

**PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET
BERMASALAH DIMEDIASI OLEH KESEPIAN PADA
PENGGUNA AKUN *ROLEPLAYER***

SKRIPSI



Oleh

IZZA LATIFAH HANUM

NIM : 16410200

JURUSAN PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

**PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET
BERMASALAH DIMEDIASI OLEH KESEPIAN PADA
PENGGUNA AKUN *ROLEPLAYER***

SKRIPSI

Diajukan Kepada:
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)



Oleh

IZZA LATIFAH HANUM

NIM : 16410200

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET
BERMASALAH DIMEDIASI OLEH KESEPIAN PADA
PENGGUNA AKUN *ROLEPLAYER*

SKRIPSI

Oleh

Izza Latifah Hanum

NIM : 16410200

Telah disetujui pada tanggal

10 Mei 2020

Dosen Pembimbing,



Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

NIP. 19760505 200501 2 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2 001

SKRIPSI

**PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET BERMASALAH DIMEDIASI
OLEH KESEPIAN PADA PENGGUNA AKUN *ROLEPLAYER***

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Pada tanggal 15 Juni 2020

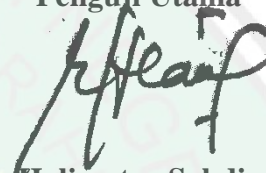
Susunan Dewan Penguji:

Dosen Pembimbing



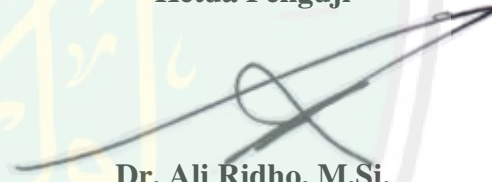
Dr. M. Mahpur, M.Si.
NIP 19760505 200501 2 003

Penguji Utama



Dr. Elok Halimatus Sakdiyah, M.Si.
NIP 19740518 200501 2 002

Ketua Penguji



Dr. Ali Ridho, M.Si.
NIP 19780429 200604 1 001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Psikologi (S.Psi)

Tanggal 20 Juni 2020

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Latifah Hanum
NIM : 16410200
Fakultas/Jurusan : Psikologi/ Psikologi

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada fakultas Psikologi di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

“PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET BERMASALAH DIMEDIASI OLEH KESEPIAN PADA PENGGUNA AKUN *ROLEPLAYER*”

adalah hasil karya sendiri, bukan “duplikasi” dari karya orang lain.

Selanjutnya apabila di kemudian hari ada “klaim” dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan atau pihak Fakultas Psikologi, tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 10 Mei 2020

Hormat saya,



Izza Latifah Hanum

NIM : 16410200

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mecurahkan rahmat dan rahimnya sampai kemudian hasil jerih payah yang sederhana ini dapat diselesaikan. Sholawat beserta salam selalu saya persembahkan kepada nabi akhir zaman bagi seluruh umat ialah Nabi Muhammad SAW atas dakwah dan tetes keringatnya kita bisa menikmati cahaya keilmuan sampai saat ini.

Karya ini saya persembahkan kepada insan paling berharga dan utama di dalam hidup saya

Bapak Umar Zaeni dan Ibu Jumiaty,

berkat perjuangan 24 jam 7 hari sepanjang tahunnya tanpa henti menjadi naungan juga tumpuan diri ini, dan tidak lupa kepada tiga saudara saudariku,

Naufal Abdul Hakim, Annisa Rahma Alia, dan Muhammad Arfa Aqila Zain yang memberikan banyak dukungan meskipun hanya dengan candaan dan tawa, serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Tanpa mengurangi rasa hormat saya, karya ini juga dipersembahkan kepada seluruh dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya para dosen Fakultas Psikologi, yang telah berjasa menjadi pengganti orangtua selama menuntut ilmu disini.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain”

-Mahfudzat-

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.

-QS. Ali Imran: 139-

Dream, wherever you might be it will be lenient

Dream, you will fully bloom after all the hardships”

-Agust D-

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian ini dapat terselesaikan dengan judul “PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET BERMASALAH DIMEDIASI OLEH KESEPIAN PADA PENGGUNA AKUN ROLEPLAYER”.

Sholawat serta salam selalu tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang penuh rahmat Ilahi.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya peneliti merasa bahwa ini tidak akan berhasil dan lancar tanpa adanya panduan, sokongan, dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. Siti Mahmudah, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Muhammad Jamaluddin, M.Si. selaku Ketua Jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Mohammad Mahpur, M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dari awal hingga akhir.
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Keluarga besar angkatan 2015 alumni Gontor, Prestigious Generation yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman baik ilmu akademik maupun pengalaman non-akademik.

7. Kepada seluruh teman-teman psikologi angkatan 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memotivasi untuk tetap berkarya hingga akhir penulisan skripsi ini.
8. Kepada para ‘suporter’ setia tempat tertawa, mengeluh, dan menangis bersama dalam gado-gadonya kehidupan mahasiswi, Mazaya Conita, Devi Roudoh, Durroturosyidah, Tiffany Maulany, dan Ayu Novita yang menjadi partner ‘pusing’ dalam mengerjakan skripsi.
9. Terakhir kepada yang menjadi para motivator jarak jauh *no matter what*, Beyond the Scene, Ateez, Stray kids, dan H&D.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK.....	xivi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
1. Manfaat Teoritis.....	13
2. Manfaat Praktis	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Penggunaan Internet Bermasalah	Error! Bookmark not defined.
1. Ciri Problematic Internet Use	15
2. Faktor Pemicu <i>Problematic Internet Use</i>	16
3. Aspek-Aspek Problematic Internet Use.....	17
B. Loneliness.....	18
1. Aspek-Aspek Kesepian (<i>Loneliness</i>)	19
2. Penyebab Kesepian (<i>Loneliness</i>)	20
C. Kemampuan Komunikasi Interpersonal	22
1. Jenis-Jenis Komunikasi Interpersonal	24
2. Sistem Komunikasi Interpersonal.....	26
3. Aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal	27
D. Dinamika Keterkaitan Antara Variabel	27

E.	Kerangka Berpikir	28
F.	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III. METODE PENELITIAN		30
A.	Pendekatan Penelitian.....	30
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	30
C.	Definisi Operasional.....	32
D.	Sampel Dan Populasi Penelitian.....	33
E.	Metode Pengumpulan Data	34
1.	Skala.....	34
2.	Wawancara.....	34
F.	Instrumen Penelitian.....	35
1.	Problematic Internet Use	Error! Bookmark not defined.
2.	Loneliness	36
3.	Kemampuan Komunikasi Interpersonal	36
G.	Validitas Dan Reabilitas	37
1.	Validitas	37
2.	Reliabilitas	38
H.	Prosedur Pelaksanaan Penelitian	39
1.	Babak persiapan.....	39
2.	Babak Pelaksanaan Penelitian	40
3.	Babak Pengolahan Data	40
I.	Metode Analisis Data.....	40
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		43
A.	Deskripsi Obyek Penelitian	43
B.	Analisa Data	43
1.	Hasil Analisis Deskriptif Statistik.....	43
2.	Uji Instrumen	45
3.	Uji Asumsi Klasik.....	46
4.	Analisis Jalur.....	50
5.	Kontribusi Aspek Setiap Variabel	56
C.	Pembahasan	58
1.	Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap <i>Loneliness</i> .	58
2.	Pengaruh Kesepian (<i>Loneliness</i>) Terhadap <i>Problematic Internet Use</i>	60

3. Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap <i>Problematic Internet Use</i>	63
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Kategorisasi Tingkat Problematic Internet Use	43
Tabel 4.2. Kategorisasi Tingkat Loneliness	44
Tabel 4.3. Kategorisasi Tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal	44
Tabel 4.4. Hasil Uji Reabilitas Instrumen	45
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Item	45
Tabel 4.6. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	46
Tabel 4.7. Uji Linearitas Variabel Loneliness dan Problematic Internet Use.....	47
Tabel 4.8. Uji Linearitas Variabel KKI dan Problematic Internet Use.....	47
Tabel 4.9. Uji Multikolinieritas Metode VIF	48
Tabel 4.10. Hasil Analisis Jalur Model Pertama-1	50
Tabel 4.11. Hasil Analisis Jalur Model Pertama-2	50
Tabel 4.12. Hasil Analisis Jalur Model Kedua-1	51
Tabel 4.13. Hasil Analisis Jalur Model Kedua-2.....	51
Tabel 4.14. Hasil Analisis Jalur Model Ketiga-1	52
Tabel 4.15. Hasil Analisis Jalur Model Ketiga-2.....	52
Tabel 4.16. Data Rekapitulasi Pengaruh Variabel Bebas	54
Tabel 4.17. Sumbangan/Kontribusi Aspek Variabel	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Bagan Variabel Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Detail Pengikut RPAutoBase.....	32
Gambar 4. 1 Sebaran Usia Responden.....	41
Gambar 4. 2 Scattered Plot Normalitas.....	46
Gambar 4.3 Model Akhir.....	55



ABSTRAK

Hanum, Izza L. 2020. *Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pada Problematic Internet Use Pengguna Akun Roleplayer Dengan Loneliness Sebagai Variabel Mediator*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

Durasi penggunaan internet di Indonesia masih tinggi dan dianggap sudah melebihi batas rata-rata kewajaran yaitu 4 jam perhari. Apalagi masih 63% dari angka 150 juta tersebut menggunakan internet tidak untuk pekerjaan, melainkan untuk kesenangan pribadi atau leisure. Salah satu pengguna media sosial yang akhir-akhir ini marak di kalangan fans idola adalah komunitas roleplayer. Komunitas roleplayer mirip dengan komunitas anonim karena mereka hanya diperbolehkan menggunakan identitas idolanya dan tidak menunjukkan identitas asli.

Terus naiknya angka gejala Penggunaan Internet Bermasalah membuat peneliti ingin mencari kaitannya dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada individu tersebut dengan sebuah variabel intervening yaitu *Loneliness*. Tujuan penelitian ini adalah menemukan pengaruh langsung dan tidak langsung Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Penggunaan Internet Bermasalah yang dimediasi Kesepian.

Telah diketahui berdasarkan hasil yang didapat bahwa variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki pengaruh terhadap variabel Loneliness yang dapat dilihat dari koefisien jalur kedua variabel tersebut sebesar 0,354. Lalu pengaruh signifikan Loneliness terhadap Problematic Internet Use bernilai sebesar 0,620 dengan presentase kontribusi 38,4%. Pengaruh signifikan Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Problematic Internet Use dengan nilai koefisien jalur 0,652 secara langsung dengan kontribusi 42,6%. Dan pada akhirnya *loneliness* sebagai variabel antara meningkatkan pengaruh tidak langsung Kemampuan Komunikasi Interpersonal dengan koefisien jalur sebesar 0.871 dengan presentase pengaruh 81%.

Kata Kunci: *Roleplayer, Problematic Internet Use, Komunikasi Interpersonal, Loneliness*

ABSTRACT

Hanum, Izza L. 2020. The Effect of Interpersonal Communication Capability On the Problematic Internet Use of Roleplayer Account Users With Loneliness As a Mediator Variable. The description. Faculty of Psychology of Maulana Malik State Islamic University Ibrahim Malang.

The mentorship of the arguably: Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

The duration of Internet use in Indonesia is still high and is considered to have exceeded the average limit of 4 hours per day. Moreover, still 63% of those 150 million people use the internet not for work, but rather for personal pleasure or leisure. One social media user who has been lately rife among idol fans is the roleplayer community. The roleplayer community is similar to an anonymous community in that they are only allowed to use the identity of its idol and do not show any genuine identity.

Continuing rising symptoms figures of Problematic Internet Use makes researchers want to seek links to Interpersonal Communication Ability in those individuals with an intervening variable that is Loneliness. The purpose of the study was to find direct and indirect influences of Interpersonal Communication Ability on Problematic Internet Use with loneliness as mediation.

It has been known based on the results obtained that the Interpersonal Communication Capability variable has an influence on the Loneliness variables that can be seen from the coefficient of the two variable paths of 0.354. Then Loneliness's significant influence on Problematic Internet Use was worth 0.620 with a 38.4% contribution presentation. Significant Effects of Interpersonal Communication Capability on Problematic Internet Use with path coefficient value of 0.652 directly with contribution of 42.6%. And ultimately loneliness as a variable between increasing the indirect influence of Interpersonal Communication Capability with path coefficients by 0.871 with an 81% influence presentage.

Keywords: *Roleplayer, Problematic Internet Use, Interpersonal Communication, Loneliness*

نبذة مختصرة

خانم, عزة لطيفة. 2020. تأثير قدرة التواصل بين الأشخاص على استخدام الإنترنت الإشكالي لمستخدمي حساب دور لاعب مع الشعور بالوحدة كوسيط متغير. أطروحة. جامعة مولانا مالك إبراهيم. مالانج الإسلامية كلية علم النفس.

لا يزال طول استخدام الإنترنت في إندونيسيا مرتفعًا ويعتبر أعلى من متوسط 4 ساعات ، فقط في اليوم. ولا يزال 63% من هؤلاء الـ 150 مليون يستخدمون الإنترنت ليس للعمل ولكن لأغراض شخصية أو ترفيهية. أحد أكثر مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي شيوعًا في مجتمع المعجبين هو مجتمع لاعبي الأدوار. يشبه مجتمع دور لاعب المجتمع المجهول لأنه لا يُسمح لهم إلا باستخدام هوياتهم المعبودة وعدم الكشف عن هويتهم الحقيقية.

إن العدد المتزايد لأعراض استخدام الإنترنت الإشكالية يجعل الباحثين يرغبون في معرفة ما هي قدرة الاتصال الشخصية للشخص مع متغير تدخل يسمى الوحدة من المعروف من النتائج أن متغير القدرة على التواصل بين الأشخاص لديه متغير الوحدة الذي يمكن رؤيته من معامل معاملي المسار 0.354. ثم كان تأثير الوحدة الكبير على استخدام الإنترنت الإشكالي 0.620 بمساهمة 38.4%. تأثير كبير على قدرة التواصل بين الأشخاص على استخدام الإنترنت الإشكالي بقيمة معامل 0.652 تساهم بشكل مباشر بنسبة وأخيرًا الشعور بالوحدة كمتغير بين زيادة التأثير غير المباشر لقدرة الاتصال بين 42.6%. الأشخاص بمعامل مسار يبلغ 0.871 بتأثير 81 ، الكلمات الرئيسية: دور لاعب ، إشكالية استخدام الإنترنت ، التواصل بين الأشخاص الوحدة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet sudah memudahkan hidup manusia secara global untuk menjadi sumber informasi, pemasaran, bisnis, komunikasi, bahkan hiburan. Dilaporkan di tahun 2013, 45% dari 21 negara berkembang di dunia dilaporkan menggunakan internet. Lalu jumlah itu meningkat di tahun 2015 hingga 54%, angka tersebut masih terus merangkak naik hingga sekarang (Poushter, 2016). Dilansir dari Data Tren Internet dan Media Sosial Indonesia yang diterbitkan oleh *Hootsuite*, dari jumlah penduduk seluruhnya yaitu 268,2 juta, 79% dari 150 orang pengguna internet tersebut mengoperasikan layanan ini setiap hari, sedangkan untuk rata-rata penggunaan hariannya adalah 8 jam 36 menit, jauh diatas Jepang yang hanya 3 jam 20 menit. *Hootsuite* juga menjabarkan bahwa hanya sekitar 37% penduduk di Indonesia yang menggunakan internet untuk keperluan pekerjaan (Kemp, 2019).

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan internet di Indonesia masih tinggi dan dianggap sudah melebihi batas rata-rata kewajaran yaitu 4 jam perhari. Apalagi masih 63% dari angka 150 juta tersebut menggunakan internet tidak untuk pekerjaan, melainkan untuk kesenangan pribadi atau *leisure*. Penelitian yang dilakukan oleh Dmitri Mahayana (2019) menghasilkan dari 514 responden yang diuji dengan skala Internet Addiction test, 12,4% mengalami tingkat kecanduan internet yang cukup tinggi. Hal ini berarti sekitar 1 dari 11 orang

responden yang hadir adalah seseorang dengan Penggunaan Internet Bermasalah (Andini, 2019).

Di media sosial, apa yang dialami seseorang di dunia nyata dapat ditransformasikan ke dunia maya. Sebagai salah satu media penyaluran minat dan hobi, warganet tersebut akan mendapatkan koneksi dan jaringan pertemanan dari komunitas yang memiliki minat yang sama. Sehingga kemudian pertukaran informasi mengenai topik tersebut akan terjadi, dan membuat seseorang ingin menunjukkan diri bahwa mereka memiliki keahlian atau setidaknya menunjukkan ketertarikan yang sama. Platform media sosial yang ada saat ini memiliki keunikannya masing-masing dalam model komunikasinya. Bahkan pengembangnya membuat algoritma dimana pengguna akan diarahkan pada hal-hal yang menjadi minatnya. Keterikatan (attachment) seseorang pada media sosialnya akan semakin erat dikarenakan ia akan melihat terus menerus hal yang disukainya (Meng, Stavros, & Westberg, 2015).

Hasil yang didapatkan dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh para ahli menyatakan berbagai teori positif dan negatif mengenai penggunaan media sosial dan internet. Ia membawa paradigma baru bahwa tanpa bertemu, seseorang dapat berkomunikasi secara jarak jauh. Seseorang yang sering menggunakan media sosial menandakan ia terbuka pada pengalaman baru, dan juga ia memiliki kecenderungan ekstraversi (Correa, Hinsley, & Zúñiga, 2010). Penelitian Chang dan Park (2018) menyatakan terdapat hasil yang menunjukkan pengaruh positif signifikan pada leisure benefits dari adanya leisure involvement yang dirasakan seseorang melalui media sosial (Chang & Park, 2018).

Namun di penelitian yang dilakukan oleh Ross (2009) mengemukakan bahwa orang yang terlalu sering menggunakan media sosial cenderung dapat terjangkit narsisme dan individualisme dalam kehidupan kesehariannya. Bahkan penggunaan internet yang berlebihan dan tanpa memilah konten termasuk hal yang berkontribusi pada kenaikan angka kenakalan remaja di Indonesia (MZ, 2012). Diluar semua penelitian itu, sebenarnya penggunaan internet dapat menjadi bermasalah dan berkembang menjadi sebuah gangguan psikologis bernama Penggunaan Internet Bermasalah (*Problematic Internet Use*).

Akibat yang ditimbulkan oleh Penggunaan Internet Bermasalah yang disimpulkan dari penelitian Caplan (2007) dan Kubey, dkk (2001) yaitu distorsi kognitif, gangguan emosi dan perilaku, penurunan kemampuan regulasi diri, dan isolasi sosial. Distorsi kognitif yang muncul secara garis besar adalah persepsi bahwa diri individu tersebut merasa tidak berguna ketika tidak terhubung dengan internet. Gangguan emosi dan perilaku yang terjadi adalah individu menjadi agresif, mudah tersinggung, sensitif, dan mudah cemas sebagai efek *withdrawal* yang muncul ketika tidak menggunakan internet. Isolasi sosial terjadi karena individu menggunakan internet secara kompulsif, sehingga menyebabkannya tidak berfungsi secara sosial (Wardanie & Dewi, 2014).

Sedangkan menurut Hakim dan Raj (2017) dampak negatif dari penggunaan internet yang bermasalah atau PIU pada remaja adalah menurunnya kemampuan berinteraksi sosial seseorang, prokrastinasi yang signifikan, dan insomnia. Prokrastinasi yang dimaksud adalah menunda mengerjakan tugas sekolah dan belajar. Sehingga akibat yang ditimbulkan adalah menurunnya prestasi akademik

secara drastis pada remaja tersebut dan fokus disekolah menjadi terganggu karena kurangnya waktu tidur. Sebuah berita yang dilansir dari laman iNews memberikan fakta bahwa sekitar 10 hingga 12 anak harus direhabilitasi dari kecanduan internet dan gadget setiap bulannya (Yuwono, 2019). Dampak-dampak tersebut tentunya tidak dapat disepelekan apabila terjadi dan individu tersebut harus direhabilitasi untuk mengembalikan keberfungsian sebagai manusia yang sehat psikis.

Menurut penelitian Young (1996) dan Davis (1999) penggunaan internet yang bermasalah alias PIU adalah bentuk dari gangguan behavior. Namun dalam penelitian yang lebih baru oleh Davis (2001) Penggunaan Internet Bermasalah adalah gangguan kognitif dan behavior, dimana individu memiliki persepsi yang keliru terhadap penggunaan internet sehingga berujung pada pemakaian yang kompulsif.

Di media sosial, seseorang dapat bertemu dengan orang lain dengan hobi dan minat yang sama dengan sangat mudah. *Fandom* bahkan memiliki namanya masing-masing yang menandakan identitas mereka. Dan hal yang menarik dalam dinamika media sosial *fandom* adalah tentang pengguna yang disebut *roleplayer*. (Fauziah & Kusumawati, 2012).

Roleplayer dalam Kamus Inggris-Indonesia berarti pemain peran, pembawa peran dan masuk kedalam kata benda. Sedangkan pengertian *roleplayer* dalam istilah penggemar adalah mereka yang menciptakan identitas virtual melalui akun media sosial. Identitas virtual ini menggunakan wajah dan nama idola yang disukai dan berperan seolah mereka adalah figur tersebut dari jadwal kegiatan yang

dilakukan, cara berinteraksi dengan penggemar, hingga cara berbicara. Komunitas *roleplayer* mirip dengan komunitas anonim dimana orang lain tidak tahu siapa yang ada di balik wajah idola tersebut (Nadia, Sartika, & Utami, 2018).

Ketika sedang menjalani perannya, seorang *roleplayer* ‘hidup’ di dunia maya layaknya seseorang pada umumnya seperti berteman, berpacaran, mengikuti acara, mengikuti kelas, bahkan berkeluarga. Semuanya dilakukan secara virtual sehingga orang yang ada dibalik akun tersebut harus daring sesering mungkin karena memiliki lingkaran pertemanan yang harus tetap dijaga keterikatannya.

Dari hasil penelitian yang didapat, nyatanya 92% para pengguna akun *roleplayer* akan daring di media sosial selama 7 jam perhari apabila mereka memiliki rutinitas, dan daring selama lebih dari 10 jam sehari apabila tidak memiliki rutinitas. Waktu tersebut berubah-ubah setiap harinya namun jika dihitung akan didapatkan rata-rata yang disebutkan sebelumnya. Kenyamanan berinteraksi dengan teman sesama *roleplayer* dan pelarian dari dunia nyata adalah alasan utama lamanya waktu daring yang mereka lakukan. Melihat lamanya waktu daring tersebut, ketika diukur menggunakan skala Penggunaan Internet Bermasalah milik Caplan (2002) akan menghasilkan bahwa tingkat PIU para *roleplayer* tersebut termasuk pada kategori *moderate* hingga *severe* (Nadia dkk., t.t.). Menurut Saphira dkk (2003) durasi penggunaan internet adalah dasar utama seseorang didiagnosis dengan Penggunaan Internet Bermasalah dan kemudian baru diikuti oleh aspek lain seperti gangguan emosi dan gangguan psikososial.

Dari wawancara singkat yang dilakukan oleh penulis, para pengguna akun *roleplayer* mengaku dapat memiliki banyak teman dari berbagai tempat. Terutama ketika menemui kejenuhan akan kehidupan di dunia nyata dan membutuhkan pelarian. Salah satu akun bernama @sseungrayounss juga mengakui bahwa ia merasa kesepian di dunia nyata dan lebih mudah mendapatkan teman melalui dunia maya yang tidak memandang wujud dirinya yang sebenarnya. Akun @zhoujieqiee yang memandang teman-teman di dunia *roleplayer* seringkali lebih nyaman diajak mengobrol daripada orang-orang yang ia temui di dunia nyata. Bahkan akun @itsleetaeyongg, @yhueji dan dua akun di atas merasa tidak bisa meninggalkan aktifitas *roleplayer*, dan tidak betah jika tidak daring alias *online* karena merasa di dunia nyata tidak memiliki teman sebanyak itu. Mereka tidak sabar bertemu dengan teman-teman yang ada di daftar pertemanan akun tersebut layaknya seseorang yang memiliki teman akrab.

Ketika hubungan pertemanan semakin dekat, tak jarang mereka mulai bertukar informasi mengenai identitas asli hingga nomor telepon. Kedekatan terjalin semakin erat dan bahkan ada yang merasa lebih mempercayai teman sesama *roleplayer* tersebut daripada teman dunia nyata (*real life*). Menurut pengguna dengan *username* @yruujin, karena kebutuhan untuk saling terus berhubungan, maka dari itu para *roleplayer* akan menghabiskan waktu berlama-lama berselancar di media sosial. Perasaan bebas dan ekstraversi mereka rasakan ketika berinteraksi dengan orang lain disana, ditambah perasaan senang karena memiliki teman lebih banyak daripada di dunia nyata.

Jika melihat dari fenomena lapangan tersebut dan dicocokkan dengan teori Kemampuan Komunikasi Interpersonal, ditemukan kecocokan-kecocokan bahwa rasa kesepian yang dialami para *roleplayer* tersebut adalah dikarenakan masalah kemampuan komunikasi. Merasa tidak dapat terbuka dalam komunikasi tatap muka adalah ciri dari masalah *self disclosure*. Begitu pula tentang jawaban wawancara mereka yang merasa tidak dapat menyatakan pendapat atau menyatakan idenya secara leluasa di dunia nyata dibandingkan dunia maya. Masalah tersebut berkaitan dengan *skill expression*, dan kesemua masalah tersebut adalah bagian-bagian dari masalah Kemampuan Komunikasi Interpersonal.

Seorang *roleplayer* dengan meminjam identitas dan wajah dari figur publik karena merasa lebih aman dan anonim daripada menggunakan identitasnya sendiri. Ditambah lagi dengan berperan menjadi figur publik membuat diri seorang *roleplayer* tersebut menjadi lebih ekstrovert di media sosial sebagai pemenuhan kebutuhan diri yang tidak dapat dipenuhi di dunia nyata (Magee dkk., 2013). Namun meskipun kelihatannya para *roleplayer* memiliki masalah dalam identitas diri, namun jauh sebelum hal tersebut terjadi, masalah yang mengawalinya adalah masalah komunikasi sehingga menyebabkan pada kesepian. Barulah kemudian untuk mengatasinya terjunlah ke dunia maya untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.

Wawancara dengan *roleplayer* tadi sesuai dengan penelitian Amichai & Ben-Artzi (2003) yang melakukan penelitian hubungan perasaan kesepian dengan adiksi internet. Hasilnya adalah terdapat hubungan signifikan positif $0.32 < 0.01$ yang berarti semakin kesepian individu tersebut, maka semakin kompulsif pula mereka

dalam menggunakan internet. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Moody (dalam Leung, 2011) dengan hasil $0.36 < 0.01$ yang berarti signifikan dan Leung (2011) dengan hasil yang signifikan $0.15 < 0.01$ sehingga semakin menguatkan teori bahwa kesepian adalah salah satu penyebab kuat dari Penggunaan Internet Bermasalah.

Kesepian sebenarnya bukan ketika seorang individu sedang sendirian dan tidak bertemu siapapun dalam keseharian, namun lebih tepatnya adalah perasaan ketika tidak terpenuhinya dan tidak terpuaskannya seseorang atas kualitas dan kuantitas hubungan interpersonal yang diinginkannya. Namun perasaan kesepian bersifat personal sehingga definisi kesepian berbeda-beda setiap orangnya karena penyebab yang muncul dapat dikarenakan berbagai sebab termasuk rendah diri, kesedihan, dan kecemasan (Spitzberg & Hurt, 2010).

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa kesepian atau Kesepian adalah suatu keadaan yang cenderung disebabkan bukan karena situasi lingkungan saja, namun karena kebutuhan yang tidak terpenuhi atas sebuah hubungan interpersonal. Sedangkan sebuah hubungan interpersonal diawali dari komunikasi interpersonal yang terjalin dengan baik. Dapat dikatakan kemampuan berkomunikasi menentukan bagaimana hubungan yang dihasilkan oleh seseorang di kesehariannya.

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui penyebab seseorang terdorong menggunakan internet telah beberapa kali dilakukan oleh para ahli. Davis (2001) menyatakan bahwa individu yang memiliki masalah psikososial cenderung menggunakan internet secara kompulsif. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Gable&Shean (2000), dan Anderson (2003) dimana orang yang memiliki persepsi

diri negatif akan merasa jika interaksi secara tatap muka atau interaksi langsung tidak nyaman dan aman dilakukan sehingga lebih memilih interaksi dari dunia maya. Persepsi diri negatif yang dimaksud adalah ketika seseorang merasa kurang kompeten menginisiasi dan mengatur hubungan sosial.

Seseorang yang kurang mampu menjalin hubungan sosial akan merasa kesepian dan akhirnya memilih menggunakan internet secara berlebihan. Karena membangun interaksi bagi orang-orang dengan kecemasan komunikasi tidaklah mudah, sehingga kecemasan yang dimiliki individu tersebut pada hubungan tatap muka akan jauh berkurang ketika berkomunikasi memakai media sosial. Internet menyajikan dua sisi yang dapat dipakai penggunaannya, salah satunya adalah anonimitas yang membuat seseorang dapat berinteraksi tanpa harus menunjukkan diri (McKenna, Green, & Gleason, 2002). Sehingga dapat dikatakan bahwa masalah psikososial dikarenakan kecemasan komunikasi tatap muka menyebabkannya nyaman menggunakan internet berlama-lama.

Durasi pemakaian internet yang cukup lama menjadikan seseorang lebih sering berinteraksi dengan kawan dunia maya daripada dunia nyata. Padahal komunikasi yang sehat menurut Jerome Sarris, direktur bidang penelitian di NICM Research Institute adalah komunikasi tatap muka yang meliputi aspek non-verbal dan verbal (Widyaningrum, 2019). Sedangkan dunia maya tidak memiliki aspek nonverbal ini karena penerima dan pengirim tidak dapat menilai ekspresi dan gerak tubuh misalnya.

Efek kesepian adalah dapat berujung pada kelelahan mental (*burning out*), kecemasan berlebihan, gangguan kesehatan fisik, hingga depresi. Muslim (2016) juga menyatakan bahwa stress juga dipicu oleh perasaan kesepian, maka dari itu banyak orang berusaha mengatasinya namun terkadang menggunakan cara yang keliru. (Marianti, 2019). Karena di dalam penelitian-penelitian sebelumnya disebutkan bahwa kesepian dapat berpengaruh pada kesehatan mental dan fisik seseorang, maka dicarilah faktor yang dapat menimbulkannya.

Ada sejumlah penelitian yang berusaha mencari korelasi antara kesepian dengan beberapa variabel yang diduga menjadi penyebabnya. Seperti penelitian Azizah & Rahayu (2017) dan Yacoob, dkk (2009) yang menyatakan tidak ada korelasi antara *self esteem* dan kesepian. Rendahnya tingkat *self-esteem* tidak begitu saja membuat seseorang tersebut menjadi kesepian. Begitu juga dengan penelitian Hidayati (2015) antara *self compassion* dan kesepian tidak ditemukan korelasi signifikan. *Self compassion* adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mentolerir diri sendiri ketika mengalami hal buruk seperti kegagalan. Kesepian seseorang ternyata tidak berkaitan dengan hal tersebut.

Sedangkan korelasi antara Kesepian dengan tingkat kemampuan komunikasi menghasilkan korelasi signifikan negatif di antara keduanya dalam penelitian Segrin (1996), Siska, dkk (2003 dalam Phinely 2018). Phinely menjelaskan dalam penelitiannya tentang kontribusi kemampuan komunikasi interpersonal adalah sebesar 67,3% terhadap kesepian yang dialami seseorang. Besar kontribusi ini mengesampingkan faktor-faktor lain penyebab kesepian sehingga dapat dianggap sebagai faktor utama. Komunikasi adalah jalan utama seseorang untuk memiliki

relasi dan menjalani interaksi berkelanjutan dengan manusia lainnya. Pada seseorang yang kesepian, terdapat temuan sebanyak 86% subjek berada dalam kategori kemampuan komunikasi antar-pribadi yang rendah sehingga membawanya pada depresi kesepian (Nuriandini, 2016).

Melihat dari hasil penelitian tersebut dan fenomena impulsivitas penggunaan internet yang justru semakin meningkat, maka usaha untuk menurunkan angka tersebut mulai dilakukan. Salah satunya adalah mengaitkannya dengan faktor-faktor yang menyebabkan kesepian sehingga mengarah pada PIU sendiri dimana belum banyak dibahas. Menurut Morahan, Martin, dan Schumacher (2000) internet bukanlah sesuatu yang mengisolasi seseorang, tapi kesepian dan perasaan terisolasilah yang membuat seseorang memilih terikat dengan internet.

Apabila kontributor terbesar Kesepian adalah kemampuan komunikasi interpersonal, maka dari itu tidak menutup kemungkinan terdapat kontribusinya terhadap PIU. Meskipun dalam hasil-hasil penelitian sebelumnya, seperti dalam Rochma (2011) yang menyatakan pengaruh Komunikasi Interpersonal terhadap PIU adalah sebesar 12,4%, juga penelitian Dewi & Trikusumaadi (2017) yang hanya sebesar 15%. Seseorang yang rendah kemampuan komunikasi interpersonalnya belum tentu tingkatan PIU pada dirinya tinggi. Namun melihat dari hasil penelitian sebelumnya, misalnya dari Phinely (2018) yang menyatakan Komunikasi Interpersonal berpengaruh sebesar 67,3% terhadap kesepian. Melihat pengaruh besarnya pada kesepian, maka dari itu dibutuhkan penelitian lebih lanjut, karena Kesepian dalam konteks psikososial tidak serta merta menjadi faktor utama penyebab PIU. Diperkirakan Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki

pengaruh tidak langsung terhadap Penggunaan Internet Bermasalah dimana penelitian variabel ini yang dimediasi Kesenian belum dilakukan sebelumnya. Berangkat dari sinilah peneliti menyimpulkan perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh tidak langsung tersebut dan apakah kesepian dapat memediasi hubungan diantara keduanya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap Penggunaan Internet Bermasalah Dimediasi Oleh Kesenian Pada Pengguna Akun *Roleplayer*”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah pengaruh rasa kesepian (*loneliness*) terhadap tingkat Penggunaan Internet Bermasalah pada pengguna akun *roleplayer* di media sosial?
2. Apakah pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap tingkat Kesenian di kalangan pengguna akun *roleplayer*?
3. Apakah pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesenian terhadap tingkat Penggunaan Internet Bermasalah pengguna akun *roleplayer*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesenian terhadap tingkat Penggunaan Internet Bermasalah diantara para pengguna akun *roleplayer*.

2. Mengetahui pengaruh rasa kesepian (*loneliness*) terhadap tingkat Penggunaan Internet Bermasalah pada pengguna akun *roleplayer* di media sosial.
3. Mengetahui pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap tingkat Penggunaan Internet Bermasalah di kalangan pengguna akun *roleplayer*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini secara teoritis adalah mengetahui bahwa Kesepian bukanlah semata-mata faktor yang mendasari Penggunaan Internet Bermasalah, namun Kemampuan Komunikasi Interpersonal lah yang menjadi dasar Kesepian sehingga membawa pada Penggunaan Internet Bermasalah yang menjangkiti seseorang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini secara praktis adalah bagi kalangan klinisi yaitu sebagai sebuah opsi penanganan atau intervensi berbasis psikososial untuk menangani masalah Penggunaan Internet Bermasalah. Sejauh ini yang dilakukan dalam penanganan PIU adalah menangani simtom *withdrawal* berbasis kognitif dan behavioral, sehingga diharap penelitian ini dapat memberikan masukan tambahan selain dua model intervensi tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan Internet Bermasalah

Problematic Internet Use (PIU) sebelumnya dianggap dengan *Internet Addiction* oleh para ahli apabila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah Penggunaan Internet Bermasalah. Penggunaan istilah ini muncul pada tahun 1999 oleh Young berupa ciri pemikiran obsesif yang berhubungan dengan internet, toleransi, dan ketidak berdayaan lepas dari internet. Namun menurut Davis (1999) penggunaan kata adiksi internet kemungkinan tidak tepat untuk menggambarkan kasus tersebut. Alasannya adalah adiksi memiliki arti dependensi psikologis antara individu dengan beberapa stimulus, yang biasanya berbentuk substansi material. Maka dari itu DSM tidak menggunakan istilah adiksi untuk substansi non-materi seperti stimulus. Kemudian digunakanlah istilah Penggunaan Internet Bermasalah.

Secara etimologis, PIU berarti penggunaan internet yang bermasalah. Sedangkan secara terminologi PIU adalah penggunaan internet berlebihan (*overused*) yang bersifat general maupun multidimensi. Disini penggunaan internet yang dimaksud termasuk dengan layanan seksual, layanan material, permainan daring (*online games*) dan media sosial. Yang dimaksud penggunaan berlebihan disini adalah menghabiskan terlalu banyak waktu tanpa objek yang jelas dalam penggunaannya (Davis, 2001).

Teori PIU kemudian dikembangkan oleh Caplan (2002) dimana ia memberikan pengertian bahwa PIU adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan perilaku kecanduan, seperti keasyikan berlebihan dan tidak mampu mengontrol, yang berhubungan dengan penggunaan internet yang menyebabkan penurunan fungsi individu. Masalah ini lebih umum terjadi pada remaja laki-laki daripada perempuan, dan sering dihubungkan dengan kasus bermain permainan daring atau *online games*.

1. Ciri Penggunaan Internet Bermasalah

Sejumlah orang baik itu anak-anak atau remaja telah teridentifikasi mengalami PIU dengan taraf '*at risk*' yang berarti beresiko. Dari teori yang dikembangkan oleh Caplan (2002) seseorang sudah memasuki taraf beresiko apabila: (1) Mengalami depresi dan/atau kecemasan terkait penggunaan internet; (2) Menurunnya dukungan sosial dan interaksi sosial di dunia nyata secara drastis; (3) Kehilangan pemahaman tentang lamanya waktu daring (tidak merasa telah menggunakan internet terlalu lama); (4) Mempunyai masalah kehidupan sehari-hari seperti menyelesaikan kewajiban rumah, sekolah, dan pekerjaan; (5) Tidak merasa bahwa lamanya penggunaan internet adalah masalah bagi dirinya dan bersikap defensif; (6) Hanya merasa senang apabila berhubungan dengan internet; (7) Gangguan kesehatan fisik dan gangguan tidur (McLean, 2018).

Meskipun tidak termasuk secara spesifik sebagai gangguan jiwa dalam DSM IV, namun PIU sudah mencukupi definisi gangguan mental yaitu suatu sindrom atau format psikologik atau gejala perilaku individu yang secara klinis memiliki arti berkaitan dengan penderitaan, ketidaknyamanan, dan ketidakmampuan satu, dua,

atau lebih keberfungsian wajar manusia dengan peningkatan signifikan terhadap resiko rasa sakit, disabilitas, hilangnya kebebasan, dan kematian. Seseorang yang teridentifikasi PIU sudah memenuhi ciri-ciri gangguan mental yang disebutkan diatas dan membuatnya tidak berfungsi secara sosial serta beberapa ketidakberdayaan lainnya (Aboujaoude, 2010).

2. Faktor Pemicu Penggunaan Internet Bermasalah

Standar faktor pendukung dan pemicu seseorang hingga kecanduan internet menurut *China Youth Association Network Development* pada tahun 2005 disebutkan tiga poin utama yaitu:

a. Kognisi Maladaptif

Kognisi maladaptif merupakan salah satu penyebab proksimal pada Penggunaan Internet Bermasalah. Terdapat dua jenis model kognisi maladaptif yang dialami seseorang dengan PIU yaitu, pertama adalah pikiran tentang diri sendiri, dan kedua adalah pikiran tentang dunia.atau lingkungan sekitarnya. Kognisi maladaptif ditimbulkan oleh ruminasi alias memikirkan sebuah kejadian terus menerus sehingga merasakan emosi negatif secara berulang-ulang. Hal ini menyebabkan keraguan pada diri, self efficacy rendah, atau mungkin di arah berlawanan adalah narsistik. Untuk mengatasi emosi negatif maka dicarilah hal untuk megatasinya yaitu internet (Davis, 2001).

b. Disforia

Disforia atau perasaan sedih, jatuh, dan sejenisnya yang berlawanan dengan euforia muncul apabila seseorang tersebut tidak memiliki akses internet. Karena perasaan

ini muncul, maka ia akan kembali lagi untuk mengakses internet. Karena perasaan ini juga muncul sebagai efek withdraw yang justru semakin meningkat dan menguat meskipun durasi pemakaian bertambah (Hakim & Raj, 2017)

c. Disfungsi Sosial Interpersonal

Salah satu aspek dari kecerdasan emosi adalah keterampilan sosial. Apabila aspek ini mengalami disfungsi maka akan menyebabkan ketidakseimbangan dalam kecerdasan emosi seseorang dalam mengadopsi nilai moral di dalam kehidupan sehari-harinya. Dampak dari disfungsi sosial dan hubungan interpersonal menurut Dangkrueg dkk (2013) adalah konsep diri yang tidak sempurna, penarikan diri dari lingkungan, kecemasan sosial, dan Kesepian (Nugraini & Ramdhani, 2017).

3. Aspek-Aspek Penggunaan Internet Bermasalah

- a. Preferensi Interaksi Sosial Daring adalah keadaan yang terjadi ketika individu mengalami perbedaan preferensi saat *online* dan *offline* dan menganggap *online* lebih meyakinkan. Hal ini dikarenakan ia mencari sesuatu yang membuatnya merasa nyaman.
- b. *Mood Regulation* adalah regulasi emosi. Pada PIU sendiri emosi yang lebih umum muncul adalah kecemasan. Penanganan emosi yang kurang baik ketika berinteraksi akan cenderung mencari jalan pintas yang lebih mudah.
- c. *Cognitive Pre-occupation* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai keasyikan secara kognitif adalah obsesifitas kognitif seseorang pada penggunaan internet sehingga pikirannya tidak dapat lepas untuk selalu *online* lagi dan lagi.

- d. *Compulsive Internet Use* adalah apabila individu ingin terus menerus menggunakan internet meskipun diluar kepentingan dan kebutuhannya.
- e. Hasil Negatif (*Negative Outcomes*) ialah dampak negatif yang berdampak pada individu akibat penggunaan internet secara kompulsif dan tidak terkontrol sehingga berefek pada kehidupan sehari-harinya (Caplan, 2010).

B. Loneliness

Kesepian atau Kesepian menurut Peplau dan Pearlman (1998) adalah perasaan yang lazim ditemui pada individu dan setiap orang pasti pernah merasakannya dimana bagi setiap orang kompleksitasnya akan berbeda-beda sesuai gender, usia, maupun faktor-faktor individual lainnya. Perasaan tersebut adalah perasaan kehilangan, kesendirian, kekosongan yang muncul ketika kualitas dan kuantitas hubungan interpersonal seseorang tidak terpenuhi sesuai kebutuhan. Ia bisa juga diartikan sebagai perasaan tidak menyenangkan karena kualitas dan kuantitas hubungan sosial individu berkurang, sendirian bukan berarti kesepian karena bisa jadi seseorang dapat merasakannya meskipun di tengah keramaian (Kotthoff & Spencer-Oatey, 2008)

Sedangkan definisi kesepian menurut Gierveld dan Tillburg (1990) adalah perasaan kehilangan ketika seseorang tidak dapat menciptakan hubungan sosial maupun hubungan intim yang diharapkannya dengan orang lain. Seseorang tersebut sebenarnya ingin berkomunikasi dan menjalin hubungan khusus seperti hubungan persahabatan maupun percintaan namun tidak terpenuhi. Kesepian tidaklah seperti isolasi diri dimana individu memang tidak bertemu orang lain, namun ia dapat

dilanda perasaan tersebut bahkan ketika sedang dikelilingi orang lain, namun tidak dapat membangun komunikasi yang sesuai atau mendapat respon yang diharapkan sehingga menjadi perasaan menetap (Hidayati, 2015)

1. Aspek-Aspek Kesepian (*Loneliness*)

Aspek-aspek yang mendasari loneliness adalah, *pertama* Kepribadian yang dibentuk oleh *psychophysics* sebagai penentu ciri khas pemikiran dan perilaku seseorang. *Kedua* Social desirability yaitu kesenangan dan keinginan individu pada kehidupan sosial di lingkungannya. *Ketiga* Depression (depresi) sesuatu yang menjadi tekanan bagi seseorang.

DiTommaso dkk., (2004) mengelompokkan aspek-aspek kesepian ke dalam dua aspek utama yaitu:

a. *Social Subscale*, yang terdiri dari *isolation* dan *environmental rejection*. Isolasi adalah ketika seseorang merasa diasingkan dari ikatan dan hubungan yang tercipta di masyarakat. Sedangkan *environmental rejection*, yang berarti penolakan lingkungan, ialah keadaan ketika individu merasa diusir dan ditolak oleh lingkungan tempatnya berada.

Isolasi yang terjadi ketika seseorang merasa kesepian dibagi menjadi dua jenis, yaitu isolasi sosial dan isolasi emosional. *Pertama*, isolasi sosial adalah ketika individu memutuskan untuk mengurangi intensitas interaksi sosial dengan banyak orang atau kelompok. Ia cenderung menghindari aktifitas kelompok yang melibatkan kebersamaan, peran-peran, dan minat yang sama karena merasa akan ditinggalkan, tidak dianggap, dan sejenisnya. *Kedua*, isolasi emosional yang adalah

ketika individu menarik diri dari hubungan yang intim dengan orang lain. Penyebab dari isolasi emosional sama halnya dengan isolasi sosial termasuk rendah diri (Santrock, 2003)

b. *Emotional Subscale*, terdiri dari *misconception*, *self undisclosure*, *boredom* dan *anxiety*. Miskonsepsi ialah perasaan yang timbul karena merasa orang disekitar salah memahami dan salah mengerti. Rendahnya kepercayaan diri dan perasaan tidak mampu adalah dampaknya. *Self Undisclosure* maksudnya menutup diri, tidak mau mengungkapkan ataupun membuka diri pada orang lain karena takut dikhianati, disakiti, dan sejenisnya. *Boredom* atau perasaan bosan adalah ketika seseorang tidak menikmati apa yang terjadi disekitarnya meskipun ia hal yang menyenangkan. Dan yang terakhir adalah *anxiety*, alias kecemasan karena diganggu oleh-oleh hal-hal yang ditakutkan akan terjadi, kekhawatiran, ketidak nyamanan. *Romantic Subscale* merupakan sub-dimensi dengan dua aspeknya yaitu *feeling unloved* dan *friendless*. *Feeling unloved* yang artinya perasaan tidak dicintai disebabkan tidak mendapatkan afeksi, kasih sayang, perhatian, dan sejenisnya. Sedangkan *friendless* yang berarti tidak mempunyai teman, teman disini adalah seseorang yang berada terdekat dengan individu diluar konteks keluarga.

2. Penyebab Kesepian (*Loneliness*)

Penyebab seseorang kesepian menurut Gursoy dan Bicakci (2006) antara lain adalah:

a. Pertemanan

Ketidakpuasan dalam interaksi pertemanan dapat membuatnya merasa kesepian. Ketika seseorang mengharapkan suatu relasi pertemanan yang tinggi, maka akan semakin tinggi pula rasa kesepian yang dimilikinya.

b. Perbedaan status ekonomi

Perbedaan status ekonomi dapat menyebabkan seseorang kesepian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika seseorang dengan status ekonomi menengah kebawah cenderung merasa kesepian, terutama apabila ia berada pada situasi dimana orang disekitar bukanlah dari yang setara dalam hal tersebut.

c. Anggota Keluarga

Meskipun anggota keluarga merupakan orang terdekat, namun tidak menutup kemungkinan bahwa mereka dapat membuat individu merasa kesepian. Kasus-kasus seperti pengabaian dan kurangnya komunikasi intim adalah alasan mengapa anggota keluarga menjadi faktor seseorang merasa kesepian.

d. Tinggal merantau dan Adaptasi

Tinggal di tempat perantauan terutama yang berbeda kultur, budaya, dan kebiasaan dapat membuat seseorang kesepian karena ia tidak bersama dengan orang lain yang biasa melakukan hal yang sama seperti halnya ataupun orang terdekat. Selain itu ia juga jauh dengan orang terdekat yang biasa ditemui. Adaptasi tidak hanya berlaku di tempat yang jauh, namun bisa terjadi apabila ia berada di lingkungan baru seperti sekolah atau tempat kerja. Apabila komunikasi sulit terjalin, maka rasa kesepian akan sulit teratasi.

e. Pengaruh Kemampuan Bersosial

Hidup bersosial tentunya memerlukan kemampuan yang berkaitan dengan kecerdasan emosi dan kecerdasan sosial. Salah satunya adalah kemampuan untuk berkomunikasi antarindividu atau disebut dengan komunikasi interpersonal (Rochmah, 2011).

Tidak menutup kemungkinan ada penyebab lain karena perasaan ini bersifat kompleks dan penyebabnya tidak hanya satu saja namun dapat bercampur menjadi penyebab baru. Sedangkan ciri-ciri dari seseorang yang merasa kesepian adalah munculnya perasaan terasing, tidak dapat melakukan hubungan bermakna dengan orang lain, pasrah, mudah bosan dan tidak sabar, mengutuk diri sendiri, rendah diri, dan kecemasan. Bukan berarti akan ditemukan bentuk kesepian yang sama setiap saat karena berbeda individu perasaan kesepian itu akan berbeda bergantung situasi pula (Spitzberg & Hurt, 2010).

C. Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Kemampuan interpersonal pertama kali dikenalkan oleh Howard Gardner dari konsepnya tentang kecerdasan majemuk, dan kemampuan interpersonal ada di dalamnya. Pengertian kemampuan interpersonal menurut Gardner adalah kemampuan untuk memahami, berempati, dan berkomunikasi dengan orang lain melihat dari karakter, watak, dan sifat orang tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini dianggap sebagai kunci kehidupan sosial individu tersebut. 80% sumbangan kelangsungan interaksi sosial seseorang berasal dari kemampuannya yang satu ini (Idrus, 2009). Salah satu unsur di dalam kemampuan interpersonal

adalah komunikasi, karena hubungan interpersonal sejatinya tidak dapat terjadi tanpa adanya komunikasi yang terjalin antara manusia yang satu dan yang lainnya. Sedangkan menurut Taylor dkk (1986) Komunikasi interpersonal adalah terjadinya komunikasi antara dua individu satu lawan satu ataupun dalam sebuah kelompok kecil. Komunikasi interpersonal dibutuhkan manusia untuk mengenal dirinya dan dunia (Purnamaningsih dkk., 2003)

Komunikasi interpersonal adalah proses menerima dan mengirimkan (*decoding and encoding*) berbentuk perilaku antar individu. Di dalam prosesnya terkadang terjadi gangguan (*noise*) sehingga pemahaman penerima mengalami kecacatan/distorsi. Namun tidak menutup kemungkinan jika penerima tidak mengalami distorsi sama sekali (DeVito, 2002).

Sedangkan pengertian kemampuan komunikasi interpersonal menurut Spitzberg dan Cupach adalah kemampuan yang dibutuhkan individu untuk memiliki hubungan antarpribadi yang sehat dengan cara menciptakan model komunikasi yang efektif dengan sesama. Model komunikasi tersebut membutuhkan kesadaran kognitif yang baik demi mencapai kepuasan interaksi. Jika kepuasan dan kenyamanan ini sudah tercapai, maka tidak dipungkiri individu tersebut akan mendapatkan apa yang sudah menjadi tujuannya. Kemampuan ini menjadi hal yang penting bagi manusia untuk bersosialisasi (Idrus, 2009).

Dalam komunikasi interpersonal, pada awalnya yang memahami pesan hanyalah pengirim. Untuk menyampaikan pesan ini maka pengirim harus menggunakan kode-kode baik verbal maupun non-verbal sehingga dapat

disampaikan. Dalam proses ini bisa jadi terdapat gangguan berupa perasaan yang sedang dirasakan, keterampilan berkomunikasi pengirim, ketersediaan saluran, dan lain-lain. Lalu pesan pun disampaikan berupa aksi dimana tingkah laku pengirim dapat dipahami oleh penerima. (Miller, Perlman, & Brehm, 2007).

1. Jenis-Jenis Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal menurut Hebl dkk dibagi menjadi dua jenis yaitu komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal. Setiap dari jenis ini memiliki unsur-unsurnya masing-masing.

a. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah jenis komunikasi yang tidak memerlukan kode berupa kata-kata yang harus disusun dan diutarakan. Selain memberikan informasi, komunikasi nonverbal memiliki fungsi untuk memberikan informasi tersirat. Fungsi lainnya adalah ketika dua orang atau lebih sedang dalam proses bertukar informasi, setiap dari mereka akan memahami kapan gilirannya untuk berbicara, fungsi ini disebut dengan fungsi pengatur arus.

Terungkapnya komunikasi nonverbal dapat melalui beberapa saluran, *Pertama* adalah ekspresi. Ekspresi wajah dikategorikan ke dalam beberapa aturan penampilan (*display rules*), yaitu penekanan, penetralan, pengurangan, dan topeng. *Kedua* Tatapan mata, hal ini juga tidak kalah akurat dari ekspresi. Arah, frekuensi dan durasinya bisa memberikan informasi pada lawan bicara tentang bagaimana hubungan yang terjalin diantara kedua belah pihak. *Ketiga* Gerak tubuh. Gerak-gerak seseorang pasti muncul ketika ia sedang berkomunikasi, seminimal apapun

itu. Menurut Anchor (1977) bagi penerima pesan, menerjemahkan gerak tubuh juga membantu memahami isi dari pesan yang disampaikan, bahkan gerakan tubuh juga mewakili bahkan menggantikan kata yang tidak diucapkan oleh pengirim (Nuriandini, 2016).

Keempat Jarak Interpersonal menurut Burgoon, Buller dan Woodall (1996) adalah tentang jarak antar penerima dan pengirim. Jarak ini dibagi menjadi empat dari yang terjauh hingga terdekat, yaitu apabila lebih dari 300 cm disebut jarak publik, lalu 120-300 cm adalah jarak sosial, mendekati lagi ke 45-120 cm adalah jarak pribadi, dan dibawah itu dinamakan jarak intim. Jarak yang terdekat ini tidak sembarang orang bisa memasukinya, bahkan budaya juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang memberi jarak interpersonalnya (DeVito, 2002).

b. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang disampaikan melalui kata-kata. Hubungan interpersonal hanya dapat berkembang salah satunya menggunakan komunikasi ini, karena komunikasi verbal menjadikan hubungan interpersonal dari tahap awal menuju tahap keakraban. Unsur dalam komunikasi verbal adalah *Pertama* adalah Pilihan kata. Komunikasi verbal erat kaitannya dengan pemilihan kata beserta maknanya. *Kedua*, Susunan kata. Manusia memahami kata bergantung dari konteksnya, sehingga susunan kata akan berpengaruh. *Ketiga* ialah Parabahasa. Irama, rendah-tinggi, volume, dan kecepatan disebut dengan parabahasa, yaitu tentang bagaimana seseorang mengucapkan sesuatu (Suseno, 2009).

2. Sistem Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki 4 sistem yang saling terhubung satu sama lain dan saling mempengaruhi jalannya komunikasi interpersonal yang tengah berlangsung. Pola interaksi dari pengirim dipengaruhi sistem konsep diri, dan penerima memiliki persepsi interpersonal dalam menilai konsep diri tersebut. (Susanto & Astrid, 1976).

a. Persepsi Interpersonal

Terdapat faktor-faktor personal yang mempengaruhi persepsi interpersonal, pengaruh ini berefek pada ketelitian dan kepekaan seseorang ketika sedang mempersepsi lawan bicara ketika berkomunikasi. Faktor-faktor tersebut adalah: pengalaman; motivasi; dan kepribadian (Rakhmat, 2011).

b. Konsep Diri

Konsep diri menurut William D. Brooks adalah persepsi diri kita masing-masing mencakup fisik, sosial, dan psikologis yang disarikan dari pengalaman dan hasil berinteraksi dengan orang lain. Sebenarnya individu ketika sedang dalam proses komunikasi interpersonal bukan tentang pengirim menjadi subyek dan penerima menjadi objek, namun keduanya secara sekaligus menjadi subjek dan objek persepsi dalam waktu yang bersamaan. (Devito, 2003).

c. Ketertarikan Interpersonal

Ketertarikan interpersonal atau *interpersonal attraction* adalah kecenderungan untuk menyukai sikap positif dan daya tarik dari orang lain yang sedang

berinteraksi dengan individu tersebut. Dan ketertarikan ini bersifat subjektif, pengaruh faktor personal dan situasional yang menentukan ketertarikan antara individu dan bisa jadi hasilnya tidak sama (Wisnuwardhani & Mashoedi, 2012).

3. Aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal

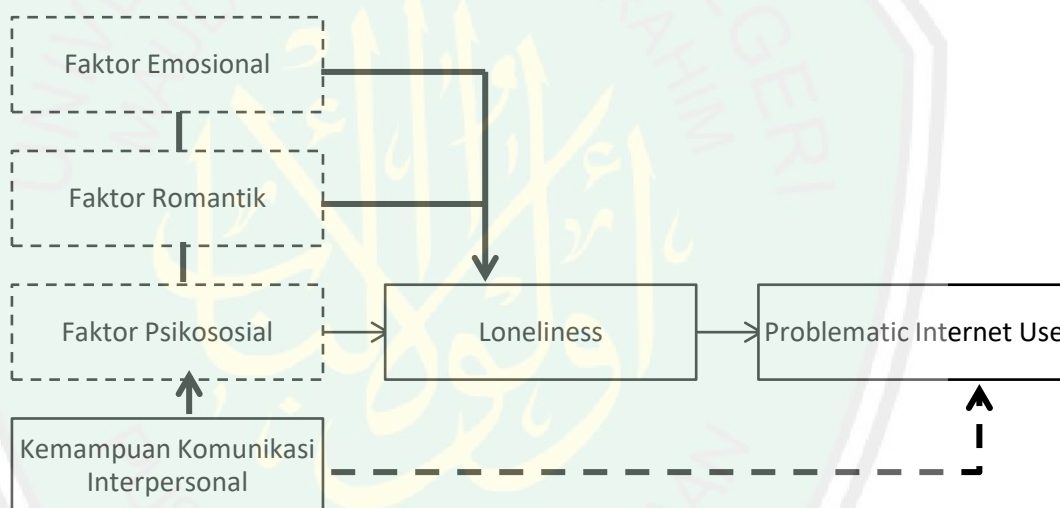
Lima aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal terdiri dari *Self concept*, *Ability*, *Skill expression*, *Emotion coping*, dan *Self disclosure*. *Self concept* atau konsep diri adalah bagaimana seseorang membawa konsep tentang dirinya yang berisi pandangan dan sikapnya terhadap diri sendiri karena dapat mempengaruhi isi pembicaraan antara dua individu dan bagaimana mereka memposisikan diri. *Ability* yang dimaksud disini bukanlah kemampuan saja, melainkan kemampuan seseorang untuk menjadi pendengar, tidak hanya mendengarkan secara harfiah namun juga bagaimana memaknai. *Skill expression* ialah kemampuan seseorang mengekspresikan tidak hanya emosi, namun juga pendapat dan idenya pada lawan bicara. *Emotion coping* maksudnya adalah bagaimana seseorang mengontrol emosi ketika berkomunikasi, keadaan-keadaan seseorang hendaknya tidak terlalu mempengaruhi proses komunikasinya terutama dalam pembicaraan yang formal. Dan terakhir yang disebut dengan *Self disclosure* adalah bagaimana seseorang membuka dirinya dan memiliki keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain serta bersikap terbuka pada pembicaraan yang sedang berlangsung dalam komunikasi.

D. Dinamika Keterkaitan Antara Variabel

Variabel komunikasi interpersonal dapat dikaitkan dengan variabel Penggunaan Internet Bermasalah secara langsung, namun pengaruh yang dimilikinya belum


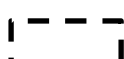
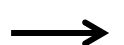

cukup besar bersamaan dengan variabel-variabel lain dan cenderung kolektif. Namun apabila seorang individu mengalami Kesepian diakibatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah, posibilitas untuk mengalami Penggunaan Internet Bermasalah diperkirakan menguat berkali-kali lipat. Variabel kemampuan komunikasi interpersonal membutuhkan variabel loneliness sebagai media untuk menguatkan pengaruhnya sehingga ia disebut sebagai variabel mediator.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Keterangan :

-  : bidang yang diteliti
-  : bidang lain yang berhubungan
-  : pengaruh langsung
-  : pengaruh tidak langsung

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penentuan variabel, kajian teori, dan kerangka berfikir di dalam bab sebelumnya, maka penulis akan mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Mayor : Ada pengaruh signifikan antara Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesepian terhadap Penggunaan Internet Bermasalah pengguna akun *roleplayer*.
2. Hipotesis Minor
 - a. Ada pengaruh signifikan antara Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Kesepian diantara para pengguna akun *roleplayer*.
 - b. Ada pengaruh signifikan antara Kesepian terhadap Penggunaan Internet Bermasalah pengguna akun *roleplayer*.
 - c. Ada kontribusi dari Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada Penggunaan Internet Bermasalah secara tidak langsung yang dimediasi Kesepian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif karena memiliki variasi yang kompleks dan wilayah yang diteliti pun luas. Berbeda dari kualitatif, metode penelitian ini bersifat lebih sistematis dan objektif, dimana masalah yang diteliti terlebih dahulu digali fakta empirisnya dan penulis harus menguasai teori-teori referensi terlebih dahulu. Baru kemudian hipotesis yang dibuat dapat dibuktikan melalui penggunaan instrumen yang sudah teruji reliabilitas dan validitasnya.

Metode penelitian kuantitatif secara definisi adalah penelitian yang menggunakan sejumlah sampel tertentu sebagai subjek. Sampel ini diambil menggunakan teknik sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti, kemudian diberikan instrumen untuk mengukur sebuah variabel yang nantinya akan dianalisis statistik. Hasil dari analisis tersebut kemudian akan menguji sebuah hipotesis yang sebelumnya sudah ditetapkan (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, 2012).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

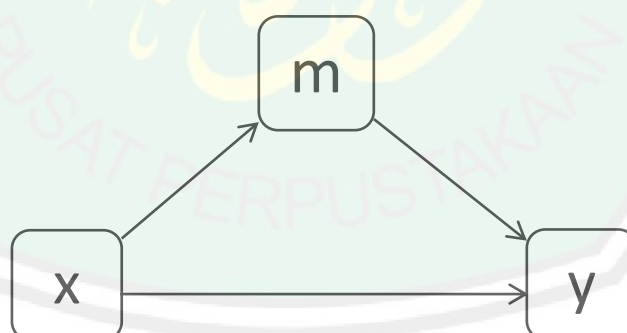
Variabel adalah segala hal yang memiliki kuantitas atau kualitas yang bermacam-macam dan dapat diukur sehingga dapat membuktikan sebuah fenomena, teori, atau hipotesa. Variabel terdiri dari dua jenis, yaitu terikat dan bebas, dimana

variabel terikat nilainya bergantung pada nilai dari variabel bebas. Namun sebaliknya, variabel bebas nilainya tidak ditentukan oleh variabel terikat (Azwar, 1998)

Dalam penelitian yang berjudul Hubungan antara Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Penggunaan Internet Bermasalah Pengguna Akun Roleplayer di Media Sosial ini memiliki satu variabel terikat, satu variabel mediator, dan satu variabel bebas dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Penggunaan Internet Bermasalah (PIU) sebagai variabel terikat (y).
2. Kemampuan komunikasi interpersonal sebagai variabel bebas (x).
3. Kesepian sebagai variabel mediator (m)

Gambaran dari variabel tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Variabel Penelitian

MacKinnon (2007) menjelaskan bahwa terdapat relasi kompleks diantara variabel-variabel tersebut karena terdapat efek tidak langsung (*indirect effect*) yang memiliki hubungan sebab akibat dengan variabel bebas dan variabel terikat (Nindyati, 2009)

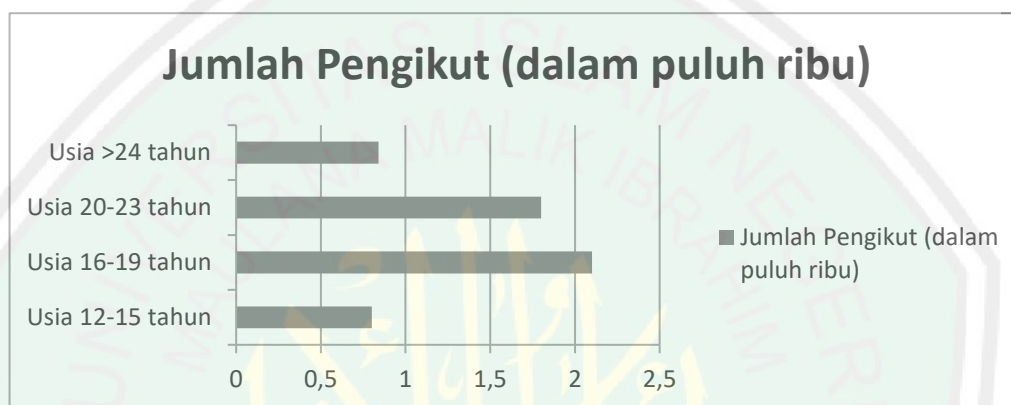
C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memandu pengukuran terhadap suatu variabel supaya tidak melenceng dari maksud pengukuran variabel tersebut. Definisi ini berisi aspek-aspek dari variabel tersebut.

1. Penggunaan Internet Bermasalah adalah gangguan yang dialami seseorang tentang penggunaan internet berlebihan dengan durasi penggunaan yang terlalu lama, frekuensi yang sering, namun tidak ada kepentingan bermanfaat didalamnya. Sehingga berakibat mengganggu keberfungsian normalnya sebagai manusia dan tidak berdaya untuk lepas dari substansi tersebut.
2. Loneliness adalah perasaan kesepian yang artinya adalah perasaan seperti sendirian akibat tidak tercapainya interaksi dan hubungan interpersonal yang diinginkan oleh seseorang.
3. Kemampuan komunikasi interpersonal adalah kemampuan menjalin komunikasi yang dimiliki seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain baik secara verbal maupun non-verbal.

D. Sampel Dan Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh akun roleplayer di twitter yang tergabung dalam sebuah akun basis bernama @RPAutoBase berjumlah 55.400 pengikut dari seluruh Indonesia. Statistik usia asli pengikut (*followers*) anggota basis jika dianalisis dengan Tweetbinder adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Detail Pengikut RPAutoBase

Metode pemilihan sample menggunakan teknik *random sampling*. Maksud dari *random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dengan mengambil setiap unsur yang ada dalam sebuah populasi (Arikunto, 2005). Syarat yang harus dipenuhi apabila menggunakan teknik ini adalah bahwa kesempatan dapat diberikan kepada setiap orang di dalam populasi tersebut. Pertimbangan sampel dalam penelitian ini adalah mereka yang telah menggunakan akun *roleplayer* selama minimal satu tahun dan berusia sesuai kategori diatas. Diambil secara sembarang asalkan memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan, dan apabila tidak memenuhi kriteria akan digugurkan. Selain itu teknik yang kedua adalah teknik *snowball sampling*, yaitu responden akan mengajak calon responden lain untuk menjadi sampel penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti dalam proses mengungkap, menjangkau, mendata segala fakta, fenomena, dan informasi baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Karena metode penelitian ini adalah kuantitatif, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Skala

Skala adalah instrumen penelitian yang terdiri dari satu set pertanyaan atau soal yang harus dijawab oleh subjek penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data. Item yang terdapat pada skala yang digunakan dalam penelitian ini berjenis *favorable* dan *unfavorable*. Jenis pertama adalah yang sesuai dengan objek sikap yang diungkap, dan jenis lainnya adalah yang berlawanan dengan objek sikap yang diungkap. Angket adalah teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti sudah menetapkan variabel dan menetapkan skala apa yang akan digunakan (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini akan digunakan 3 skala, yaitu skala Penggunaan Internet Bermasalah, Kesepian, dan Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan diberikan kepada para responden melalui *Google Forms*. Ketiga skala ini kemudian akan diolah secara statistik.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data menggunakan cara tatap muka dan menanyakan langsung pada narasumber. Isi pertanyaan adalah hal-hal yang

berkaitan dengan data penelitian (Soegijono, 1993). Di dalam penelitian ini, wawancara hanyalah sebagai data pelengkap dari data yang sudah didapatkan dari angket.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sejatinya adalah skala yang dipakai untuk mengukur suatu variabel penelitian menggunakan aspek-aspek tertentu. Instrumen ini biasanya berbentuk angket yang harus diisi oleh subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan Internet Bermasalah

Tabel 3.1

Blue Print Skala Penggunaan Internet Bermasalah

Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favo	Unfavo	
Preferensi Daring di Internet	Lebih memilih interaksi di internet	1		3
	Merasa nyaman berinteraksi daring	3,5		
Mood Regulation	Menggunakan internet ketika ingin mengatasi perasaan negatif	2-4		3
	Manajemen emosi harus dengan internet	8		
Cognitive Preoccupation	Obsesifitas penggunaan	6,9		3
	Terganggu tanpa jaringan internet	10		
Compulsive internet usage	Sulit mengatur waktu dan batasan	11,14		3
	Sulit mengontrol keinginan untuk daring	12		
Negative outcomes	Life management difficulties	13		3
	Real-life neglect	7		
	Problems causalities	15		

Skala untuk mengukur Penggunaan Internet Bermasalah terus dikembangkan oleh para ahli sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala milik Caplan yang terbaru bernama *Generalized Problematic Internet Usage Scale*

(GPIUS) mencantumkan lima aspek yaitu: *preference for online social interaction*, *mood regulation*, *cognitive pre-occupation*, *compulsive usage*, dan *negative outcomes* dengan 15 item yang dijelaskan dalam table 3.1.

2. Loneliness

Skala loneliness diterbitkan oleh beberapa peneliti termasuk Russell (1996) bernama *UCLA Loneliness Scale Version 3*. Namun yang digunakan dalam penelitian ini adalah adaptasi dari skala DiTommaso dan Spinner (1993, 2004) yang bernama *Social and Emotional Loneliness Scale for Adults (SELSA-S)* yang telah direvisi. Skala ini memiliki 2 aspek yaitu *social subscales* dan *emotional subscales*

Tabel 3.2
Blue Print Skala Loneliness.

Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favo	Unfavo	
<i>Social Subscales</i>	Ketiadaan Lingkaran relasi	1,4		5
	Ketiadaan Keterikatan emosional	2,7	3	
<i>Emotional Subscales</i>	Tiada Perasaan didukung dan diperhatikan	8,9	11	5
	Perasaan terkucil atau terisolasi	5	12	
	Tidak memiliki pasangan atau sahabat	6,13	15	5
	Tidak mengharapkan hubungan dekat atau akrab	10,14		

3. Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Skala komunikasi interpersonal ini diadaptasi dari *Interpersonal Communication Inventory* oleh Bienvenu (1971) yang memiliki 5 aspek dasar yaitu: (a) *Self Concept* tentang bagaimana seseorang memiliki konsep dirinya sepanjang

proses komunikasi (b) *Ability* ialah kemampuan seseorang mendengar dan memahami selama komunikasi (c) *Skill expression* ialah ketika seseorang dapat mengekspresikan pendapat atau idenya dalam komunikasi (d) *Emotion Coping* yaitu bagaimana seseorang mengatasi dan mengatur emosi dirinya saat berkomunikasi (e) *Self Disclosure* adalah aspek tentang seseorang terbuka pada orang lain.

Tabel 3.3
Blue Print Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Dimensi	Indikator	Item		Jumlah
		Favo	Unfavo	
<i>Self Concept</i>	Memiliki konsep diri	1,14		4
	Keterhubungan dengan lawan bicara	3	2	
<i>Ability</i>	Mendengarkan dan memperhatikan	4	15	4
	Memaknai dan memahami	16	5	
<i>Skill expression</i>	Mengekspresikan perasaan	6,7		4
	Menyatakan pendapat	8	17	
<i>Emotion Coping</i>	Mengatasi dominasi diri	9	10	5
	Mengatasi dominasi orang lain	11,19	18	
<i>Self Disclosure</i>	Memulai pembicaraan	12	20	3
	Terbuka atas kritik		13,	

G. Validitas Dan Reabilitas

1. Validitas

Validitas seringkali didefinisikan tentang keakuratan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang dimaksudkannya untuk diukur. Validitas mengharuskan instrumen dapat diandalkan, sekalipun instrumen yang sudah diandalkan belum tentu valid. Maka dari itu selama ini alat ukur psikologi selalu mengalami

peningkatan dan revisi. Validitas bukanlah bagian dari instrumen, namun ia adalah nilai sejauh mana alat tes terjamin dan dapat menilai sesuai konstruk yang mendasarinya (Kimberlin & Winterstein, 2008). Untuk menguji validitas sebuah alat ukur, dibutuhkan rumus korelasi bernama *Pearson Product Moment Correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r : *Product Moment Coefficient Correlation*

N : Jumlah dari subjek

x : Jumlah dari skor item

y : Jumlah dari total skor

Dalam penelitian, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 0,01. Taraf signifikansi ini dibebaskan peneliti untuk memilih sesuai kebutuhannya. Sedangkan dalam penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketika alat ukur tersebut memiliki kebenaran meskipun digunakan untuk tes berkali-kali dengan hasil yang konsisten kebenarannya. Dalam sebuah alat ukur, meskipun ia sudah dirasa valid namun tetap saja akan ditemukan error dan berlaku di kemudian hari untuk direvisi. Sehingga reabilitas sebuah instrumen haruslah dipastikan (Kimberlin & Winterstein, 2008). Untuk mengetahui reabilitas sebuah instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r^{11} = \frac{k}{k-1} x \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

r^{11} : Nilai reabilitas

$\sum S_i$: Jumlah varians skor tiap item

S_t : Total varian

K : Jumlah item

H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 babak yang terdiri dari babak persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data.

1. Babak persiapan.

a. Penyusunan instrumen atau skala penelitian

Penyusunan yang harus dilakukan oleh peneliti adalah menyusun 3 skala yang akan digunakan. Penyusunan skala adalah dengan cara menyusun skala adaptasi dari yang sudah disusun oleh para ahli. Baik itu skala Penggunaan Internet Bermasalah, Kesepian, maupun kemampuan komunikasi interpersonal.

b. Uji Coba Alat Ukur

Skala yang sudah disusun kemudian di uji cobakan pada sebuah grup pengguna akun *roleplayer* yang memiliki anggota berjumlah 20 orang untuk mengetahui validitas dan reabilitas skala yang digunakan

2. Babak Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian adalah dengan cara menyebarkan kuesioner-kuesioner tersebut pada para pengguna akun *roleplayer* di media sosial twitter dengan bantuan admin akun basis @RPAutoBase untuk mensosialisasikan kuesioner tersebut kepada para pengikutnya, sehingga mencapai data yang cukup sesuai kuota sampel yang dibutuhkan.

3. Babak Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan secara statistik. Ada dua macam data yang akan dihasilkan dari pengolahan data ini yaitu:

- a. Data statistik deskriptif. Data ini mendeskripsikan dan menggambarkan hasil data yang didapatkan dan kemudian dapat ditarik kesimpulan secara grafis atau numerik sehingga lebih mudah dipahami.
- b. Data statistika inferensial. Data ini adalah data yang digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis dapat diterima atukah ditolak. Selain itu, data ini dapat digunakan untuk memprediksi, menghubungkan, dan sebagainya sesuai kebutuhan penelitian.

I. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam beberapa tahapan-tahapan dan harus dilakukan secara berurutan sebagai berikut:

- a. Pertama dilakukan adalah uji reliabilitas dan validitas item. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah skala yang digunakan valid dan

reliabel sehingga didapatkan hasil yang akurat. Teknik uji reliabilitas *Cronbach Alpha* dilakukan untuk mendapatkan hasil diatas 0,6 sebagai syarat bahwa skala reliabel. Tidak berbeda dengan syarat skala yang valid adalah yang memiliki total score correlation yang tinggi diatas 0,6.

- b. Sebelum melakukan analisis jalur, diperlukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dikarenakan uji t dan F membutuhkan normalitas dalam data supaya hasilnya valid.
- c. Uji Linearitas diperlukan untuk mengetahui perancangan model yang tepat bagi sebuah penelitian sehingga apakah sesuai dengan yang diasumsikan ataukah lebih sesuai menggunakan model lain. Uji yang biasa digunakan adalah Durbin-Witson.
- d. Analisis Jalur. Dalam penelitian tiga variabel dengan satu variabel dependen, satu variabel mediator dan satu variabel independen, digunakan teknik analisis bernama Analisis Jalur karena terdapat variabel intervening di dalamnya. Analisis ini berguna untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel dependen dan independen dan mengetahui pengaruh variabel mediator terhadap variabel dependen. Selain itu analisis ini juga digunakan untuk mencari tahu apakah variabel independen bersamaan dengan variabel mediator berpengaruh secara positif atau negatif pada variabel dependen. Rumus analisis tersebut secara manual adalah sebagai berikut:

$$Y = p_{xy} + (p_{xm} \times p_{ym})$$

Dengan keterangan

Y : besarnya pengaruh

p : hasil analisis jalur

x : variabel bebas (Kemampuan Komunikasi Interpersonal)

m : variabel mediator (*Loneliness*)

y : variabel terikat (Penggunaan Internet Bermasalah)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

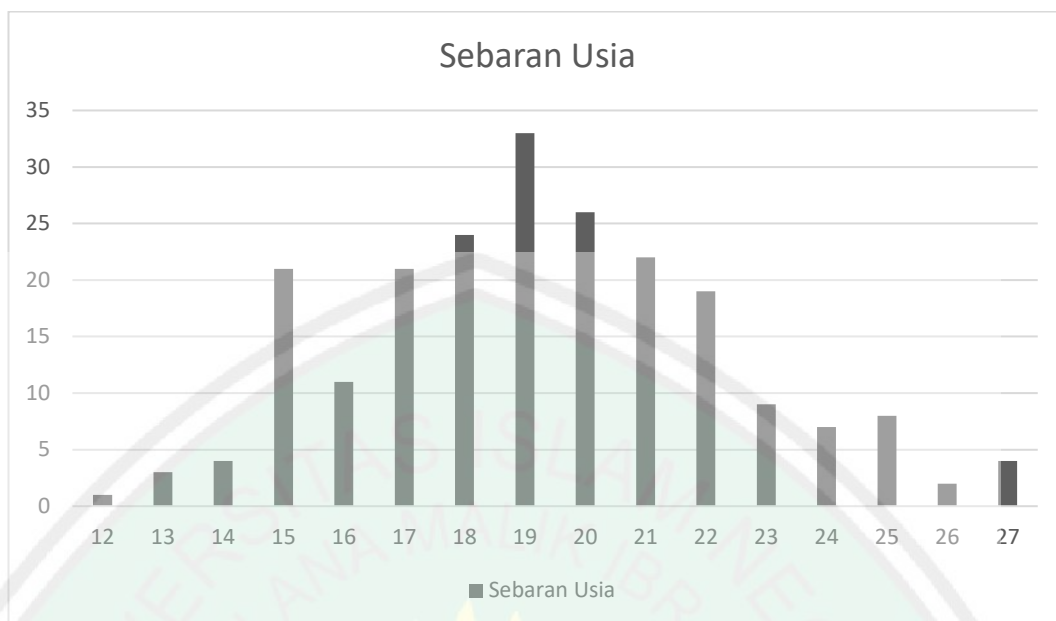
Roleplayer adalah sebutan bagi pengguna media sosial yang seolah memiliki ‘kehidupan kedua’ dalam sosial media karena menggunakan identitas dan *face claim* dari tokoh idola atau selebriti. Roleplayer bermula dari para penggemar yang ingin merasa lebih dekat dengan idolanya sehingga menciptakan identitas tersebut dengan mendalami peran dari figur publik tadi. Dengan banyaknya akun roleplayer yang tersebar di berbagai platform media sosial, terciptalah sebuah komunitas yang biasanya dibentuk dalam sebuah grup atau *base*. Di dalam komunitas tersebut para roleplayer berinteraksi layaknya selebriti dengan selebriti dan bentuk interaksi itu tidak jauh berbeda dengan di kehidupan nyata.

B. Analisa Data

1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

a. Sebaran Usia Responden

Secara deskriptif, responden dari penelitian ini memiliki rentang usia yang berbeda-beda yang didominasi oleh usia remaja awal hingga akhir lalu sisanya adalah masa kanak-kanak akhir dan dewasa awal. Jumlah tersebut cukup banyak sehingga dapat dikelompokkan seperti dalam diagram 4.1.



Gambar 4. 1 Sebaran Usia Responden

b. Sebaran dan Kategorisasi Variabel

Hasil dari instrumen Penggunaan Internet Bermasalah yang disebarikan kepada responden mendapatkan hasil yang berbeda-beda tiap individunya, namun jika dikategorikan, individu dengan tingkat PIU tinggi lebih banyak ditemukan daripada kategori lainnya sebesar 61,3%.

Tabel 4.1

Kategorisasi Tingkat Penggunaan Internet Bermasalah

Kategori	Poin	Responden
Rendah	0-20	1
Sedang	21-40	82
Tinggi	41-60	132

Untuk hasil dari instrumen Kesenian atau kesepian, responden banyak yang termasuk dalam kategori tinggi sebesar 63% dan sisanya adalah kategori sedang dan rendah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.2**Kategorisasi Tingkat Loneliness**

Kategori	Poin	Responden
Rendah	0-20	3
Sedang	21-40	76
Tinggi	41-60	136

Berbeda dengan dua variabel diatas, variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal didominasi oleh kategori sedang sebesar 85% , lalu sisanya adalah kategori rendah (8,3%) dan tinggi (6%). Hal ini berarti mayoritas responden memiliki kemampuan komunikasi sedang.

Tabel 4.3**Kategorisasi Tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal**

Kategori	Poin	Responden
Rendah	0-27	18
Sedang	28-53	184
Tinggi	54-80	13

Dengan hasil kategorisasi diatas, dapat disimpulkan adalah bahwa frekuensi terbanyak dari para responden adalah dalam kategori tingkat PIU tinggi, tingkat Kesepian tinggi, dan tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal sedang.

2. Uji Instrumen

Data yang baik didapat dari kualitas instrumen yang baik pula. Untuk itu, keakuratan instrumen penelitian harus melalui sebuah uji statistik. Apabila saat uji coba terdapat aitem yang tidak reliabel dan tidak valid, maka harus dieliminasi guna tidak mengganggu kualitas instrumen dalam penelitian sebenarnya. Hasil uji reabilitas ketiga instrumen dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Instrumen Penelitian	Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
<i>Problematic Internet Use</i>	.865	.861	15
<i>Loneliness</i>	.858	.863	15
Kemampuan Komunikasi Interpersonal	.885	.897	20

Dan hasil uji validitas setiap aitem dari instrumen Kemampuan Komunikasi Interpersonal, Kesepian, dan Penggunaan Internet Bermasalah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Item

Instrumen	Item	Validitas
Problematic Internet Use	15	Valid
Loneliness	15	Valid
Kemampuan Komunikasi Interpersonal	20	Valid

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

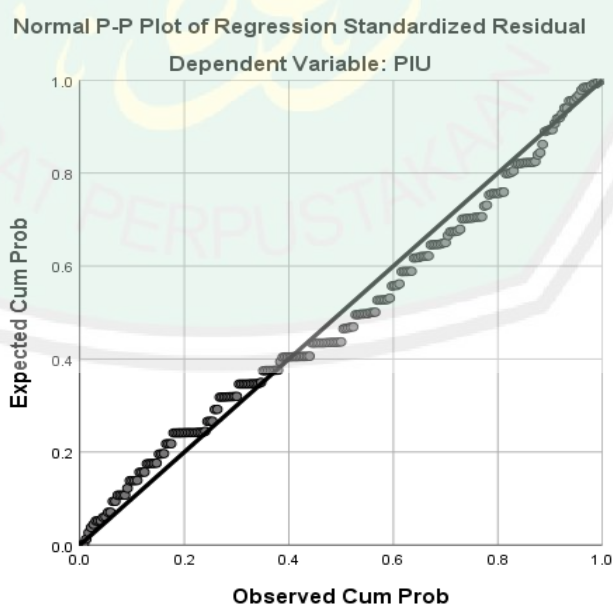
Model regresi yang baik dan tidak bias membutuhkan beberapa tahapan uji seperti uji normalitas dan linieritas. Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah distribusi data antara variabel independen dan variabel dependen. Jika hasilnya normal, maka untuk uji selanjutnya akan mendapatkan hasil yang benar

dan sesuai. Hasil dari uji normalitas pada variabel-variabel penelitian akan dijelaskan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.6
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Loneliness	KKI	PIU
N		215	215	215
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	37.20	51.40	39.51
	Std. Deviation	8.728	9.866	8.751
Most Extreme Differences	Absolute	.057	.045	.048
	Positive	.057	.044	.045
	Negative	-.052	-.045	-.048
Test Statistic		.057	.045	.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.084 ^c	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Tabel tersebut jika dilihat pada bagian Signifikansi (Sig.) menghasilkan angka diatas 0.05 yaitu sebesar 0.084, 0.200, dan 0,200 yang berarti data berdistribusi normal.



Gambar 4. 2 Scattered Plot Normalitas

Probabilitas kenormalan akan membandingkan antara data yang berdistribusi kumulatif dan data yang berdistribusi normal. Dalam uji normalitas ini, hasil dari data berdistribusi normal lebih jelas dapat dilihat dari diagram plot pada Diagram 4.2. Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa persebaran data yang didapat dari instrumen penelitian variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesenian terhadap variabel PIU berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas yang digunakan untuk mengetahui tepat tidaknya spesifikasi model ataukah harus menggantinya dengan yang lebih sesuai.

Tabel 4.7
Uji Linearitas Variabel Loneliness dan Penggunaan Internet Bermasalah

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
PIU Loneliness	*Between Groups	(Combined)	9557.609	47	203.353	3.633	.000
		Linearity	7269.039	1	7269.039	129.853	.000
		Deviation from Linearity	2288.570	46	49.752	.889	.673
	Within Groups		9348.512	167	55.979		
	Total		18906.121	214			

Tabel 4.8
Uji Linearitas Variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Penggunaan Internet Bermasalah

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
PIU KKI	*Between Groups	(Combined)	10122.389	38	266.379	5.337	.000
		Linearity	8048.637	1	8048.637	161.271	.000
		Deviation from Linearity	2073.752	37	56.047	1.123	.304
	Within Groups		8783.732	176	49.908		
	Total		18906.121	214			

Hasil regresi persamaan linear yang pertama adalah sebesar (Sig.) 0,673, dan untuk persamaan regresi linear yang kedua adalah sebesar (Sig.) 0,304. Jika dibandingkan, hasil tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dianggap linier dan dapat dipakai sebagai model regresi. Lalu apabila melihat dari tabel F dengan nilai $1,123 < 1,95$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel Loneliness dan Penggunaan Internet Bermasalah adalah linear dimana keduanya saling berhubungan. Juga dari tabel F dan $0,889 < 1,95$ tabel F, data tersebut juga dianggap linear, yang berarti variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki hubungan yang linear dengan variabel Penggunaan Internet Bermasalah.

c. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel bebas (Priyono, 2016).

Tabel 4.9
Uji Multikolinieritas Metode VIF

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	2.164	2.126		1.018	.310		
KKI	.568	.045	.529	12.532	.000	.936	1.069
Loneliness	.433	.038	.486	11.504	.000	.936	1.069

a. Dependent Variable: PIU

Metode uji yang digunakan disini adalah metode *Varian Infation Factor* dan nilai toleransi (*tolerance*). yang disini adalah variabel Kemampuan Komunikasi

Interpersonal dan Loneliness. Nilai toleransi harus lebih dari 0.10 dan nilai VIF harus dibawah 10,0. Hasil yang didapatkan dapat dilihat dalam tabel 4.9.

Dari hasil uji tersebut, dapat dilihat variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesepian memiliki nilai VIF sebesar 1.069 yang lebih kecil dari 10.0. Kemudian jika dilihat dari nilai toleransi adalah 0.936 lebih besar dari 0.10 sehingga disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinearitas yang ditemukan. Antara variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kesepian tidak adanya korelasi besar yang dapat mengganggu analisis dan hitungan estimasi pada prediktor.

4. Analisis Jalur

Analisis jalur menurut David Garson (2003) adalah pengembangan dari regresi linier berganda untuk melihat besarnya efek sebab-akibat yang ditimbulkan oleh variabel prediktor terhadap variabel dependen karena didapati dua atau lebih model hubungan yang dibandingkan (Priyono, 2016). Dalam model dengan variabel intervening berbentuk mediator, analisis jalur berguna untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel bebas dan variabel bebas melalui variabel mediator.

- a. Analisis Jalur Model Pertama Variabel X (Kemampuan Komunikasi Interpersonal) terhadap M (*Loneliness*)

Tabel 4.10
Hasil Analisis Jalur Model Pertama-1

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.261 ^a	.068	.064	8.444

Sumber : Data 2020

Dari nilai R dapat dilihat bahwa nilai korelasi variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Kesenian rendah. Model regresi yang didapat adalah sebesar 6,8% pengaruh KKI pada Kesenian, dan sisanya adalah pengaruh dari variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini. Signifikansi pengaruh KKI terhadap Kesenian dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Analisis Jalur Model Pertama-2

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1(Constant)	31.093	3.233			9.618	.000
KKI	.406	.080	.354		3.831	.000

Sumber : Data Primer 2020

Uji pengaruh langsung adalah pengujian variabel X (Kemampuan Komunikasi Interpersonal) terhadap variabel M (Loneliness). Secara parsial jika dilihat dari tabel tersebut ditemukan bahwa pengaruh variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal adalah sebesar 0,354 . Besarnya koefisien path tersebut berada pada nilai rendah. Selain itu nilai probabilitas yang dihasilkan adalah lebih kecil dari 0,05 yang berarti nilai koefisien nya memiliki taraf yang signifikan. Kesimpulannya adalah Kemampuan Komunikasi Interpersonal berpengaruh kecil terhadap Kesenian yang dirasakan seseorang.

- b. Analisis Jalur Model Kedua Variabel X (Kemampuan Komunikasi Interpersonal) Terhadap Variabel Y (*Problematic Internet Use*)

Tabel 4.12

Hasil Analisis Jalur Model Kedua-1

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.652 ^a	.426	.423	7.13962

a. Predictors: (Constant), KKI

b. Dependent Variable: PIU

Pengujian pengaruh langsung antara variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal (X) dan Penggunaan Internet Bermasalah (Y) dari cara hitung parsial menghasilkan nilai sebesar 42,6% besarnya kontribusi pengaruh variabel independen pada dependen pada tingkat kesalahan penelitian sebesar 5%. Dan sisanya dimiliki oleh variabel lain yang tidak diteliti. Nilai persamaan struktural dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13

Hasil Analisa Jalur Model Kedua-2

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.621	2.257		6.922	.000
	KKI	.701	.056	.652	12.566	.000

a. Dependent Variable: PIU

Sumber : Data Primer 2020

Persamaan struktural yang didapat adalah $Y = 0,652 X$ yang bermakna variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal (X) berpengaruh positif terhadap variabel PIU. Pada tingkat kesalahan penelitan $0,05 > \text{Sig. } 0,000$ menandakan

pengaruh signifikan. Artinya Penggunaan Internet Bermasalah yang dirasakan oleh seseorang salah satunya ditimbulkan oleh besarnya pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal yang dimilikinya.

- c. Analisis Jalur Model Ketiga Variabel M (Kesepian) Terhadap Variabel Y (*Problematic Internet Use*)

Tabel 4.14

Hasil Analisis Jalur Model Ketiga-1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.620 ^a	.384	.382	7.39149

a. Predictors: (Constant), Loneliness

Adapun hasil uji parsial pengaruh variabel kesepian terhadap Penggunaan Internet Bermasalah memiliki kontribusi pengaruh sebesar $0,384 = 38,4\%$ dan sisanya adalah kontribusi variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. prosentase tersebut didapat dari nilai R Square.

Tabel 4.15

Hasil Analisis Jalur Model Ketiga-2

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	19.451	2.129		9.136	.000
	Loneliness	.553	.048	.620	11.535	.000

a. Dependent Variable: PIU

Besarnya nilai persamaan struktural adalah $Y = 0,620M$ adalah bukti pengaruh langsung positif dari variabel Kesepian terhadap Penggunaan Internet

Bermasalah. Dengan nilai probabilitas yang lebih kecil dari 0,05 yaitu Sig. 0,000 secara parsial/terpisah variabel M berpengaruh signifikan positif terhadap variabel Y. Jika disimpulkan, dari ketiga model analisis jalur diatas, variabel X memiliki kontribusi pengaruh sebesar 42,6% dan variabel Y berkontribusi sebesar 38,4% dengan perkiraan total 81% dan sisanya dianggap sebagai kontribusi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Artinya, Penggunaan Internet Bermasalah yang dialami oleh para responden dipengaruhi salah satunya oleh tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonalnya sebesar 42,6% dan dipengaruhi pula oleh Kesepian sebesar 38,4% sehingga kedua variabel tersebut, dalam penelitian ini, mendominasi dalam mempengaruhi tingginya tingkatan PIU para responden penelitian.

- d. Rekapitulasi Pengaruh Seluruh Variabel (Langsung, Tak Langsung, Keseluruhan)

Tabel 4.16

Data Rekapitulasi Pengaruh Variabel Bebas

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Pengaruh Langsung	Pengaruh Tak Langsung	Pengaruh Keseluruhan	Sig.	Ket.
Kemampuan Komunikasi Interpersonal	Loneliness	0,354	0	0,354	0,000	Sig.
Loneliness	Problematic Internet Use	0,620	0	0,620	0,000	Sig.
Kemampuan Komunikasi Interpersonal	Problematic Internet Use	0,652	$0,354 \times 0,620 = 0,219$	0,871	0,000	Sig.

Setelah ketiga model analisis diatas, maka selanjutnya perlu dicari berapa besarnya pengaruh langsung dan tidak langsung variabel X (Kemampuan Komunikasi Interpersonal) terhadap Penggunaan Internet Bermasalah. Rekapitulasinya akan dirangkum sedemikian rupa dalam tabel 4.16 dan digunakan rumus untuk mendapatkan hasilnya.

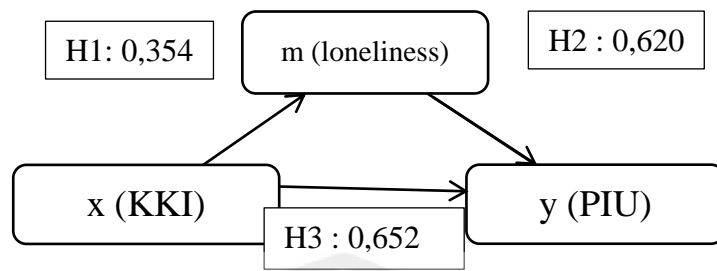
Perhitungan besarnya pengaruh variabel Kesepian sebagai variabel antara sehingga variabel KKI diketahui pengaruh tak langsungnya dilakukan dengan penghitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh Tak Langsung} &= p_{xm} \times p_{ym} \\ &= 0,354 \times 0,620 = 0,219 \end{aligned}$$

Dan untuk mengetahui pengaruh keseluruhan variabel KKI dengan variabel mediator Kesepian terhadap variabel dependen PIU adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh Keseluruhan} \quad y &= p_{xy} + (p_{mx} \times p_{ym}) \\ y &= 0,652 + (0,354 \times 0,620) = 0,871 \end{aligned}$$

Proses hitung tersebut menuntun pada bukti bahwa variabel Kesepian menjadi variabel antara yang memediasi variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dengan Penggunaan Internet Bermasalah dilihat dari lebih besarnya pengaruh keseluruhan dikomparasi dengan pengaruh langsung yang dianalisis secara parsial. Sehingga apabila digambarkan dengan bagan, model akhir dari analisis jalur diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Model Akhir

Ketepatan dari model hipotesis tersebut dapat dilihat dari proses hitung hubungan koefisien determinasi ketiga variabel atau disebut sebagai nilai R Square.

Ketepatan model akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$R^2_{\text{model}} = 1 - (1 - R^2_1)(1 - R^2_2)(1 - R^2_3)$$

$$= 1 - (0,574)(0,320)(0,616)$$

$= 1 - 0,118 = 0,882$ yang berarti tingkat kebenarannya bentuk model tersebut sebesar 88,2%

Kesimpulan dari hasil hitung tersebut adalah bahwa pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal secara langsung tidak membuat seseorang mengalami Penggunaan Internet Bermasalah begitu saja, melainkan ia membutuhkan variabel antara (*Loneliness*) sehingga ia memiliki pengaruh tidak langsung terhadap PIU menjadi sebesar 81% atau 0,871.

5. Kontribusi Aspek Setiap Variabel

Setelah mengetahui pengaruh secara langsung dan tidak langsung variabel bebas tersebut, selanjutnya peneliti ingin mengetahui besarnya kontribusi pengaruh

setiap aspek variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus untuk mencari kontribusi aspek adalah:

$$SE = \frac{b \times \text{crossproduct} \times R^2}{\text{Regression}}$$

SE : Kontribusi Aspek

b : Koefisien b komponen

R² : Sumbangan efektif total

Angka-angka untuk menghitung rumus tersebut didapat dari uji korelasi bivariate untuk mengetahui *cross product deviations and covariances* dan analisis regresi untuk mengetahui koefisien b dan skor *regression*. Hasil hitungannya kemudian akan dirangkum dalam tabel 4.17.

Setelah dihitung menggunakan rumus diatas, ditemukanlah kontribusi pengaruh setiap aspek dari kedua variabel. Dimana dalam variabel Kesepian aspek yang paling berkontribusi adalah aspek *Social Subscales* dan untuk variabel KKI keempat aspeknya memilih pengaruh yang hampir sama besarnya namun yang menonjol adalah *Skill Expression* dan *Self Disclosure*. Selebihnya ada dalam tabel 4.17.

Tabel 4.17

Sumbangan/Kontribusi Aspek Variabel

Variabel	Aspek	b	Cross product	Regresi	Sumbangan total	Sumbangan	
Kesepian > PIU	<i>Social Subcales</i>	0,807	2067,493	1997,215	38,4%	32,07%	
	<i>Emotional Subcales</i>	0,103	3212,028			6,36%	
Kemampuan Komunikasi Interpersonal > PIU	<i>Self Concept</i>	0,587	1698,367	6800,238	42,6%	6,2%	
	<i>Emotion Coping</i>	0,215	2498,465			3,3%	
	<i>Skill Expression</i>	0,964	1452,944			8,7%	
	<i>Ability Self</i>	0,461	2151,479			6,2 %	
	<i>Self Disclosure</i>	1,075	2671,437			17%	
Kemampuan Komunikasi Interpersonal > Kesepian	<i>Skill Expression</i>	0,441	1010,27	2209,490	6,8%	1,31%	
	<i>Emotion Coping</i>	0,043	776,465			0,01%	
	<i>Ability Self</i>	0,730	809,907			1,81%	
	<i>Self Concept</i>	0,999	1443,39			4,4%	
	<i>Self Disclosure</i>	-0,458	659,442			-0,92%	

C. Pembahasan

1. Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap Kesepian

Setelah dilakukan analisis jalur, telah diketahui berdasarkan hasil yang didapat bahwa variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki pengaruh terhadap variabel Loneliness yang dapat dilihat dari koefisien jalur kedua variabel tersebut sebesar 0,354. Meskipun nilainya rendah, namun pengaruh tersebut menghasilkan signifikansi positif $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dianggap bahwa semakin buruk kemampuan komunikasi interpersonal seseorang, semakin tinggi pula tingkat kesepian yang dirasakannya.

Sejalan dengan hasil tersebut, Hamid (1989) berpendapat orang yang kesepian berada dalam keadaan kurangnya keakraban yang dirasakan dalam hubungan pribadi dan hubungan sosialnya. Hal ini dijelaskan oleh fakta yang diutarakan oleh Brage, Meredith, dan Woodward (1993) tentang pengalaman yang dialami oleh orang yang kesepian, yaitu sangat sedikitnya komunikasi yang terjadi antara dirinya dan orang lain disekitarnya. Apa yang timbul sebagai kekurangan orang kesepian adalah bagaimana mereka tidak dapat menjalin komunikasi dengan baik seperti dengan kenalan, teman, ataupun keluarga. Alasan mengapa orang kesepian tidak dapat menjalin komunikasi dengan baik ialah mereka seringkali memiliki persepsi negatif baik akan dirinya maupun orang lain, sehingga aspek-aspek yang harusnya berkembang selama proses komunikasi tidak menajam dengan semestinya (Segrin, 1996).

Dalam penelitian ini, aspek yang paling berkontribusi terhadap Kesepian adalah *self concept*. Apabila konsep diri individu tersebut rendah, maka kemungkinan ia akan mengalami Kesepian seperti dalam Zakahi dan Duran (1982) menyatakan terdapat pengaruh besar dari kemampuan komunikasi beserta kecemasan komunikasi terhadap kesepian yang dialami seseorang, namun kedua aspek tersebut akan menjadi lemah ketika tidak memoderasi satu sama lain. Seseorang yang kesepian dapat dipastikan disebabkan oleh kemampuan interpersonalnya yang rendah, namun seseorang dengan kemampuan komunikasi rendah tidak dipastikan menjadi seorang yang kesepian (Zakahi & Duran, 1985).

Akan tetapi kemampuan komunikasi interpersonal tetap tidak dapat dikesampingkan sama sekali keberadaannya. Apabila individu merasa takut

membuat kesalahan bicara, tidak dapat menyatakan gagasannya pada orang lain, dan khawatir akan tanggapan orang pada pembicaraannya, maka akan tercipta pribadi rendah diri. Seperti yang dilihat bahwa kontribusi *self concept* adalah sebesar 4,4% dari keseluruhan 6,8% pengaruh KKI terhadap Kesepian. Didukung oleh Rakhmat (1996) mengatakan problem fisik ataupun ketrampilan seseorang bukanlah satu-dua hal yang menentukan kesepian yang dialami seseorang. Karena manusia adalah makhluk sosial, maka ia akan selalu berinteraksi dengan orang lain melalui komunikasi, karena itulah komunikasi menjadi jalan utama sebuah relasi yang dimiliki. Hasil penelitian menunjukkan 52,6% kecemasan komunikasi mengarah pada persepsi diri negatif berpengaruh negatif signifikan terhadap terbangunnya intimitas dengan orang lain (Purnamaningsih dkk., 2003).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini dapat dilihat bahwa kemampuan komunikasi interpersonal pada para pengguna akun roleplayer sedikit berpengaruh terhadap kesepian yang pengguna akun *roleplayer* alami di dunia nyata.

2. Pengaruh Kesepian (*Loneliness*) Terhadap Penggunaan Internet Bermasalah

Dari proses hitung dan pengolahan data analisis jalur yang sebelumnya telah dilakukan, dapat diketahui bahwa variabel Penggunaan Internet Bermasalah mendapatkan pengaruh besar. Pengaruh ini dapat dilihat dari koefisien jalur antara dua variabel tersebut yang bernilai sebesar 0,620 dengan tingkat toleransi kesalahan penelitian $0,000 < 0,05$ sehingga hasilnya signifikan. Pengaruh ini jika digambarkan dengan semakin kesepian individu tersebut maka semakin tinggi pengaruh rasa

kesepian itu terhadap Penggunaan Internet Bermasalah yang ia alami, semakin tinggi tingkat Penggunaan Internet Bermasalah pada diri seseorang, maka ia memiliki tingkat rasa kesepian yang tinggi pula di dunia nyatanya.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu tentang kesepian yang dialami oleh orang dengan gejala neurotik. Dimana penggunaan internet yang berlebihan dan menyebabkan ‘ketergantungan’ adalah *result* atau hasil dan bukan *cause* atau penyebab. Bertambahnya tingkatan pengaruh negatif pada kesepian yang dialami oleh para individu tersebut, bertambah pula keinginan mereka untuk mencari alternatif untuk berhubungan sosial secara praktis dan anonim, yang jika dihubungkan dengan masa ini adalah meningkatnya penggunaan internet (Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2003).

Penelitian lain juga menyatakan hasil adanya indikasi interaksi *online* dan penggunaan internet berlebih pada individu yang kekurangan kemampuan bersosial secara *offline* dan diperkirakan akan mengalami efek-efek negatif di masa mendatang apabila tidak dicegah. Konsekuensi yang dapat timbul pada individu tersebut adalah defisitnya derajat kemampuan komunikasi dan menyebabkan masalah psikososial dalam dirinya. Karena internet dapat mengatasi perasaan tidak nyaman yang dialami ketika bersosial, maka ia akan semakin menarik diri dan memperparah rasa kesepian yang dirasakannya, bukan mengatasinya (Kim dkk., 2009).

Aspek *social subscale* adalah yang paling mendominasi dari Kesepian terhadap PIU. Para pengguna roleplayer kebanyakan merasa kesepian apabila mereka tidak

dianggap dalam sebuah lingkaran pertemanan atau merasa tidak memiliki teman yang dapat diandalkan di dunia nyata. Untuk itu, aspek ini mendominasi sebesar 32,07% dari keseluruhan 38,4% pengaruh Kesepian. Karena sebab itulah mereka mengalihkan kekurangan yang mereka rasakan di dunia nyata tersebut dengan bermain sebagai *roleplayer* dimana identitas asli tidak diketahui dan dapat mencari teman sebanyak-banyaknya.

Leung (2011) juga mengajukan hasil penelitiannya tentang dukungan sosial *offline*, termasuk didalamnya intimasi dan komunikasi antar individu di dunia nyata, berhubungan signifikan dengan preferensi seseorang dalam menggunakan internet. Para responden penelitiannya yang kesepian juga ditemukan lebih merasa nyaman menggunakan internet untuk melakukan apapun yang disukainya karena tidak dapat mengandalkan apa yang mereka miliki di dunia nyata termasuk dalam memiliki teman dan bersosialisasi. Karena di internet mereka dapat menggunakan identitas anonim yang tidak diketahui oleh orang lain.

Kontribusi rasa kesepian (*loneliness*) terhadap penggunaan internet yang bermasalah (PIU) jika dilihat dari penelitian terdahulu sesuai dengan hasil yang didapat dalam penelitian ini dengan presentase 38,4%. Dapat disimpulkan bahwa orang pengguna akun *roleplayer* yang memiliki tingkat rasa kesepian tinggi akan memiliki tingkat penggunaan internet yang tinggi pula. Hal itu disebabkan karena mereka merasa anonimitas media sosial lebih aman digunakan tanpa gangguan dan rendahnya jalinan relasi sosial yang mereka miliki di dunia nyata baik secara kualitas maupun kuantitas.

Selain itu, variabel kesepian terbukti berhasil menjadi variabel mediasi dilihat dari hasil pengaruh total dengan variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dengan nilai regresi sebesar 0,871 atau 81% dimana sebelumnya pengaruh variabel x hanya setengah dari prosentase tersebut. Dengan hasil tersebut dapat dilihat bahwa Kesepian memediasi pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal dimana korelasinya ada pada salah satu faktor penyebab Penggunaan Internet Bermasalah yang bernama disfungsi sosial interpersonal. Faktor tersebutlah yang di dalam penelitian ini dipengaruhi oleh Kesepian dan Kemampuan Komunikasi Interpersonal. Hal ini didukung oleh Nugraini & Ramdhani (2017) yang menyatakan bahwa disfungsi sosial berhubungan dengan konsep diri, penarikan diri dan kesepian. Konsep diri merupakan salah satu bagian dari aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal.

3. Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap Penggunaan Internet Bermasalah

Berdasarkan hasil analisis jalur, telah diketahui bahwa variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki pengaruh terhadap variabel Penggunaan Internet Bermasalah yang dapat dilihat dari koefisien jalur kedua variabel tersebut sebesar 0,652. Dengan tingginya pengaruh tersebut dan toleransi kesalahan penelitian 5% menghasilkan signifikansi positif $0,000 < 0,05$, dapat dianggap bahwa semakin buruk kemampuan komunikasi interpersonal seseorang, semakin tinggi pula tingkat Penggunaan Internet Bermasalah pada dirinya.

Dalam berkomunikasi, dapat menyatakan pendapat dan berbicara secara terbuka adalah hal penting karena jalannya pembicaraan akan berjalan dengan baik

apabila kedua individu atau lebih dapat menyelaraskan kedua aspek tersebut. Apabila tidak dapat menyatakan pendapat atau ide, dan tidak dapat membuka pembicaraan dengan orang lain maka akan muncul perasaan tidak nyaman. Kontribusi *skill expression* dan *self disclosure* sebesar masing-masing 8,7% dan 17% membuktikan bahwa seseorang yang tidak kapabel di kedua aspek tersebut lebih dapat mengarah pada PIU.

Sejalan dengan penelitian ini, Chou, dkk (2005) menyatakan bahwa hubungan sosial yang kurang memuaskan menggiring seseorang pada penggunaan internet yang maladaptif. Hubungan sosial disini termasuk interaksi dan komunikasi antar individu dalam sebuah lingkungan. Siska, dkk (2003) juga menyatakan bahwa hambatan komunikasi muncul seiring dengan meningkatnya tingkat penggunaan internet di kalangan masyarakat. Dari sana kemudian disimpulkan kemampuan komunikasi interpersonal merupakan faktor internal yang sulit dikendalikan pada seseorang karena disebabkan oleh berbagai aspek dan menyebabkan konsekuensi yang beragam apabila seseorang memiliki tingkatan yang terlalu tinggi atau terlalu rendah. Pada tingkatan kemampuan komunikasi yang rendah, terbukti dapat meningkatkan adiksi internet mahasiswa sehingga cenderung menggunakan media sosial dan game online (Dewi & Trikusumaadi, 2017).

Aspek lain yang tidak dapat dikesampingkan adalah *self concept* dan *ability*. Dalam berkomunikasi yang sehat, seseorang haruslah memiliki konsep diri yang khas bagi dirinya sendiri yang ia suguhkan kepada lawan bicara. Hal ini menentukan bagaimana pembicaraan tersebut mengarah contohnya bagaimana seseorang yang lebih tua akan berkomunikasi pada yang lebih muda dan sebaliknya.

Pada norma umumnya yang lebih muda akan menghormati yang lebih tua dalam isi pembicaraannya. Apabila seseorang tidak memiliki pemahaman akan konsep diri, maka pembicaraan tidak berjalan dengan baik. Juga tentang kemampuan mendengarkan orang lain yaitu *ability*, mendengarkan disini tidak hanya mendengar secara harfiah namun juga memahami. Kontribusi dua aspek tersebut masing-masing adalah sebesar 6,2%. Tidak berbeda jauh dengan dua aspek sebelumnya, para pengguna akun roleplayer yang memiliki kemampuan rendah dalam konsep diri dan *ability* akan lebih potensial mengalami PIU.

Rochmah (2011) dalam penelitiannya menarik kesimpulan yang berkaitan antara dimensi komunikasi interpersonal emosi berpengaruh signifikan pada adiksi game online pada remaja. Masalah komunikasi interpersonal emosi ini lebih banyak ditemukan antara orangtua-anak baru kemudian disusul teman-anak. Kemampuan komunikasi anak dan remaja memang belum sepenuhnya sempurna, untuk itu orang dewasa yang berperan membantu mengembangkan dan mengontrol. Namun kebanyakan ditemukan masalah pada anak remaja karena mereka mengalihkan masalah komunikasi tersebut dengan menggunakan game online berbasis internet daripada menyelesaikannya. Sehingga kemudian berefek pada menurunnya kemampuan komunikasi.

Dalam penelitian ini, kontribusi pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal secara langsung pada Penggunaan Internet Bermasalah para pengguna akun roleplayer adalah sebesar 42,6% dan apabila mendapat pengaruh tidak langsung melalui variabel antara Kesepian akan meningkat sebesar 81% dengan nilai koefisien jalur 0,871. Dengan adanya variabel mediasi yang

menjadikan Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki pengaruh yang lebih kuat terhadap Penggunaan Internet Bermasalah dimana ia di penelitian lain (Dewi & Trikusumaadi, 2017; Pramusita, 2019; Rochmah, 2011) hanya dianggap sebagai variabel yang memiliki pengaruh lemah sehingga lebih didominasi oleh variabel lain. Dan penelitian ini membuktikan bahwa variabel tersebut memiliki kekuatan pengaruh yang besar terutama setelah dimediasi oleh Kesepian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan berbagai analisis dan pembahasan dari penelitian, maka kemudian dapat disimpulkan menjadi beberapa poin penting di bawah ini:

1. Telah diketahui berdasarkan hasil yang didapat bahwa variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal memiliki pengaruh terhadap variabel Kesenian. Semakin rendah kemampuannya maka semakin cenderung menjadi orang yang kesepian
2. Kesenian berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Internet Bermasalah yang berarti semakin kesepian individu, maka semakin tinggi kecenderungannya untuk menjadi pengguna internet bermasalah.
3. Kemampuan Komunikasi Interpersonal berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Internet Bermasalah. Dimana semakin rendah kemampuannya maka semakin mengarahkan individu menjadi seorang pengguna internet bermasalah.
4. Kesenian sebagai variabel mediasi berhasil meningkatkan pengaruh tidak langsung Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Penggunaan Internet Bermasalah. Sehingga apabila individu memiliki masalah pada Kemampuan Komunikasi Interpersonal lalu

menjadi kesepian, maka resiko menjadi Pengguna Internet Bermasalah semakin tinggi.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas, maka terdapat saran-saran yang dituliskan sebagai berikut:

1. Bagi para subjek/responden penelitian untuk semakin mengembangkan Kemampuan Komunikasi Interpersonalnya sehingga tidak merasakan kesepian di dunia nyata. Sehingga kedepannya dapat menyeimbangkan antara dunia nyata dan dunia mayanya sehingga menjadi manusia yang berfungsi utuh dan sehat secara psikologis.
2. Bagi peneliti selanjutnya jika ingin menggunakan salah satu, sebagian, atau keseluruhan dari variabel yang ada dalam penelitian ini untuk memperhatikan kelemahan maupun kekurangan yang ada. Seperti teknik pengambilan sampel dan pemilihan variabel antara yang lebih sesuai. Misalnya untuk meneliti yang berkebalikan dari penelitian ini yaitu apakah variabel Penggunaan Internet Bermasalah berpengaruh pada Kesepian. Ataupun meneliti variabel lain yang menjadi faktor Kesepian dan PIU seperti (a) faktor pertemanan; (b) faktor hidup jauh dari keluarga; (c) faktor intimasi antara anak dan orangtua; (d) faktor *social subscales* yang jauh lebih tinggi daripada *emotional subscales*.

3. Bagi klinisi dan pelaksana praktik rehabilitasi kecanduan internet dari penelitian tersebut dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam bidang keilmuan Psikologi termasuk teori tentang Kemampuan Komunikasi Interpersonal, Kesepian, dan Penggunaan Internet Bermasalah untuk digunakan dalam penanganan para pengguna internet bermasalah.
4. Bagi pihak pendidik maupun para orangtua untuk memperhatikan lagi faktor yang ada dibelakang penggunaan internet bermasalah. Bukan hanya fokus untuk menjauhkan, namun juga menyelesaikan masalah yang timbul lebih dahulu dibaliknya. Seperti meningkatkan kemampuan komunikasi anak, dan mengurangi rasa kesepiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Aboujaoude, E. (2010). Problematic Internet Use: An Overview. *World Psychiatry*
Vol. 9 Juni, 88-89.

Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use.
Computers in Human Behavior, 10.

Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. PT. Rineka Cipta.

Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1089–1097.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.012>

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use.
Computers in Human Behavior, 17(2), 187–195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)

DeVito, J. (2002). *Human Communication*. Pearson.

Dewi, N., & Trikusumaadi, S. K. (2017). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 220. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16829>

DiTommaso, E., Brannen, C., & Best, L. A. (2004). Measurement and Validity Characteristics of the Short Version of the Social and Emotional Loneliness Scale for Adults. *Educational and Psychological Measurement*, 64(1), 99–119.
<https://doi.org/10.1177/0013164403258450>

Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). *Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja*. 5.

Idrus, M. (2009). Kompetensi Interpersonal Mahasiswa. *Unisia*, 32(72), 171–184.
<https://doi.org/10.20885/unisia.vol32.iss72.art5>

Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship between Internet Use and Psychological Well-Being. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 451–455.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0327>

Kimberlin, C. L., & Winterstein, A. G. (2008). Validity and reliability of measurement instruments used in research. *American Journal of Health-System Pharmacy*, 65(23), 2276–2284. <https://doi.org/10.2146/ajhp070364>

Kotthoff, H., & Spencer-Oatey, H. (2008). *Handbook of Intercultural Communication*. Walter de Gruyter.

Leung, L. (2011). Loneliness, social support, and preference for online social interaction: The mediating effects of identity experimentation online among children and adolescents. *Chinese Journal of Communication*, 4(4), 381–399.
<https://doi.org/10.1080/17544750.2011.616285>

Magee, R. M., Sebastian, M., Novak, A., Mascaro, C. M., Black, A., & Goggins, S. P. (2013). #TwitterPlay: A case study of fan roleplaying online. *Proceedings of the 2013 Conference on Computer Supported Cooperative Work Companion - CSCW '13*, 199. <https://doi.org/10.1145/2441955.2442005>

Marianti. (2019, Januari). *Bila Kamu Kesepian, Inilah yang Bisa Terjadi pada Kesehatanmu*. <https://www.alodokter.com/bila-kamu-kesepian-inilah-yang-bisa-terjadi-pada-kesehatanmu>

MEGA PHINELY. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KEBUTUHAN AFILIASI DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DENGAN KESEPIAN PADA REMAJA* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. http://repository.uin-suska.ac.id/13790/10/10.%20BAB%20V_2018144PSI.pdf

Nadia, R. A., Sartika, D., & Utami, A. T. (t.t.). *PROBLEMATIC INTERNET USE PADA ROLEPLAYER YANG TERGABUNG DALAM "KAUM ELITE"* *PROBLEMATIC INTERNET USE OF ROLEPLAYER IN "KAUM ELITE."* 10.

Nindyati, A. D. (2009). *Penempatan Model Mediator dan Moderator.pdf*.

Nugraini, I., & Ramdhani, N. (2017). Keterampilan Sosial Menjaga Kesejahteraan Psikologis Pengguna Internet. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 183 – 193. <https://doi.org/10.22146/jpsi.22139>

Nuriandini, R. (2016). *KOMUNIKASI ANTARPRIBADI DALAM UPAYA MENGATASI DEPRESI KESEPIAN TANPA PASANGAN*. 11.

Pramusita, W. H. (2019). Pengaruh Keterampilan Sosial dan Pola Komunikasi Keluarga Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Remaja Pengguna Smartphone. *TAZKIYA JOURNAL OF PSYCHOLOGY*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v6i1.11022>

Priyono, P. (2016). *BUKU METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

Purnamaningsih, Siska, & Sudardjo. (2003). KEPERCAYAAN DIRI DAN KECEMASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA. *Jurnal Psikologi UGM, No. 62, 5*.

Rochmah, S. (2011). *PENGARUH KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN LONELINESS TERHADAP ADIKSI GAMES ONLINE*. 115.

Segrin, C. (1996). Interpersonal communication problems associated with depression and loneliness. Dalam *Handbook of Communication and Emotion* (hlm. 215–242). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-012057770-5/50010-2>

Soegijono, M. S. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, 3*(1). <https://doi.org/10.22435/mpk.v3i1.930>.

Suseno, M. N. (2009). PENGARUH PELATIHAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP EFIKASI DIRI SEBAGAI PELATIH PADA MAHASISWA. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP), 1*(1), 93–106. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol1.iss1.art6>

Yuwono. (2019). RSJ Jabar Kebanjiran Pasien Anak yang Ketergantungan Gawai dan Aplikasi. *iNews*. <https://www.inews.id/daerah/jabar/rsj-jabar-kebanjiran-pasien-anak-yang-ketergantungan-gawai-dan-aplikasi>

Zakahi, W. R., & Duran, R. L. (1985). Loneliness, communicative competence, and communication apprehension: Extension and replication. *Communication Quarterly, 33*(1), 50–60. <https://doi.org/10.1080/01463378509369578>

2	2	2	4	1	4	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	1	1	3		
1	2	1	4	4	4	1	1	3	2	1	3	1	4	4	2	3	1	4	3	3	1	1	2	3	4	2	4	3	2	1	4	1	4	4	3	4	4	2	4	1	4	4	4	1	3	2	1	1	4		
1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	2	3	2	1	2	3	2	4	2	3	3	3	1	4	2	2	3	2		
1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	1	1	2	4	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	4	3	4	2	4	4	3	4	2	3	4	4	1	4	3	2	2	3		
3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	1	1	4	3	1	3	2	2	3	3	1	4	3	1	1	2		
3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	1	4	4	3	3
2	3	1	1	4	4	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	2	2	2	4		
1	1	2	3	3	1	1	2	4	1	1	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	1	3	3	2	1	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3
2	3	2	3	4	2	1	2	2	1	1	1	1	4	3	2	3	2	4	4	4	4	1	2	3	4	1	2	1	1	2	1	4	3	2	1	3	4	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	2	3	

1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	4	1	1	1	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	
2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	3	4	1	1	1	1	3	4	2	3	4	1	1	3	1	1	1	2	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	3	2	3
2	2	1	4	1	2	2	3	3	3	1	1	2	4	1	2	3	2	3	4	4	1	1	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	3	1	2	3	3	1	3	1	3	4	2	1	1	3	3	4	1	
3	3	4	4	3	1	2	1	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	4	3	4	1	3	2	4	3	2	4	2	3	2	4	2	2	1	2	3	2	3	4	2	3	2	2	1	3	3	3	3	1	
3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	3	3	3	1	1	3	1	2	1	1	1	1	3	3	4	4	2	2	4	4	3	2	1	3	4	2	3	3	2	2	3		
1	1	3	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	1	3
4	3	2	3	3	1	3	3	4	3	2	2	2	4	4	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	2	1	1	2	1	4	3	4	2	3	3	1	1	2	2	1	4	1	3	2		
1	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	3	4	3	4	4	4	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3

1	1	1	1	3	4	2	2	2	1	1	1	1	2	4	2	3	3	4	1	3	3	2	3	3	1	2	2	1	1	2	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3
3	3	4	4	2	4	1	2	3	2	1	3	2	4	3	2	2	4	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	1	1	4	2	3	3	2	3	2	3	1	3	
1	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	1	3	1	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	1	3	3	2	1	3	
2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	1	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1	1	4	1	2		
1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	2	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2	3	4	2	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	2	2	3	2
2	2	2	4	2	4	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	1	3	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	4	1	2	1	1	4	3	4	4	4	3	2	1	3	3	2	1	4		
3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	
2	3	2	1	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	3	2	1	1	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
3	3	3	1	3	2	2	3	1	3	4	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3

1	3	4	4	3	4	1	1	4	2	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	3	3	1	3	2	1	3	4	2	1	4	1	1	3	1	1	2	
2	1	2	4	1	3	1	1	3	1	1	1	3	4	4	2	2	2	4	4	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	1	1	3	2	1	1	4	1	4	4	4	2	4	3	1	1	1	4	1	4
3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	1	1	1	2	2	2	1	4	4	2	4	3	3	2	2	1	4	1	4	2	
2	3	4	3	4	4	2	3	3	1	1	1	1	4	1	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	2	4	1	1	1	2	1	3	
2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	4	4	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	4	3	3	4	3	3	3	2	1	4	3	4	1	2
1	2	4	1	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	3	4	4	2	1	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3
1	1	2	4	1	1	1	1	3	2	1	1	1	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	1	4	1	1	1	2	1	4	1	1	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	
3	3	2	3	4	2	1	4	2	2	1	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	4	3	1	1	4	3	3	1	1	2	2	2	1	1	2	2	3	2
4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	1	1	2	1	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2

2	3	3	4	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	4	1	2	2	1	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	1	4	1	1	4		
2	4	4	3	2	2	1	3	3	1	2	1	1	3	4	1	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	4	4	3	2	1	3	4	3	2	4	1	3	3	1	4	3	4	4			
1	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	1	1	2	2	2	1	4	1	1	3	
4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	4	2	1	2	4	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	4	
1	1	3	2	3	3	1	1	4	2	1	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	1	3	1	1	3	3	2	1	3	2	1	2		
3	2	1	1	3	1	4	3	1	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	2	4	3	1	3	4	4	3	3	1	2	2	1	1	3	3	2	2	3		
2	2	3	4	3	3	2	2	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2
4	4	1	1	4	2	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	

1	1	2	3	3	2	1	4	3	2	1	3	2	3	4	2	1	3	3	4	4	1	3	4	1	1	1	1	4	1	1	3	4	4	1	2	3	1	4	4	4	2	2	4	1	1	4	2	3	1		
3	3	3	4	4	2	3	2	2	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	4	1	1	3	4	3	2	2	3	4	2	2	1	2	4	2	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3		
3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	4	4	4	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	2	4	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2
4	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	2	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	3	2	1	4	4	2	4	3	1	2	2	2	1	1	3	1	1	3	4	2		
2	1	4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	4	4	1	2	2	4	2	3	3	3	4	4	1	4	3	2	1	1	3	2	1	3	2	4	4	2	3	4	2	4	4	2	4	2	4	3			
1	1	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	2	2	2	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	1	3	3	2	1	2	4	1	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3		
3	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	1	1	2	1	1	4	4	1	1	4	1		
2	2	4	4	2	3	1	2	4	1	2	2	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	1	2	4	2	1	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	2	1	3	2	1	3	
2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	1	2	1	4	4	2	2	2	1	3	4	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3

3	3	3	2	2	3	4	2	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	1	3	1	2	1	2	3	2	3	1	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	1	1	4	
2	2	1	3	3	3	1	3	1	3	1	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	1	1	4	3	2	4	2	2	3	3	1	3	3	2	3	4	
2	2	4	1	2	4	2	4	4	2	2	3	2	4	1	2	3	2	1	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	2	2	2	4	2	2	3	4	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3		
3	2	1	3	1	1	3	2	1	1	4	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1
3	1	2	3	4	4	3	3	2	2	1	1	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	1	3	3	2	3	3	4	4	2	2	1	2	3	2	1	3	3	3	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
4	4	1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	4	3	3
1	1	1	3	4	2	1	4	3	1	3	4	1	4	3	1	1	1	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	2	1	4	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	1	1	2	3	3	1	
1	2	3	4	2	4	1	3	3	1	1	1	1	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	4	2	2	2	4	2	3	2	2	2	4	3	1	3	2	3	3		

3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	1	3	3	4	4	4	1	1	2	2	2	1	4	1	3	3	2	4	4	1	2	3	1	2	4	1							
1	3	3	4	2	1	2	1	4	2	1	1	3	3	3	2	2	1	1	4	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	4	3	2	2	4	2	4	3	1	3	3	2	2	4
1	3	3	4	2	1	2	1	4	2	1	1	3	3	3	2	2	1	1	4	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	4	3	2	2	4	2	4	3	1	3	3	2	2	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2	2	3	3	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	1	2	3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	1	3	3	2	2	4	4						
1	3	2	2	2	4	3	2	4	2	1	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	1	1	4	2	4	4	1	3	4	4	1	4	4	2	4	1	1	1	4	1	1	4							
2	3	4	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	3	2	
1	3	3	4	2	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	3	3	3	1	4	3	2	3	1	2	3	2	1	1	2	1	3	3	3	1	3	4	4	4	2	1	2	3	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3			
1	1	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	1	4	4	2	3	2	2	3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	1	3	3	2	2	4	3						

1	2	4	4	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	1	3	3	3			
2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	1	4	1	4	4	1
1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	4	1	3	1	4	1	1	1	4	2	2	4	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3
1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	4	3	1	3	2	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	1	2	4	2	3	4	1	4	2	2	1	1	3	3	1		
2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	
2	1	3	4	1	4	1	1	4	1	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	4
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	1	4	1	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	
3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	3	3	2	3	1	3	4	3	1	3	1	3	1	4		
1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	3	1	4	3	1	1	4	3	1	1	4	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2		

1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	2	2	4	3	2	2	2	1	1	1	1	4	1	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	2	4	1	4	2	4	3	4	3	3	3	
1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	1	2	4	3	3	2	1	2	4	1	1	3	2	2	2			
2	2	3	4	2	3	1	3	4	3	2	2	1	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	4	2	1	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3			
2	2	1	2	2	3	1	3	1	2	2	3	2	4	4	1	1	2	3	4	4	3	2	4	1	1	3	1	2	1	1	2	4	1	1	2	3	4	2	2	3	2	2	2	1	1	2	3	1	2			
4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	
3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3		
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	1	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	4	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2
2	1	2	2	2	4	1	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1		

4	4	3	4	3	1	1	4	1	4	4	4	1	4	4	3	3	3	4	4	4	2	1	3	4	4	4	4	3	2	1	2	2	3	1	3	4	4	1	2	1	2	2	1	1	4	1	1	1		
4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	1	3	4	3	1	2	1	3	2	2	2	3	3	1	2		
1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	1	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	
1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	1	2	4	3	3	2	1	2	4	1	1	3	2	2	2		
4	3	2	2	3	1	4	4	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	1	3	3	3	4	2	3	3	3	2	1	4	3	2	4	3	
1	2	3	3	2	1	1	2	3	1	1	1	1	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3
1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	1	4	3
3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	4	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	
1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	4	1	1	2	3	1	1	1	1	1	4	4	1	2	2	1	3	1	4	2	1	2	4	4	3	1	4	2	4	3	1	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2

2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3
1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	4	4	2	2	1	3	4	4	2	2	2	4	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	4	4	4	2	3	2	1	3	3	2	3		
4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	4	2	1	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	
4	4	1	1	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	4	1	4	2	3	2	2	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	4	4	1	1	3	2	2	1	2	2	1	2	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	4	4	2	1	4	3	3	3			
2	2	3	4	1	3	4	2	4	3	4	2	4	4	4	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	4	4	3	4	1	3	4	2	2	2	4	3	3		
2	2	4	2	3	2	3	4	1	3	2	2	3	3	4	1	2	3	1	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2		
1	1	2	4	1	4	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	4	2	
1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	1	2	2	1	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	

4	4	1	1	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	3	1	2	4	4	3	1	4	1	2	1	2	1	1	3	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	1	4	1	
1	1	1	3	2	4	1	3	1	2	1	3	1	4	4	1	2	2	4	4	2	2	3	4	2	2	2	1	3	3	4	4	4	4	1	2	4	2	4	4	2	3	3	2	4	1	2	3	4	2			
2	1	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	3	4	1	1	4	3	2	3	2	3	1	2				
2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	4	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	2	2	3	3	1	3	2	2	4				
1	3	4	4	1	4	1	4	4	1	3	1	1	4	4	4	4	4	1	4	2	3	1	3	4	4	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	4				
3	3	1	1	3	1	3	3	2	3	4	2	3	3	2	1	1	1	1	3	3	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	4	3	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	1	4	4	4	3			
3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2			
2	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3				
1	1	4	4	1	4	1	1	4	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	4	1	1	1	1	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4

1	2	2	3	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	1	3			
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	4	3	3	2	1	3	2	2	2	1	1	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3			
1	2	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	3	4	4	1	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	4	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	4	
2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3
1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	3	3	1	4	1	3	4	2	2	1	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	4	3	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	
2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	1	4	1	2	2	2	4	4	3	4	2	2	2	3	3	4	2	1	4	3	2	2	1	3	3	3	4	4	3	2	2	2			
3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	2	2	1	4	2	2	1	4	1	2	1	4	2	2	3	2	4	1	1	4	1	4		
4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	2	4	2	2	3	4	3	2	1	2	2	3	1	4	4	1	1	1	2	4	3	1	2	1	3	3	3	3	1	4	1	2	2	2		

1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	1	1	1	2	3	4	3	4	4	1	4	3	1	1	1	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3					
1	2	4	4	4	4	1	2	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	1	4	4	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	1	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4					
2	2	4	4	1	4	2	2	3	2	2	1	2	4	4	3	2	3	3	4	4	1	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3					
1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	2	1	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1						
1	2	3	3	4	3	2	4	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	3	4	4	1	1	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	1	1	3	4	4	3	1	1	2	3	3	4	4	1	1	4							
2	2	1	3	2	4	2	2	3	1	2	2	2	4	4	2	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2						
4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3					
3	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	1	2	2	3	4	2
3	3	4	2	4	2	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3		

1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4
3	3	3	3	2	3	4	2	1	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	1	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	2	
2	1	1	2	2	4	2	2	1	1	1	1	1	4	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	2	3	1	1	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2		
4	3	4	4	3	3	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	2	4	3	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	1	3	3	3	1	1	2	2	1	4			
3	3	2	2	2	3	2	2	4	1	2	1	1	4	2	2	4	3	3	2	2	4	3	4	2	1	3	3	1	3	2	2	2	2	4	3	3	3	4	4	1	3	2	3	4	1	2	1	2			
2	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2			
1	2	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	1	4	3	3	4	1	3	2	3	2	1	1	3	3	4	2		
2	3	2	3	3	3	1	3	4	2	3	1	2	4	4	2	3	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	2	3		
2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	1	1	2	2	2	1	4	4	2	3	1	2	1	3	3	1	2	2	3	3		

3	1	1	3	3	4	1	3	4	1	2	2	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	1	1	3	2	2	4	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	
1	3	1	1	3	2	2	4	2	1	1	1	1	2	2	2	3	4	3	2	4	2	2	2	2	4	1	2	2	1	1	1	4	1	1	2	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	
2	2	4	4	3	4	2	3	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	1	3	1	1	1	4	4	3	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3
1	2	1	2	4	1	2	3	1	3	1	2	1	1	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	4	1	1	3	2	1	1	1	3	4	2	2	2	1	4	3	3	3	1	4	2	
2	2	1	1	2	4	3	2	3	4	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	3	4	3	2	4	1	2	3	3	3	4	3	2	4	1	2	3	3	3	4	2	3	2		
2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	4	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	2	4	1	3	2	3	1	2	4	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	2	3	3	2					
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	3	4	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	3	4	3	4	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	2			
4	3	1	3	2	3	1	1	4	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	4	4	2	3	4	2	2	2	1	1	1	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	
4	3	1	1	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	2	1	2	3	4	3	1	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	2	1	1	3	4	4	1	4	1				

4	4	1	3	4	4	4	3	1	4	4	1	4	4	3	1	1	1	4	4	4	3	3	4	1	4	3	4	1	1	1	1	4	3	1	1	4	2	4	2	1	4	4	1	1	4	1	1	4		
4	4	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	1	2	2	1	3	1	1	1	1	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	
1	1	4	4	2	4	4	3	4	1	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	1	4	3	3	2	3	3	3	4	2	2	1	4	4	2	3	2	2	
1	3	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	4	2	1	2	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	3	1	4	3	4
3	2	1	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	1	2	3	3	4	4	4	2	3	1	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	1	3	3	1	2	4	2	4	3	1	4	4	4	
1	2	3	1	2	2	2	2	1	1	3	2	1	4	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	1	4	2	1	1	1	4	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	4	2	1	3	2	3	3		
2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	2	1	3	4	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	1	1	1	3	3	2	3	4	3	3	4	2	2	3	2	4	3	3	2	3	2	1	3	
2	3	4	2	2	3	1	3	3	1	2	2	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	2	3	2	2	
4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	3	1	1	4	4	1	2	1	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	2	1	2	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	2	2	4	4	1	3	

4	4	1	1	3	2	4	4	1	4	4	4	4	3	2	1	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	3		
4	3	2	2	3	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
2	3	2	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	2	2	3	4	2	2	4	2	2	4	2	1	4	4	1	1	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4		
2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	1	2	4	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	4	2	3	2	2	2	3	4	4	1	4	3				
4	2	2	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	4	3		
2	2	1	2	2	4	1	3	3	2	1	1	2	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	4	1	2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	2	1			
3	2	1	1	3	1	3	3	1	2	3	2	4	1	1	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	1	4	1	4	4	4	3	2	1	1	4	1	2	4	1	3	3		
2	3	2	2	3	4	2	3	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	4	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3		

2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	4	2	2	2	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	4				
2	1	3	4	3	2	3	3	3	1	1	3	1	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	3	1	1	1	4	2	1	2	4	4	1	4	1	3	4	4	1	4	1	3	4				
2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3			
4	3	2	3	3	1	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	2	3	1	3	2	2	3	3	2	2	1	3	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	3			
1	1	1	3	3	2	1	2	1	1	1	2	3	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	3	1	3	3	2	3				
1	1	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	2	2	2	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	1	3	3	2	1	2	4	1	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3			
3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	1	1	4	3	1	3	2	2	3	3	1	4	3	3	1	2			
3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	1	1	4	3	1	3	2	2	3	3	1	4	3	3	1	2			
3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2

1	1	2	3	3	1	1	2	4	1	1	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	1	3	3	2	1	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3		
3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2		
3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2		
3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	1	1	2	2	2	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	1	3	1	2		
2	3	2	3	4	2	1	2	2	1	1	1	1	4	3	2	3	2	4	4	4	1	2	3	4	1	2	1	1	2	1	4	3	2	1	3	4	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	2	3		
1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4		
1	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1		
4	4	4	4	2	4	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	2	2	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4		
1	3	1	2	1	4	1	1	2	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	1	3	2	2	3	3

Lampiran 2

**KUESIONER PENGGUNAAN INTERNET BERMASALAH,
LONELINESS, DAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL**

Dengan ini saya memohon kesediaan teman-teman semua untuk mengisi kuesioner yang ada dibawah ini. Informasi yang saudara berikan adalah hal yang bersifat personal sehingga informasinya akan tetap dijaga kerahasiaannya. Sebelum itu mohon perhatikan poin-poin dibawah ini:

1. Diharap menjawab dengan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda. Bukan sebagai diri anda di depan orang lain.
2. Beri skor antara 1-4, semakin sesuai maka skornya semakin besar. Contoh: "Saya adalah seorang yang rajin dan tekun" apabila sesuai dengan diri anda, maka centang angka 3 atau 4, apabila tidak sesuai, centang angka 1.

Nama :

Usia :

User ID Roleplayer :

Skala 1

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya lebih memilih interaksi sosial secara online daripada komunikasi face to face				
2	Saya menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan orang lain ketika merasa terkucil				
3	Berinteraksi sosial secara online lebih nyaman bagi saya daripada interaksi face to face				
4	Saya menggunakan internet untuk membuat diri merasa lebih baik ketika merasa terpuruk (<i>down</i>)				

5	Saya lebih memilih untuk berkomunikasi dengan orang lain secara online daripada face to face				
6	Ketika tidak sedang online, kepala saya dipenuhi pikiran untuk online lagi				
7	Saya melewatkan aktifitas sosial di dunia nyata karena internet				
8	Menggunakan internet membuat diri merasa lebih baik ketika merasa kesal				
9	Saya merasa hampa atau gelisah jika tidak online seharian				
10	Saya sering berpikir ingin online ketika sedang offline				
11	Saya kesulitan mengatur waktu yang dihabiskan untuk online				
12	Saat offline saya sulit menahan keinginan untuk online kembali				
13	Penggunaan internet saya membuat diri sendiri kesulitan mengatur jadwal (timing) keseharian				
14	Mengatur penggunaan internet (kapan dan dimana) bagi saya itu sulit				
15	Penggunaan internet ini menyebabkan masalah-masalah (dengan orang sekitar) di kehidupan saya				

Skala 2

Baca instruksi berikut ini untuk skala 2 dan 3:

1. Jawab pertanyaan yang paling sesuai dengan diri kalian
2. Centang kolom SS = sangat setuju, S = setuju, TS = tidak setuju, STS = sangat tidak setuju. Contoh: “Saya adalah orang yang malas merapikan meja” apabila setuju maka centang kolom S atau SS, dan tidak setuju pada kolom TS atau STS

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya merasa menjadi bagian dari sebuah lingkaran pertemanan				
2	Saya tidak mempunyai teman untuk curhat, meskipun sebenarnya ingin				
3	Teman-teman saya memahami motif dan jalan pikiran saya				
4	Saya dapat mengandalkan teman jika butuh bantuan				
5	Saya merasa dekat dengan orang sekitar saya				
6	Saya memiliki pasangan/sahabat untuk berbagi perasaan dan pikiran dengan akrab				
7	Saya tidak punya teman yang dapat memahami diri ini, tapi saya berharap memilikinya				
8	Saya merasa sendiri meskipun sedang bersama orang terdekat				

9	Tidak ada orang terdekat yang mendukung atau mendorong saya, tapi saya berharap orang seperti itu ada di hidup saya				
10	Saya berharap memiliki hubungan romantis/persahabatan yang lebih menyenangkan				
11	Saya merasa menjadi bagian dari keluarga saya				
12	Orang terdekat saya sangat peduli pada saya				
13	Saya memiliki saudara/sahabat/pasangan yang memberi dukungan dan dorongan yang dibutuhkan				
14	Saya sangat membutuhkan sebuah hubungan romantis/persahabata yang akrab				
15	Saya berkontribusi pada kebahagiaan pasangan/sahabat yang saya miliki				

Skala 3

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketika mengobrol, apakah kamu pernah merasakan orang lain berharap kamu adalah orang yang berbeda?				
2	Apakah orang lain gagal memahami apa yang kamu rasakan saat mengobrol face to face?				

3	Apakah kamu pernah berpikir orang lain memahami apa yang kamu coba katakan tanpa kamu jelaskan maksudnya?				
4	Apakah kamu pernah berpura-pura mendengarkan orang lain padahal tidak terlalu menyimakinya?				
5	Dalam sebuah diskusi langsung, sulitkah bagimu memandang sesuatu dari sudut pandang orang lain?				
6	Puaskah kamu dengan caramu mengatasi perselisihan dengan orang lain?				
7	Sulitkah bagimu mengakui kesalahan secara langsung ketika kamu menyadari kesalahan akan sesuatu?				
8	Apakah sulit bagimu untuk menyatakan ide yang berbeda dari ide orang lain di sekitarmu?				
9	Ketika muncul masalah diantara kamu dan orang lain, apakah kamu mampu mendiskusikannya dengan kepala dingin?				
10	Ketika seseorang tidak setuju denganmu apakah hal itu membuatmu sangat jengkel?				
11	Apakah kamu cenderung mengubah topik ketika merasa akan digiring pada obrolan diskusi?				
12	Sulitkah bagimu untuk curhat pada orang lain?				

13	Sulitkah menerima kritik membangun dari orang lain?				
14	Apakah kamu merasa orang lain tidak menghargaimu saat mengobrol face to face?				
15	Apakah kamu sering merasa kurang perhatian ketika mengobrol dengan orang lain?				
	Apakah kamu pernah mencoba untuk memahami yang dikatakan ketika seseorang sedang berbicara?				
	Apakah orang lain cenderung menyela ketika kamu akan menjelaskan sesuatu?				
	Apakah kata-kata yang kamu lontarkan dalam pembicaraan sesuai dengan yang kamu inginkan?				
	Apakah kamu gagal berselisih pendapat dengan yang lain karena takut mereka marah?				
	Apakah mengobrol dengan orang lain adalah kesulitan bagimu?				

Terimakasih Atas Partisipasi Anda

Lampiran 3

Hasil Analisis Data Deskriptif

Statistics Usia

Usia

N	Valid	215
	Missing	0

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	1	.5	.5	.5
	13	3	1.4	1.4	1.9
	14	4	1.9	1.9	3.7
	15	21	9.8	9.8	13.5
	16	11	5.1	5.1	18.6
	17	21	9.8	9.8	28.4
	18	24	11.2	11.2	39.5
	19	33	15.3	15.3	54.9
	20	26	12.1	12.1	67.0
	21	22	10.2	10.2	77.2
	22	19	8.8	8.8	86.0
	23	9	4.2	4.2	90.2
	24	7	3.3	3.3	93.5
	25	8	3.7	3.7	97.2
	26	2	.9	.9	98.1
	27	4	1.9	1.9	100.0
Total		215	100.0	100.0	

Statistics

Lama Pengalaman

N	Valid	215
	Missing	1

Lama Pengalaman (Dalam Tahun)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	27	12.5	12.6	12.6
	2	41	19.0	19.1	31.6
	3	34	15.7	15.8	47.4
	4	28	13.0	13.0	60.5
	5	31	14.4	14.4	74.9
	6	22	10.2	10.2	85.1
	7	21	9.7	9.8	94.9
	8	11	5.1	5.1	100.0
	Total		215	99.5	100.0
Missing	System	1	.5		
Total		216	100.0		

Lampiran 4

Hasil Analisis Validitas Reabilitas

a. PIU

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.865	.861	15

Inter-Item Correlation Matrix

	VA R00 001	VA R00 002	VA R00 003	VA R00 004	VA R00 005	VA R00 006	VA R00 007	VA R00 008	VA R00 009	VA R00 010	VA R00 011	VA R00 012	VA R00 013	VA R00 014	VA R00 015
VA R00 001	1.00	.754	.794	.209	.228	.171	.306	.258	.114	.297	.266	.080	.340	.226	.159
VA R00 002	.754	1.00	.621	.267	.238	.239	.354	.215	.190	.339	.276	.234	.448	.201	.086
VA R00 003	.794	.621	1.00	.146	.257	.106	.245	.244	.131	.193	.116	.057	.192	.184	.094

VA R00 004	.209	.267	.146	1.00 0	.302	.220	.309	.318	.257	.325	.381	.359	.388	.374	.090
VA R00 005	.228	.238	.257	.302 0	1.00	.334	.087	.092	.289	.072	.133	.044	-.00 6	.167	.023
VA R00 006	.171	.239	.106	.220	.334 0	1.00	.205	.283	.418	.252	.036	.240	.090	.212	.088
VA R00 007	.306	.354	.245	.309	.087	.205 0	1.00	.743	.594	.445	.388	.777	.333	.566	.212
VA R00 008	.258	.215	.244	.318	.092	.283	.743 0	1.00	.679	.483	.250	.670	.272	.609	.371
VA R00 009	.114	.190	.131	.257	.289	.418	.594	.679 0	1.00	.348	-.01 2	.555	-.00 4	.537	.028
VA R00 010	.297	.339	.193	.325	.072	.252	.445	.483	.348 0	1.00	.213	.476	.412	.383	.416
VA R00 011	.266	.276	.116	.381	.133	.036	.388	.250	-.01 2	.213 0	1.00	.373	.639	.339	.345
VA R00 012	.080	.234	.057	.359	.044	.240	.777	.670	.555	.476	.373 0	1.00	.237	.548	.309
VA R00 013	.340	.448	.192	.388	-.00 6	.090	.333	.272	-.00 4	.412	.639	.237 0	1.00	.300	.305
VA R00 014	.226	.201	.184	.374	.167	.212	.566	.609	.537	.383	.339	.548	.300	1.00 0	.346
VA R00 015	.159	.086	.094	.090	.023	.088	.212	.371	.028	.416	.345	.309	.305	.346	1.00 0

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected if Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	136.15	67.926	.513	.784	.857
VAR00002	235.90	67.346	.547	.695	.855
VAR00003	336.02	69.440	.403	.666	.862
VAR00004	435.77	67.267	.479	.371	.859
VAR00005	535.33	73.412	.258	.346	.867
VAR00006	635.30	72.688	.336	.278	.864
VAR00007	736.32	63.881	.702	.761	.846
VAR00008	836.20	65.146	.685	.745	.848
VAR00009	935.77	69.402	.497	.703	.858
VAR00010	1036.22	66.173	.573	.472	.853
VAR00011	1136.22	67.935	.466	.601	.859
VAR00012	1236.08	65.569	.620	.745	.851
VAR00013	1336.28	67.800	.498	.626	.858
VAR00014	1436.47	65.643	.618	.513	.851
VAR00015	1536.85	71.316	.354	.430	.864

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.576	1.783	3.333	1.550	1.869	.163	15

b. Loneliness

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.858	.863	15

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.526	2.017	3.500	1.483	1.736	.168	15

Inter-Item Correlation Matrix

	VA R00 001	VA R00 002	VA R00 003	VA R00 004	VA R00 005	VA R00 006	VA R00 007	VA R00 008	VA R00 009	VA R00 010	VA R00 011	VA R00 012	VA R00 013	VA R00 014	VA R00 015
VA R00 001	1.00	.624	.354	.209	.197	.153	.683	.326	.073	.597	.480	.605	.441	.149	.153

VA R00 002	.624 0	1.00	.335 8	-.01	.380	.156	.421	.414	.035	.433	.517	.382	.242	.050	-.03 9
VA R00 003	.354	.335 0	1.00	.513	.089	.361	.090 3	-.05	.415	.065	.260	.319	.068	.165	.177
VA R00 004	.209 8	-.01	.513 0	1.00	-.08 8	.216	-.05 0	.022	.637 7	-.01	.044	.245	.066	.215	.208
VA R00 005	.197	.380	.089	-.08 8	1.00	.130	.278	.484	.142	.187	.271	.430	.128	-.03 9	-.07 8
VA R00 006	.153	.156	.361	.216	.130	1.00	.205 0	.098	.442	.114	.222	.271	.217	.265	.016
VA R00 007	.683	.421	.090	-.05 0	.278	.205	1.00	.366 0	.070	.623	.571	.508	.589	.193	.166
VA R00 008	.326	.414	-.05 3	.022	.484	.098	.366	1.00	.120 0	.319	.327	.444	.250	.037	-.05 3
VA R00 009	.073	.035	.415	.637	.142	.442	.070	.120	1.00	.133 0	.155	.221	-.00 2	.218	.273
VA R00 010	.597	.433	.065	-.01 7	.187	.114	.623	.319	.133	1.00	.608 0	.469	.322	.072	.283
VA R00 011	.480	.517	.260	.044	.271	.222	.571	.327	.155	.608	1.00	.597 0	.560	.064	.273
VA R00 012	.605	.382	.319	.245	.430	.271	.508	.444	.221	.469	.597	1.00	.527	.126	.273
VA R00 013	.441	.242	.068	.066	.128	.217	.589	.250	-.00 2	.322	.560	.527	1.00	.000	.113

VA R00 014	.149	.050	.165	.215	-.03 9	.265	.193	.037	.218	.072	.064	.126	.000	1.00 0	.500
VA R00 015	.153	-.03 9	.177	.208	-.07 8	.016	.166	-.05 3	.273	.283	.273	.273	.113	.500	1.00 0



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	35.73	54.911	.663	.777	.810
VAR00002	35.45	57.811	.504	.639	.821
VAR00003	35.37	57.829	.426	.546	.825
VAR00004	35.30	58.756	.289	.652	.837
VAR00005	35.10	60.634	.313	.446	.831
VAR00006	35.32	58.118	.369	.421	.830
VAR00007	35.87	55.609	.603	.716	.814
VAR00008	35.47	59.372	.386	.439	.828
VAR00009	35.15	58.197	.398	.634	.827
VAR00010	35.65	56.943	.544	.620	.818
VAR00011	35.75	54.326	.646	.665	.811
VAR00012	35.67	54.090	.720	.672	.806
VAR00013	35.52	58.627	.458	.569	.824
VAR00014	34.38	61.901	.266	.433	.833
VAR00015	34.65	60.197	.284	.507	.834

c. Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.885	.897	20

Summary Item Statistics

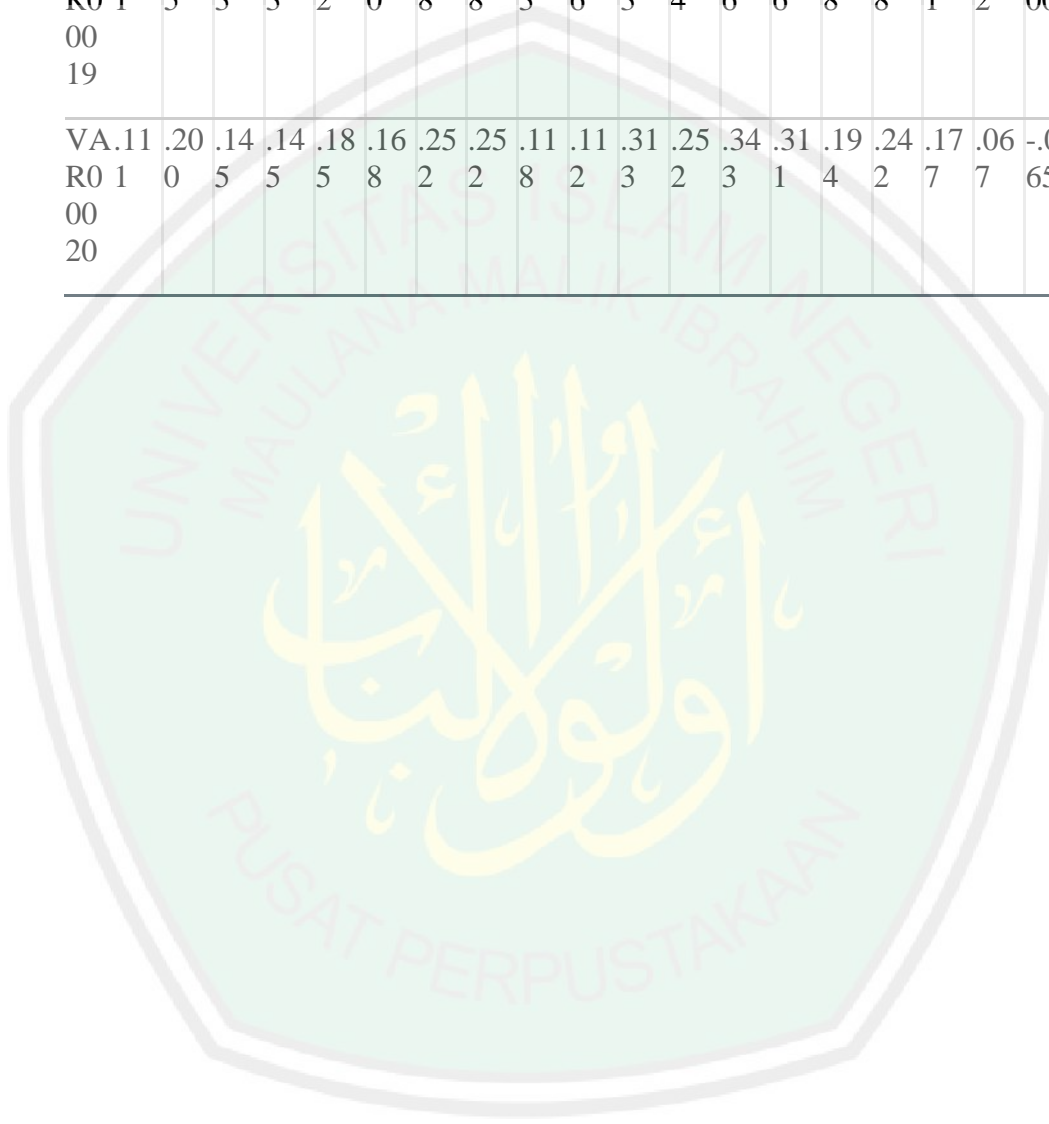
	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum Minimum	Variance	N of Items
Inter-Item Correlations	.220	-.105	1.000	1.105	-9.551	.017	20

Inter-Item Correlation Matrix

	VA0001	VA0002	VA0003	VA0004	VA0005	VA0006	VA0007	VA0008	VA0009	VA0010	VA0011	VA0012	VA0013	VA0014	VA0015	VA0016	VA0017	VA0018	VA0019	VA0020	
VA0001	1.0000																				
VA0002	.3308	1.0000																			
VA0003	.3009	.4200	1.0000																		
VA0004	.3009	.4200	1.0000	1.0000																	
VA0005	.2105	.1904	.1805	.3905	1.0000																
VA0006	.2803	.5601	.3905	.1701	.1701	1.0000															
VA0007	.0907	.2409	.1701	.1701	.1806	.0707	1.0000														
VA0008	.0907	.2409	.1701	.1701	.1806	.0707	.1806	1.0000													
VA0009	.1709	.2001	.1806	.0707	.1806	.0707	.1207	.2302	1.0000												
VA0010	.0808	.3906	.2001	.1806	.0707	.1207	.2302	.1902	.1205	1.0000											
VA0011	.2405	.2908	.2604	.2302	.0501	.2506	.1206	.4502	.1703	.2103	1.0000										
VA0012	.1400	.2908	.2604	.2302	.0501	.2506	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	1.0000									
VA0013	.1704	.1803	.0501	.2506	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	1.0000								
VA0014	.0005	.2703	.1206	.2506	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	1.0000							
VA0015	.2507	.1401	.1206	.2506	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	1.0000						
VA0016	.0805	.4901	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	1.0000					
VA0017	.3402	.2809	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.2809	1.0000				
VA0018	.1000	.1905	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1905	.2809	1.0000			
VA0019	.2101	.1905	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1905	.2809	.1905	1.0000		
VA0020	.1101	.2000	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1703	.2103	.1406	.1206	.4502	.1905	.2809	.1905	.1101	1.0000	

VA.17 R09 00 09	.20	.18	.18	.12	.20	.07	.07	1.0	.23	.21	.26	.19	.11	.20	.16	.11	.09	.32	.11
VA.08 R08 00 10	.18	.07	.07	.23	.13	.25	.25	.23	1.0	.26	.30	.22	.24	.16	.27	.17	.12	.17	.11
VA.24 R05 00 11	.39	.20	.20	.19	.37	.23	.23	.21	.26	1.0	.29	.20	.12	.40	.28	.30	.32	.34	.31
VA.14 R00 00 12	.29	.26	.26	.12	.22	.22	.22	.26	.30	.29	1.0	.22	.25	.26	.27	.25	.16	.23	.25
VA.17 R04 00 13	.24	.23	.23	.18	.30	.36	.36	.19	.22	.20	.22	1.0	.34	.07	.26	.24	.00	.16	.34
VA.00 R05 00 14	.18	.05	.05	.21	.12	.23	.23	.11	.24	.12	.25	.34	1.0	.05	.30	.14	.07	.02	.31
VA.25 R07 00 15	.27	.25	.25	.11	.32	.16	.16	.20	.16	.40	.26	.07	.05	1.0	.23	.15	.21	.29	.19
VA.08 R05 00 16	.14	.12	.12	.26	.18	.31	.31	.16	.27	.28	.27	.26	.30	.23	1.0	.09	.05	.23	.24
VA.34 R02 00 17	.49	.45	.45	.22	.36	.23	.23	.11	.17	.30	.25	.24	.14	.15	.09	1.0	.09	.08	.17

VA.10	.28	.17	.17	.17	.30	-.1	-.1	.09	.12	.32	.16	.00	.07	.21	.05	.09	1.0	.25	.06
R00	9	1	1	2	6	05	05	5	5	8	1	3	6	1	5	0	00	2	7
00																			
18																			
VA.21	.19	.21	.21	.13	.28	.19	.19	.32	.17	.34	.23	.16	.02	.29	.23	.08	.25	1.0	-.0
R01	5	3	3	2	0	8	8	3	6	3	4	6	6	8	8	1	2	00	65
00																			
19																			
VA.11	.20	.14	.14	.18	.16	.25	.25	.11	.11	.31	.25	.34	.31	.19	.24	.17	.06	-.0	1.0
R01	0	5	5	5	8	2	2	8	2	3	2	3	1	4	2	7	7	65	00
00																			
20																			



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	49.8531	92.380	.374	.	.843
VAR00002	49.0204	87.422	.579	.	.834
VAR00003	49.1224	89.206	.523	.	.837
VAR00004	49.1224	89.206	.523	.	.837
VAR00005	49.5878	90.883	.365	.	.844
VAR00006	49.2163	88.375	.567	.	.835
VAR00007	48.6041	91.134	.455	.	.840
VAR00008	48.6041	91.134	.455	.	.840
VAR00009	48.9347	92.750	.338	.	.845
VAR00010	48.7102	92.059	.366	.	.844
VAR00011	49.2327	87.368	.544	.	.836
VAR00012	48.9592	90.769	.471	.	.840
VAR00013	48.4816	92.308	.445	.	.841
VAR00014	49.0245	93.401	.305	.	.846
VAR00015	49.5265	89.111	.424	.	.842
VAR00016	48.7633	90.649	.407	.	.842
VAR00017	49.2490	89.745	.472	.	.839
VAR00018	49.7510	93.335	.264	.	.848
VAR00019	49.1878	90.047	.386	.	.843
VAR00020	48.9224	92.621	.353	.	.844

Lampiran 5

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Lonelines s	KKI	PIU
N			215	215	215
Normal Parameters ^{a,b}		Mean	37.20	51.40	39.51
		Std. Deviation	8.728	9.866	8.751
Most Differences	Extreme	Absolute	.057	.045	.048
		Positive	.057	.044	.045
		Negative	-.052	-.045	-.048
Test Statistic			.057	.045	.048
Asymp. Sig. (2-tailed)			.084 ^c	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Tests of Normality

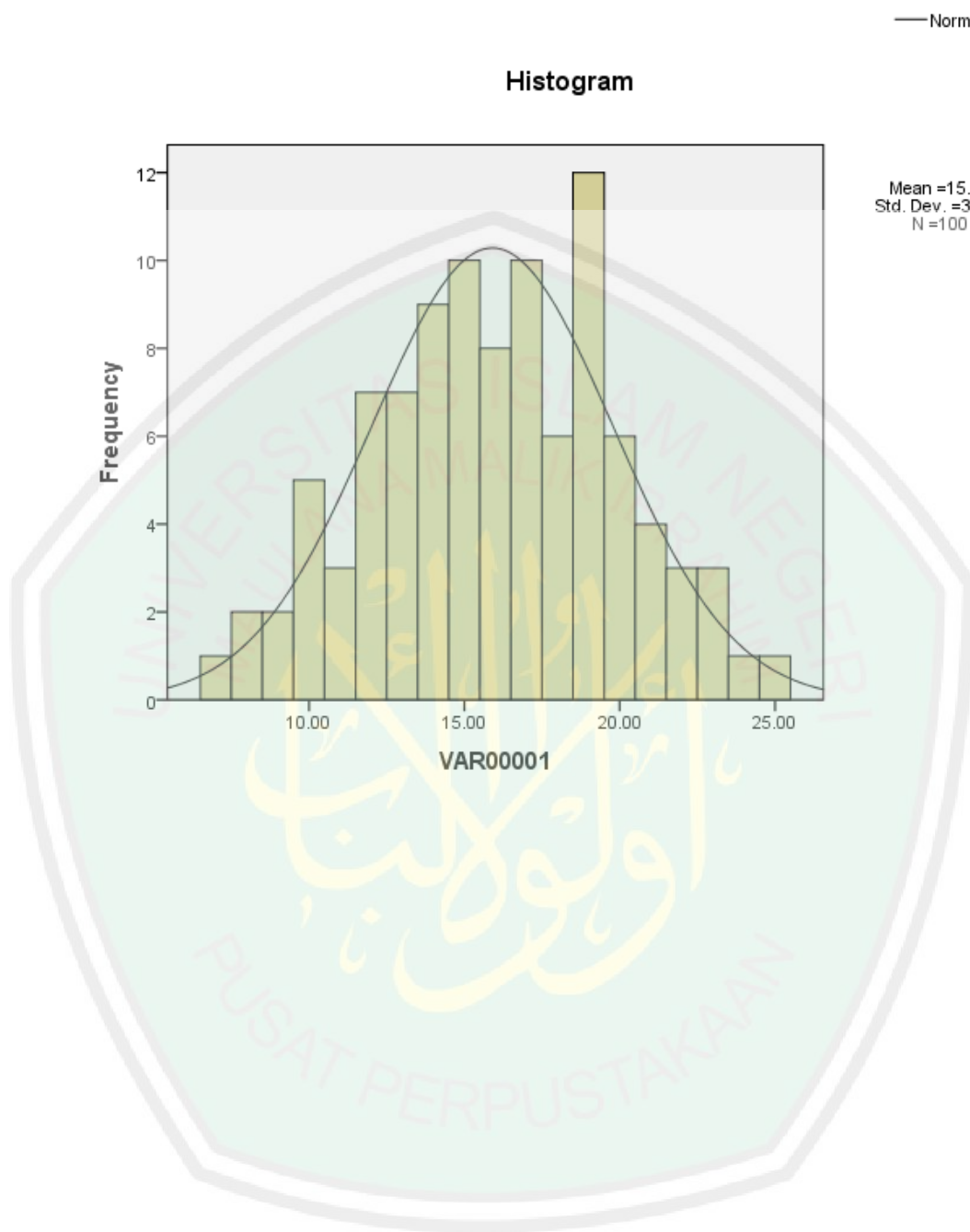
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.068	100	.200*	.991	100	.710

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Descriptives

		Statistic	Std. Error
VAR00001	Mean	15.9000	.38788
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	15.1304	
	Upper Bound	16.6696	
	5% Trimmed Mean	15.9056	
	Median	16.0000	
	Variance	15.045	
	Std. Deviation	3.87885	
	Minimum	7.00	
	Maximum	25.00	
	Range	18.00	
	Interquartile Range	6.00	
	Skewness	-.041	.241
	Kurtosis	-.459	.478



Lampiran 6

Hasil Uji Linearitas

Uji Linearitas Variabel Loneliness dan Penggunaan Internet Bermasalah

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PIU Loneliness	*Between Groups	(Combined)	9557.609	47	203.353	3.633	.000
		Linearity	7269.039	1	7269.039	129.853	.000
		Deviation from Linearity	2288.570	46	49.752	.889	.673
	Within Groups		9348.512	167	55.979		
	Total		18906.121	214			

Uji Linearitas Variabel Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Problematic Internet Use

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PIU KKI	*Between Groups	(Combined)	10122.389	38	266.379	5.337	.000
		Linearity	8048.637	1	8048.637	161.271	.000
		Deviation from Linearity	2073.752	37	56.047	1.123	.304
	Within Groups		8783.732	176	49.908		
	Total		18906.121	214			

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PIU * KKI	215	99.5%	1	0.5%	216	100.0%
PIU * Loneliness	215	99.5%	1	0.5%	216	100.0%

Report PIU

KKI	Mean	N	Std. Deviation
15	15.00	1	.
21	31.00	2	14.142
22	22.00	1	.
23	38.00	6	12.247
25	25.00	2	.000
26	28.50	4	5.000
27	42.00	2	7.071
28	38.00	5	14.142
29	33.00	5	8.944
30	36.25	8	7.440
31	34.33	3	5.774
32	44.50	4	9.574
33	40.50	8	10.351
34	38.55	11	6.876
35	36.43	7	3.780
36	43.78	9	9.718
37	43.67	12	8.876
38	40.50	12	6.216

39	44.78	9	8.686
40	41.36	11	6.360
41	41.00	3	.000
42	44.73	11	4.671
43	44.43	14	3.631
44	45.67	6	4.082
45	50.00	4	5.774
46	48.86	7	4.880
47	47.00	2	.000
48	51.00	10	4.830
49	53.00	5	5.477
50	50.00	7	.000
51	51.00	5	.000
52	52.00	4	.000
53	53.00	2	.000
54	54.00	1	.
55	40.00	2	21.213
56	56.00	3	.000
57	57.00	5	.000
58	58.00	1	.
60	60.00	1	.
Total	43.31	215	9.399

Measures of Association

R	R Squared	Eta	Eta Squared
---	-----------	-----	-------------

PIU * KKI.652	.426	.732	.535
---------------	------	------	------

Measures of Association

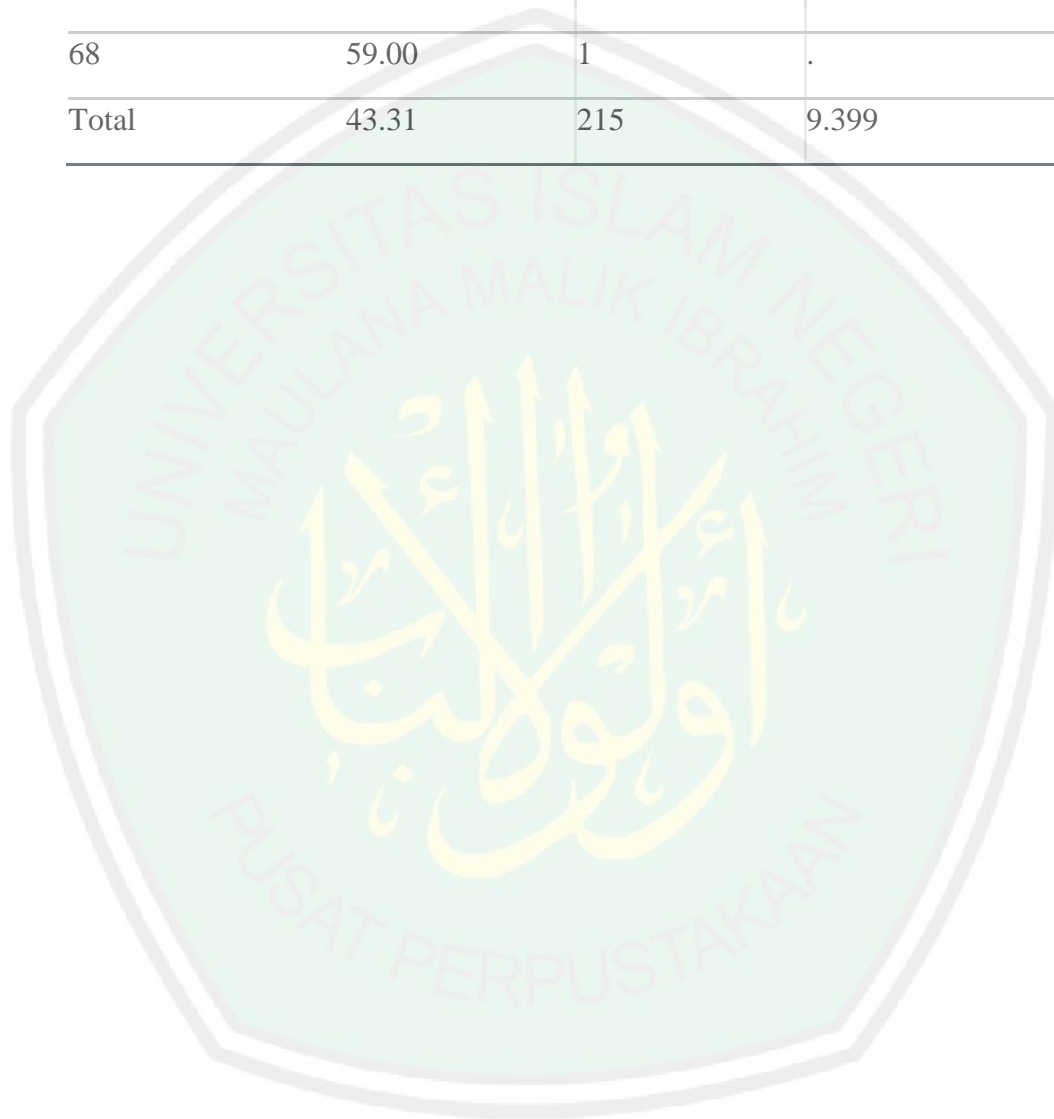
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PIU * Loneliness	.620	.384	.711	.506

Report PIU

Loneliness	Mean	N	Std. Deviation
18	30.00	1	.
19	32.00	1	.
20	23.00	1	.
21	35.50	2	3.536
23	26.00	1	.
24	37.00	4	13.589
25	30.33	3	8.327
26	37.00	2	8.485
27	51.00	1	.
28	36.40	5	5.320
29	36.50	4	8.660
30	34.00	6	10.237
31	37.00	4	2.944
32	36.83	6	5.636
33	36.75	4	9.032
34	32.00	5	4.848
35	41.00	2	.000
36	40.80	5	3.899

37	34.43	7	10.261
38	36.00	3	2.000
39	42.00	2	9.899
40	40.90	10	3.035
41	45.57	7	8.463
42	45.71	7	5.823
43	43.60	5	8.961
44	45.15	13	6.414
45	44.00	5	8.337
46	45.08	13	8.321
47	47.86	7	8.030
48	42.00	15	9.878
49	42.63	8	5.012
50	50.67	6	11.272
51	51.20	5	5.263
52	50.00	7	9.363
53	50.86	7	4.981
54	51.80	5	3.899
55	39.50	2	6.364
56	51.33	6	6.623
57	56.00	1	.
58	49.33	3	1.528
59	42.00	1	.
60	51.33	3	5.033
61	58.00	1	.

64	55.50	4	2.646
65	53.00	1	.
66	53.00	1	.
67	58.50	2	.707
68	59.00	1	.
Total	43.31	215	9.399



Lampiran 7

Hasil Analisis Jalur

a. Variabel PIU dan KKI

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.652 ^a	.426	.423	7.13962

a. Predictors: (Constant), KKI

b. Dependent Variable: PIU

ANOVA^a

Model		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8048.637	1	8048.637	157.897	.000 ^b
	Residual	10857.484	213	50.974		
	Total	18906.121	214			

a. Dependent Variable: PIU

b. Predictors: (Constant), KKI

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	15.621	2.257		6.922	.000
	KKI	.701	.056	.652	12.566	.000

a. Dependent Variable: PIU

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	26.1336	57.6701	43.3116	6.13274	215
Residual	-29.16607	25.14936	.00000	7.12291	215
Std. Predicted Value-2.801		2.341	.000	1.000	215
Std. Residual	-4.085	3.523	.000	.998	215

a. Dependent Variable: PIU

b. Variabel KKI dan Loneliness

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.354 ^a	.068	.060	10.22689

a. Predictors: (Constant), KKI

b. Dependent Variable: Loneliness

ANOVA^a

Model		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1535.027	1	1535.027	14.677	.000 ^b
	Residual	22277.531	213	104.589		
	Total	23812.558	214			

a. Dependent Variable: Loneliness

b. Predictors: (Constant), KKI

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.093	3.233		9.618	.000
	KKI	.406	.080	.354	3.831	.000

a. Dependent Variable: Loneliness

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	35.6842	49.4566	43.1860	2.67825	215
Residual	-24.53844	24.33714	.00000	10.20297	215
Std. Predicted Value	-2.801	2.341	.000	1.000	215
Std. Residual	-2.399	2.380	.000	.998	215

a. Dependent Variable: Loneliness

c. Variabel PIU dan Loneliness

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.620 ^a	.384	.382	7.39149

a. Predictors: (Constant), Loneliness

ANOVA^a

Model		Sum Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7269.039	1	7269.039	133.049	.000 ^b
	Residual	11637.082	213	54.634		
	Total	18906.121	214			

a. Dependent Variable: PIU

b. Predictors: (Constant), Loneliness

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	19.451	2.129		9.136	.000
	Loneliness	.553	.048	.620	11.535	.000

a. Dependent Variable: PIU

Lampiran 8

Hasil analisis korelasi bivariat dan regresi linier tiap aspek

Correlations

		KKI	PIU	Loneliness
KKI	Pearson Correlation	1	.652**	.254**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	215	215	215
PIU	Pearson Correlation	.652**	1	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	215	215	215
Loneliness	Pearson Correlation	.254**	.620**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	215	215	215

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Loneliness terhadap PIU

Correlations

		PIU	LO1	LO2
PIU	Pearson Correlation	1	.321**	.260**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	and18906.121	2067.493	3212.028
	Covariance	88.346	9.661	15.009

	N	215	215	215
LO1	Pearson Correlation	.321**	1	.695**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	Sum of Squares and Cross-products	2067.493	2187.704	2952.667
	Covariance	9.661	10.175	13.733
	N	215	216	216
LO2	Pearson Correlation	.260**	.695**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	3212.028	2952.667	8259.625
	Covariance	15.009	13.733	38.417
	N	215	216	216

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	LO2, LO1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PIU

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.325 ^a	.106	.097	8.931

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	31.082	2.676		11.614	.000
	LO1	.807	.268	.274	3.010	.003
	LO2	.103	.139	.067	.737	.462

a. Dependent Variable: PIU

b. KKI terhadap PIU

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KKI5, KKI4, KKI1, KKI2, KKI3 ^b		Enter

a. Dependent Variable: PIU

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate
1	.600 ^a	.360	.344	7.611

a. Predictors: (Constant) KKI5, KKI4, KKI1, KKI2, KKI3

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6800,238	4	1360,148	23.483	.000 ^b
	Residual	13058.238	210	62.182		
	Total	18906.121	214			

a. Dependent Variable: PIU

b. Predictors: (Constant) KKI5, KKI4, KKI1, KKI2, KKI3

Correlations

		PIU	PIU1	PIU2	PIU3	PIU4
PIU	Pearson Correlation	1	.355**	.397**	.425**	.425**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	and18906.121	1698.367	1452.944	2151.479	2498.465
	Covariance	88.346	7.936	6.789	10.054	11.675
	N	215	215	215	215	215
KKI1	Pearson Correlation	.355**	1	.341**	.247**	.272**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	and1698.367	1213.037	317.370	317.926	404.444
	Covariance	7.936	5.642	1.476	1.479	1.881
	N	215	216	216	216	216
KKI2	Pearson Correlation	.397**	.341**	1	.376**	.328**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000

	Sum of Squares and Cross-products	1452.944	317.370	714.204	372.259	374.944
	Covariance	6.789	1.476	3.322	1.731	1.744
	N	215	216	216	216	216
KKI3	Pearson Correlation	.425**	.247**	.376**	1	.579**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	Sum of Squares and Cross-products	2151.479	317.926	372.259	1370.148	916.111
	Covariance	10.054	1.479	1.731	6.373	4.261
	N	215	216	216	216	216
KKI4	Pearson Correlation	.425**	.272**	.328**	.579**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	2498.465	404.444	374.944	916.111	1827.833
	Covariance	11.675	1.881	1.744	4.261	8.502
	N	215	216	216	216	216

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. KKI terhadap Loneliness

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KKI5, KKI4, KKI1, KKI2, KKI3 ^b		Enter

a. Dependent Variable: Loneliness

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.305 ^a	.093	.071	10.167

a. Predictors: (Constant) KKI5, KKI4, KKI1, KKI2, KKI3

ANOVA^a

Model		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2209,490	4	441.898	4.275	.001 ^b
	Residual	22424.899	210	106.785		
	Total	23812.558	214			

a. Dependent Variable: Loneliness

b. Predictors: (Constant), KKI4, KKI1, KKI2, KKI3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	29.165	4.096		7.121	.000
	KKI1	.582	.321	.131	1.811	.072
	KKI2	.779	.438	.134	1.779	.077
	KKI3	.277	.357	.066	.777	.438
	KKI4	-.070	.305	-.019	-.230	.818

a. Dependent Variable: Loneliness

Correlations

		PIU1	PIU2	PIU3	PIU4	Loneliness
KKI1	Pearson Correlation	1	.341**	.247**	.272**	.188**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.006
	Sum of Squares and Cross-products	1213.037	317.370	317.926	404.444	1010.279
	Covariance	5.642	1.476	1.479	1.881	4.721
	N	216	216	216	216	215
KKI2	Pearson Correlation	.341**	1	.376**	.328**	.197**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.004
	Sum of Squares and Cross-products	317.370	714.204	372.259	374.944	809.907
	Covariance	1.476	3.322	1.731	1.744	3.785
	N	216	216	216	216	215
KKI3	Pearson Correlation	.247**	.376**	1	.579**	.137*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.045
	Sum of Squares and Cross-products	317.926	372.259	1370.148	916.111	776.465
	Covariance	1.479	1.731	6.373	4.261	3.628
	N	216	216	216	216	215
KKI4	Pearson Correlation	.272**	.328**	.579**	1	.100
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.144

	Sum of Squares and Cross-products	404.444	374.944	916.111	1827.833	659.442
	Covariance	1.881	1.744	4.261	8.502	3.082
	N	216	216	216	216	215
Loneliness	Pearson Correlation	.188**	.197**	.137*	.100	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.004	.045	.144	
	Sum of Squares and Cross-products	1010.279	809.907	776.465	659.442	23812.558
	Covariance	4.721	3.785	3.628	3.082	111.274
	N	215	215	215	215	215

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).