facebook: Social Uses And Anxiety. *Computers in Human Behavior*, 34, 23–27.
- [21] Andreassen, C. S., Torsheim, T., Brunborg, G. S., & Pallesen, S. (2012, April). Development Of A Facebook Addiction Scale. *Psychological Reports*, 110(2), 501-517.
- [22] Pollet, T. V., Roberts, S. G., & Dunbar, R. I. (2011, April). Use of Social Network Sites and Instant Messaging Does Not Lead to Increased Offline Social Network Size, or to Emotionally Closer Relationships With Offline Network Members. *Cyberpsychol Behaviour Social Network*, 14(4), 253-258.
- [23] Porter, K., Mitchell, J., Grace, M., Shinosky, S., & Gordon, V. (2012). A Study of the Effects of Social Media Use and Addiction on Relationship Satisfaction. *Effects of Social Media Use on Relationship Satisfaction*, 2(1), 1-27.