

**HUBUNGAN *VIRTUAL SOCIAL INTERACTION* DENGAN *LONELINESS*  
PENGGUNA FACEBOOK DAN TWITTER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Psikologi  
(S.Psi)



**Disusun oleh :**

**Fadlia Nur Fauziah Kumala**

**J91218089**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2023**

## PERSYARATAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan penelitian yang berjudul, “*Hubungan Virtual Social Interaction Dengan Loneliness Pengguna Facebook Dan Twitter*” merupakan karya hasil penelitian yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan guna memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini dalam pengetahuan penulis, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang sama persis dengan karya ini, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebabkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 15 Januari 2023



Fadlia Nur Fauziah Kumala

NIM. J91218089

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

Hubungan *Virtual Social Interaction* Dengan *Loneliness* Pengguna Facebook Dan  
Twitter

Oleh:


Fadlia Nur Fauziah Kumala

NIM. J91218089

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi

Surabaya, 15 Januari 2023

Dosen Pembimbing



Dr. Survani, S.Ag, S.Psi, M.Si  
NIP. 197708122005012004

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN *VIRTUAL SOCIAL INTERACTION* DENGAN *LONELINESS*  
PENGGUNA FACEBOOK DAN TWITTER**

Yang disusun oleh:  
Fadlia Nur Fauziah Kumala  
J91218089

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada Tanggal 16 Januari 2023



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Dr. Phil. Khoirun Niam  
NIP. 197007251996031004

Susunan Tim Penguji  
Penguji I,

Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si  
NIP. 197708122005012004

Penguji II,

Lufiana Harnany Utami, S.Pd, M.Si  
NIP. 197602272009122001

Penguji III,

Esti Novi Andyarini, M.Kes  
NIP. 198411172014032003

Penguji IV,

Estri Kusumawati, M.Kes  
NIP. 198708042014032003

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

---

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadlia Nur Fauziah Kumala  
NIM : J91218089  
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi  
E-mail address : fadlianfk@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Skripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Hubungan *Adversity Intelligence* dan *Self Awareness* dengan Kematangan Karir pada Siswa SMK 1 Buduran

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Januari 2023

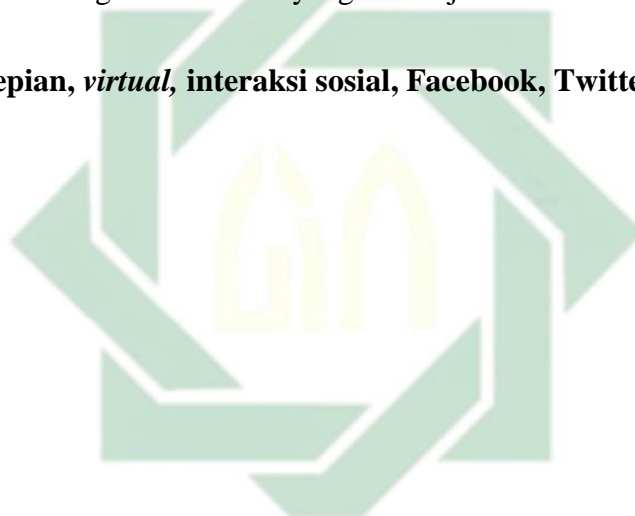
Penulis

(Fadlia Nur Fauziah Kumala)

## INTISARI

*Loneliness* merupakan masalah psikologis yang sering muncul pada masyarakat *modern* saat ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan *virtual social interaction* dengan *loneliness* pengguna Facebook dan Twitter. Metode penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana dengan jumlah 301 subjek, terdiri dari 97 subjek laki-laki dan 204 subjek perempuan. Pengumpulan data disebarikan secara *online* menggunakan *google form*. Hasilnya data tersebut berdistribusi normal dengan nilai  $0.200 > 0.05$  dan data berlinear dengan nilai  $0.000 < 0.05$ . Hasil menunjukkan adanya hubungan signifikan *virtual social interaction* dengan *loneliness* pada Pengguna Facebook dan Twitter dengan nilai signifikan  $0.000 < 0.05$ . Namun kontribusi kontribusi variabel X dengan variabel Y yang menunjukkan hasil 29%.

**Kata kunci : kesepian, *virtual*, interaksi sosial, Facebook, Twitter**

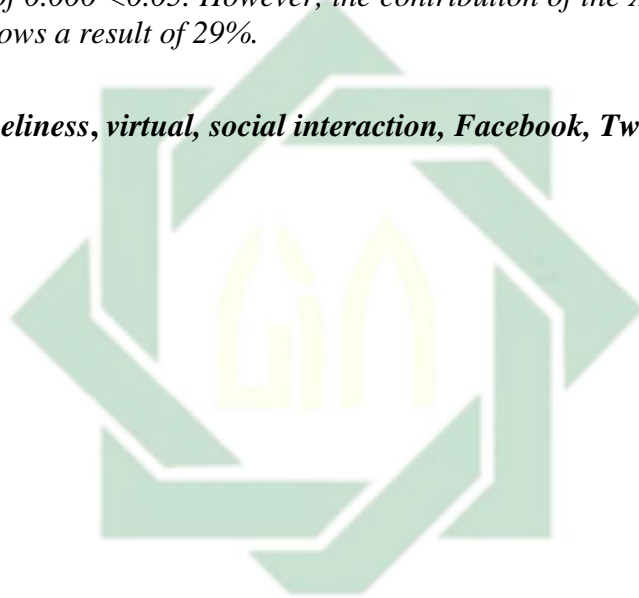


UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **ABSTRACT**

*Loneliness is a psychological problem that often arises in today's modern society. The purpose of this study is to determine the relationship between virtual social interaction and loneliness of Facebook and Twitter users. This research method uses simple linear regression with a total of 301 subjects, consisting of 97 male subjects and 204 female subjects. Data collection is distributed online using Google Forms. The result is that the data is normally distributed with a value of  $0.200 > 0.05$  and the data is linear with a value of  $0.000 < 0.05$ . The results show that there is a significant relationship between virtual social interaction and loneliness on Facebook and Twitter users with a significant value of  $0.000 < 0.05$ . However, the contribution of the X variable to the Y variable which shows a result of 29%.*

**Kata kunci :** *Loneliness, virtual, social interaction, Facebook, Twitter*



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

PERSYARATAN KEASLIAN PENELITIAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
INTISARI.....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Keaslian Penelitian.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	12
E. Manfaat Penelitian .....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II.....	15
A. <i>Loneliness</i> .....	15
1. Pengertian <i>Loneliness</i> .....	15
2. Aspek-aspek <i>Loneliness</i> .....	16
3. Faktor-faktor <i>Loneliness</i> .....	16
B. <i>Virtual Social Interaction</i> .....	17
1. Pengertian <i>Virtual Social Interaction</i> .....	17
2. Aspek-aspek <i>Virtual Social Interaction</i> .....	18
C. Pengguna Facebook dan Twitter .....	19



1. Pengertian Facebook dan Twitter.....	19
2. Karakteristik Pengguna Facebook dan Twitter .....	20
D. Kajian Teoritik .....	21
E. Hipotesis.....	23
BAB III .....	24
A. Rancangan Penelitian .....	24
1. Identifikasi Variabel .....	24
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	24
3. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel.....	25
4. Instrumen Penelitian.....	28
B. Analisa Data.....	37
BAB IV .....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian .....	40
2. Deskripsi Hasil Penelitian .....	41
3. Deskripsi data penelitian .....	47
B. Pengujian Hipotesis.....	63
C. Pembahasan.....	66
BAB V.....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Sampel Isaac dan Michael untuk tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10% .....	27
Tabel 2. Blueprint skala UCLA Loneliness Scale .....	29
Tabel 3. Responden Pengisian Skala Likert.....	29
Tabel 4. Blueprint skala POSI.....	30
Tabel 5. Responden Pengisian Skala Likert.....	30
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Instrumen Loneliness .....	31
Tabel 7. Hasil Uji Kedua Validitas Variabel Instrumen Loneliness.....	32
Tabel 8. Hasil Uji Ketiga Validitas Variabel Instrumen Loneliness.....	33
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Variabel Instrumen Virtual Social Interaction .....	34
Tabel 10. Hasil Uji Kedua Validitas Variabel Instrumen Virtual Social Interaction..	35
Tabel 11. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen Loneliness.....	36
Tabel 12. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen Virtual Social Interaction .....	37
Tabel 13. Hasil Sebaran Berdasarkan Jenis Kelamin .....	41
Tabel 14. Hasil Sebaran Berdasarkan Usia .....	42
Tabel 15. Hasil Sebaran Berdasarkan Jumlah Teman di Platform Facebook. ....	43
Tabel 16. Hasil Sebaran Berdasarkan Jumlah Followers di platform Twitter. ....	44
Tabel 17 Hasil Sebaran Berdasarkan Durasi Pemakaian dalam Sehari. ....	45
Tabel 18. Sebaran Subjek Berdasarkan Waktu Penggunaan.....	45
Tabel 19. Hasil Uji Deskriptif.....	47
Tabel 20. Rumus Kategorisasi. ....	48
Tabel 21. Hasil Kategorisasi Subjek pada Variabel Virtual Social Interaction. ....	48
Tabel 22. Hasil Kategorisasi Subjek pada Variabel Loneliness.....	49
Tabel 23. Hasil Tabulasi Silang pada Variabel Virtual Social Interaction. ....	49
Tabel 24. Hasil Uji Tabulasi Silang Variabel Loneliness .....	50
Tabel 25. Hasil Uji Perbedaan tingkat loneliness pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan. ....	51
Tabel 26. Hasil tabulasi silang variabel virtual social interaction dengan usia. ....	52
Tabel 27. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Usia.....	53
Tabel 28. Hasil Uji Perbedaan Loneliness Berdasarkan Usia. ....	54
Tabel 29. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Jumlah Teman Yang Subjek Punya Pada Platform Facebook. ....	55
Tabel 30. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Jumlah Teman Yang Subjek Punya Pada Platform Facebook. ....	57
Tabel 31. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Jumlah Followers Yang Subjek Punya Pada Platform Twitter. ....	58
Tabel 32. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Jumlah Followers Pada Platform Twitter. ....	60

Tabel 33. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Durasi Pengguna Platform Facebook dan Twitter .....	61
Tabel 34. Hasil Tabulasi Silang Variabel Loneliness Berdasarkan Durasi Penggunaan Platform Facebook Dan Twitter.....	62
Tabel 35. Hasil Uji Normalitas. ....	63
Tabel 36. Hasil Uji Linearitas. ....	64
Tabel 37. Hasil Uji Asumsi Regresi Linear Sederhana .....	65
Tabel 38. Hasil Nilai R Square. ....	65



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori..... 23



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Penelitian .....	84
Lampiran 2. Data Demografis Subjek Penelitian.....	88
Lampiran 3. Data Mentah Skala Loneliness .....	102
Lampiran 4. Data Mentah Skala Virtual Social Interaction .....	115
Lampiran 5. Output SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Skala Loneliness .....	128
Lampiran 6. Output SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Skala Virtual Social Interaction. ....	129
Lampiran 7. Output SPSS Uji Prasyarat .....	130
Lampiran 8. Output SPSS Uji Asumsi Regresi Linear Sederhana.....	132
Lampiran 9. Tabel Tabulasi Silang .....	133
Lampiran 10. Outpus SPSS Uji Independent Sampel T-Test untuk Jenis Kelamin dan Usia .....	138


  
 UIN SUNAN AMPEL  
 S U R A B A Y A

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Loneliness* merupakan masalah psikologis yang sering muncul pada masyarakat *modern* saat ini. Data survei yang dilakukan pada 1,000 individu yang berusia 18 tahun keatas di Skotlandia oleh Mental Health Foundation (2022) menunjukkan lebih dari tiga perempat (78%) mengalami *loneliness* setahun terakhir dan 25% mengalami *loneliness* satu bulan terakhir. Sedangkan di Indonesia hasil survei yang dilakukan pada 5,211 orang di berbagai provinsi menunjukkan 98% orang Indonesia mengalami *loneliness* (Prawira, 2021). Peningkatan data *loneliness* tersebut dikarenakan individu merasa terisolasi dari orang lain (Hajek & König, 2022; Xiong et al., 2022), kesepian dalam kelompok dan keluarga (Berduzco-Torres et al., 2020), serta kurangnya pertemanan dan hubungan sosial (Xiong et al., 2022).

*Loneliness* didefinisikan sebagai emosi menyedihkan yang menyertai persepsi kebutuhan sosial tidak terpenuhi secara kualitas atau kuantitas (Peplau & Perlman, 1998; Pinquart & Sörensen, 2010; Wheeler et al., 1983). *Loneliness* dapat juga dijelaskan sebagai rasa terisolasi yang menyebabkan perilaku menyendiri, memutus dan menjauhkan diri dari orang lain (MacEvoy et al., 2011). Efek panjang dari *loneliness* pada individu dapat menyebabkan depresi (Erzen & Çikrikci, 2018), gangguan kognitif (Boss et al., 2015), hingga

keinginan bunuh diri (Chang et al., 2017), sedangkan dalam kondisi kesehatan fisik *loneliness* dapat menyebabkan penyakit jantung coroner (Valtorta et al., 2016), stroke (Valtorta et al., 2016), dan kematian (Heidari Gorji et al., 2019). Seperti halnya rasa sakit fisik, lapar, dan haus, *loneliness* merupakan bentuk peringatan tubuh agar kita melakukan perubahan sebagai bentuk mempertahankan fisiologis individu (Cacioppo et al., 2006; Cacioppo & Patrick, 2008). Perasaan *loneliness* umumnya berhasil dalam memotivasi individu untuk membentuk koneksi atau rekoneksi dengan orang lain setelah kehilangan atau terasingkan, sehingga mengurangi atau menghilangkan perasaan terasingkan.

*Loneliness* dapat terjadi karena terputusnya hubungan yang tidak diinginkan. Beberapa individu bisa sangat mudah untuk membentuk koneksi sosial yang diinginkan, namun bagi individu lain hal tersebut bisa sangat sulit untuk dilakukan karena kurangnya kesempatan, keterampilan sosial atau adanya ketakutan sosial (Sagan & Miller, 2018). Dalam Islam *loneliness* terjadi karena Allah mendatangkan kesedihan dan kesengsaraan kepada hambahnya agar senantiasa mengingat Allah SWT. Pada QS. Al-Anbiya: 35 telah dijelaskan sebagai berikut:

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَنَبَلُّوكُم بِالشَّرِّ وَالْخَيْرِ فِتْنَةً وَأَلَيْنَا تُرْجَعُونَ

Artinya : “Wahai manusia, Kami akan menguji kalian dengan kesempitan dan kenikmatan, untuk menguji iman kalian. Dan hanya kepada Kamilah kalian akan kembali” (QS. Al-Anbiya: 35).

Ayat di atas menjelaskan bahwa setiap kesedihan (termasuk perasaan *loneliness*) dan juga kenikmatan merupakan ujian dari Allah untuk mengukur keimanan dan kesabaran manusia. Karena manusia sejatinya akan kembali ke Allah sang Maha Pencipta.

Pada teori kebutuhan sosial (*Social Needs Theory*) mengemukakan bahwa *loneliness* dapat terjadi akibat ketidakpuasan dalam hubungan sosial yang dimiliki. Rasa ketidakpuasan hanya terjadi bagi individu yang memiliki dukungan sosial yang rendah. Sedangkan banyaknya jumlah koneksi yang dimiliki tidak menjamin dapat mengurangi perasaan *loneliness* (Haslam et al., 2022; Hawkley & Cacioppo, 2010; Peplau & Perlman, 1979). Selaras dengan kajian Sagan & Miller (2018) menjelaskan bahwa banyaknya koneksi atau pertemanan tidak menjamin menurunkan rasa *loneliness* yang dirasakan. Dengan demikian, sangat memungkinkan individu merasa *loneliness* saat dikelilingi banyak orang yang dikenal namun tidak memiliki kedekatan secara emosional (Cacioppo & Patrick, 2008). Sehingga, dapat diartikan *loneliness* berhubungan dengan kedekatan emosional seseorang bukan dengan kedekatan fisik.

Salah satu faktor eksternal *loneliness* adalah *Social interaction* atau interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang berdampak satu dengan lainnya dengan melakukan kontak sosial dengan masyarakat. Interaksi sosial yang positif dapat membantu mengurangi perasaan kesepian (Bauminger et al., 2003; Lee & Ishii-Kuntz, 2016; Nuraini et al., 2018) dan



meningkatkan persepsi dukungan sosial (Cohen, 2004; Cohen & Janicki-Deverts, 2009; Hale et al., 2010). Dengan teknologi yang semakin berkembang dapat memfasilitasi individu dalam membangun koneksi dan interaksi sosial tanpa bertemu dengan tatap muka secara langsung. Penelitian oleh Cotten et al. (2013) menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh penggunaan internet dengan berkurangnya *loneliness* dan meningkatnya kontak sosial pada orang dewasa. Hal tersebut didukung dengan persepsi dampak sosial internet yang ditemukan, yaitu (1) mudah dalam menjangkau orang, (2) berkontribusi menjaga hubungan, (3) mempermudah bertemu dengan teman baru, (4) meningkatkan kuantitas komunikasi dengan orang lain, (5) berkurangnya perasaan terisolasi individu, (6) membantu individu merasa lebih terhubung dengan teman dan keluarga, dan (7) meningkatkan kualitas komunikasi dengan orang lain.

*Virtual Social Interaction* merupakan interaksi sosial secara virtual yang dapat dilakukan dengan mengirim pesan, panggilan suara atau video, dan permainan *online* yang dilakukan dengan melakukan pertukaran media sosial (Smith & Anderson, 2018). *Virtual Social Interaction* menunjukkan dapat membantu mengurangi perasaan *loneliness* (Sahi et al., 2021) dan meningkatkan perasaan dukungan sosial dari teman virtualnya (Erickson, 1997; Sahi et al., 2021). Beberapa jenis *Virtual Social Interaction* dapat memberikan dampak negatif seperti *cyberbullying* dan beberapa kelompok yang mempromosikan konten masalah kesehatan mental seperti *pro-anorexia* atau *self-harm* (Kowalski et al., 2019; Margherita & Gargiulo, 2018). Namun di sisi

lainnya *Virtual Social Interaction* dapat memberikan dampak positif bagi individu seperti adanya *support group online* (dukungan kelompok secara *online*) buat mereka yang mengalami depresi (Breuer & Barker, 2015). Penelitian yang mengkaji pengaruh *Virtual Social Interaction* pada pengguna Facebook, *game online*, dan *dating online* telah menunjukkan bahwa mereka dapat serupa dalam arti, keintiman, dan stabilitas sebagai hubungan kehidupan nyata (Ellison et al., 2007; Hsu et al., 2011; Richardson et al., 2017; Whitty, 2008).

Hal tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan dampak positif pengguna Facebook dalam menjaga dan menciptakan lingkungan sosial yang instan seperti interaksi dalam komunitas, mencari teman baru, kesempatan kerja, dan dukungan emosional (Ellison et al., 2007; Hsu et al., 2011). Dukungan sosial yang positif juga diterima oleh pengguna Twitter, individu dengan *followers* atau pengikut yang banyak akan mendapatkan *feedback* dan dukungan sosial yang positif ketika mengungkapkan rasa kesepian (Mejova & Hommadova Lu, 2022). Dalam sebuah studi eksperimental, *Virtual Social Interaction* terbukti mengurangi kesepian pada mahasiswa (Shaw & Gant, 2002). Lebih lanjut, kelompok dukungan sebaya *online* telah terbukti mengurangi perasaan terisolasi (Prescott et al., 2020) dan berfungsi sebagai tempat pertemuan *virtual* untuk melatih keterampilan sosial saat *offline* (Holt-Lunstad et al., 2015).

Lebih dari 500 juta pengguna sosial media menggunakan Facebook dan Twitter sebagai tempat interaksi sosial *online* (Davies, 2022). Facebook dan Twitter mempunyai karakteristik sendiri dalam memperluas pertemanan. Facebook memungkinkan pengguna untuk membuat profil yang terlihat, nama pengguna, jenis kelamin, tanggal lahir, dan alamat email. Facebook digunakan oleh pengguna untuk berbagai tujuan, terutama bagi individu yang ingin tetap terhubung kembali dengan orang-orang yang mereka kenal secara offline. Pengguna Facebook dapat memposting pesan di “*wall*” mereka, pengguna juga dapat mengunggah album foto dan video, berbagi tautan, menulis catatan panjang, mengirim pesan pribadi ke teman, mengirim pesan dan video, dan bermain game.

Twitter memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan 140 karakter, atau disebut dengan *tweet*. Jika mereka tertarik dengan *tweet* dari pengguna lain maka mereka akan mengikuti atau disebut dengan *follow* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan individu lain dengan minat yang sama, terlepas dari apakah pengguna mengenal satu sama lain di luar Twitter. Twitter menyediakan beragam jenis dan peluang komunikasi. Pertama, salah satu fungsi Twitter, RT (*retweet*) memungkinkan pengguna untuk menyebarkan *tweet* ke semua “*followers*” atau “pengikut” mereka. Pertukaran percakapan antar individu juga terjadi di Twitter, menjadikannya saluran untuk interaksi publik dan pribadi yang mudah. Namun, hubungan pribadi yang terbentuk di Twitter tidak selalu timbal balik. Orang dapat membentuk hubungan timbal

balik dengan siapa pun yang mereka inginkan, kecuali jika akun Twitter orang tersebut bersifat pribadi. Mengakhiri suatu hubungan semudah memulai hubungan pribadi. Ukuran jaringan interpersonal, yaitu jumlah pengikut, tidak selalu menyiratkan jumlah yang sama dari hubungan pribadi yang intim di Twitter. Jaringan pribadi yang terbentuk di Twitter mencakup hubungan pribadi dan resmi, dengan demikian, diasumsikan bahwa pengguna mungkin memiliki motif komunikasi interpersonal yang beragam (Hwang, 2014).

Sejalan dengan perbedaan penggunaan Facebook dan Twitter, karakteristik penggunaanya juga terdapat perbedaan. Penelitian dengan subjek mahasiswa menemukan bahwa pengguna Facebook berkaitan dengan *Exhibitionism* (masuk dalam kepribadian narsistik) yaitu kecenderungan pamer untuk mendapatkan kekaguman, sedangkan pengguna Twitter terkait dengan komponen *Superiority* yaitu keyakinan menjadi lebih baik dari yang lain. Orang dewasa cenderung memiliki *Superiority* tinggi, sebaliknya, cenderung memposting di Facebook secara signifikan lebih banyak daripada Twitter (Panek et al., 2013). Penelitian juga menunjukkan kesepian sosial berhubungan positif dengan waktu yang dihabiskan menggunakan Facebook dan berhubungan negatif dengan jumlah teman dekat Facebook (Lemieux et al., 2013). Individu yang kesepian cenderung kurang dalam komunikasi interpersonal (Perse & Rubin, 2009) dan cenderung untuk melarikan diri dengan menarik diri dari lingkungan (Downs & Javidi, 2009). Kemungkinan bahwa individu dengan tingkat kesepian yang lebih tinggi akan menganggap

Twitter dan Facebook sebagai tempat untuk melarikan diri dari kehidupan nyata dan menemukan persahabatan baru di dunia *virtual*.

Penelitian ini akan berfokus pada interaksi sosial secara virtual atau (*Virual Social Interaction*) memberi pengaruh terhadap menurunnya *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter.

### **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan paparan dalam latar belakang, dapat dirumuskan batasan masalah ini adalah “Apakah adanya hubungan interaksi sosial virtual dengan *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter?”

### **C. Keaslian Penelitian**

Sejumlah penelitian sebelumnya yang meneliti antara hubungan *social interaction* atau interaksi sosial dengan *loneliness*. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini et al. (2018) dilakukan pada lansia sejumlah 33 orang di kelurahan Tlogomas kota Malang. Penelitian tersebut menemukan bahwa adanya hubungan *loneliness* dengan interaksi sosial. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Budiarti (2020) yang menemukan keterkaitan antara interaksi sosial dengan tingkat *loneliness* dan kualitas hidup lansia UPTD Griya Werdha Jambangan Surabaya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan sosial sangat penting dalam menurunkan *loneliness* di kalangan lansia dan

meningkatkan kualitas hidup mereka, oleh karena itu dukungan diperlukan untuk kunjungan keluarga rutin dan kegiatan kelompok kecil. Menurut penelitian Devianto & Dewi (2020) terdapat korelasi negatif antara tingkat kesepian lansia dengan tingkat kontak sosial mereka.

Sejumlah penelitian antara media sosial dengan tingkat *loneliness* menunjukkan adanya pengaruh intensitas penggunaan media sosial dengan tingkat kesepian dan perilaku membandingkan (*self-comparison*) pada pengguna media sosial (Yenny & Astuti, 2021). Sedangkan pada penelitian Triwidodo & Dewi (2012) tidak ada perbedaan jenis kelamin remaja laki-laki dan perempuan yang mengalami *loneliness* dengan penggunaan media sosial.

Selanjutnya penelitian oleh Leung (2011) menemukan signifikansi antara *loneliness* dan dukungan sosial *offline* terkait dengan preferensi untuk interaksi sosial *online*, dengan dimediasi oleh eksperimental identitas *online*. Penelitian tersebut dilakukan oleh remaja usia 9-19 tahun dan menemukan bahwa individu yang berusia 9 hingga 14 tahun yang mengalami *loneliness* dan mereka yang berusia 15 hingga 19 tahun dukungan social yang rendah menunjukkan preferensi yang signifikan untuk interaksi sosial *online*.

Penelitian oleh Lisitsa et al. (2020) meneliti peran mediasi potensial dari penggunaan media sosial dan pencarian dukungan sosial pada hubungan antara usia dan gejala *loneliness* selama pandemi COVID-19. Hasil menunjukkan bahwa orang dewasa awal lebih *loneliness* daripada orang dewasa yang lebih tua selama pandemi. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang lebih besar

dalam penggunaan media sosial dan pencarian dukungan sosial yang lebih rendah. Peningkatan yang lebih tinggi dalam penggunaan media sosial dan pencarian dukungan sosial yang lebih rendah memediasi hubungan antara kelompok usia dan kesepian.

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh große Deters & Mehl (2013) menguji tentang pengaruhnya memposting status di Facebook dengan tingkat *loneliness* pada mahasiswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh dalam memposting status dengan berkurangnya tingkat *loneliness* yang dirasakan. Penurunan tersebut disebabkan oleh pengguna yang merasa terhubung dengan teman-temannya setiap hari dan umpan balik (komen atau memberi reaksi) pada postingan tersebut tidak memberikan efek langsung pada *loneliness*. Penelitian Morahan-Martin & Schumacher (2003) mengamati hubungan antara penggunaan internet dan kesepian. Temuan menunjukkan bahwa orang yang *loneliness* menggunakan internet dan email lebih sering daripada orang lain dan lebih cenderung memanfaatkannya untuk dukungan emosional. Perilaku sosial individu yang *loneliness* secara teratur meningkat secara *online* dan mereka lebih cenderung melaporkan menjalin pertemanan baru dan merasa lebih puas dengan teman *online* mereka. Orang yang kesepian lebih cenderung menggunakan internet untuk mengendalikan emosi buruk mereka dan mengklaim bahwa internet mengganggu aktivitas rutin mereka.

Penelitian berikutnya oleh Lemieux et al. (2013) mengidentifikasi hubungan antara penggunaan Facebook dengan *affinity-seeking* (penarik

perhatian), *social loneliness* (kesepian sosial), dan *social avoidance* (penghindaran sosial). Hasil menunjukkan bahwa adanya hasil positif antara *social loneliness* dan *social avoidance* (namun tidak dengan *affinity-seeking*) dengan frekuensi waktu yang dihabiskan dalam menggunakan Facebook. Jumlah teman dekat Facebook berhubungan negatif dan signifikan secara statistik dengan *social loneliness* dan *social avoidance*. Selanjutnya penelitian Hwang (2014) yang mengeksplorasi motif komunikasi interpersonal di Twitter dengan tingkat *loneliness* dan kepuasan hidup menunjukkan hasil negatif. Hasil negatif tersebut ditemukan pada hubungan *loneliness* dengan kebahagiaan dan kasih sayang, sedangkan kepuasan hidup berpengaruh positif terhadap motif kesenangan, kasih sayang, relaksasi, dan kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang kesepian tidak menganggap Twitter sebagai ruang interaksi alternatif untuk mengimbangi kurangnya jaringan sosial yang dekat.

Penelitian sebelumnya juga ada yang menguji tentang perbedaan *loneliness* pada mahasiswa pengguna Facebook saja dengan pengguna Facebook dan Twitter. Penelitian yang dilakukan oleh Petrocchi et al. (2015) menunjukkan bahwa partisipan yang menggunakan kedua situs media sosial tersebut mengalami *loneliness* yang lebih rendah dibandingkan partisipan yang hanya menggunakan situs Facebook saja. Pada penelitian tersebut juga menemukan pengguna tunggal (individu yang hanya menggunakan Facebook) melakukan *virtual social interaction* yang lebih intens dibandingkan yang menggunakan kedua media sosial tersebut.



Terakhir penelitian oleh Towner et al. (2022) yang mengidentifikasi hubungan *virtual social interaction* dengan *loneliness* di masa pandemi Covid-19. Pada penelitian tersebut menunjukkan buruknya kesehatan mental orang dewasa selama pandemi COVID-19 yang ditandai dengan peningkatan besar dalam gejala depresi, berkurangnya kebahagiaan dan kepuasan sosial setelah pandemi. Sejalan dengan harapan, individu yang tinggal di rumah tangga yang lebih besar di tengah pandemi melaporkan tingkat *loneliness* yang lebih rendah dan tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi. Hubungan negatif ditemukan antara ukuran rumah tangga (indeks isolasi sosial objektif) dan *loneliness* dan positif hubungan ditemukan antara ukuran rumah tangga dan kebahagiaan. Namun, bertentangan dengan harapan, tidak ada hubungan antara kesepian dan frekuensi interaksi sosial *virtual*. Juga tidak ada hubungan antara frekuensi interaksi sosial *virtual* dan kebahagiaan atau depresi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah “Mengidentifikasi adanya hubungan interaksi sosial virtual dengan *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter.”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu;

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan referensi bagi peneliti lain, menambah pengetahuan berupa karya ilmiah dalam bidang psikologi khususnya psikologi sosial, selain itu juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan mengenai gambaran fenomena *virtual social interaction* serta *loneliness* di Indonesia.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran serta dapat dijadikan bahan rujukan dalam mengidentifikasi permasalahan mengenai *virtual social interaction* serta *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Pada laporan ini akan membahas 5 bab yang akan dijelaskan sebagai berikut. Bab I mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, keaslian penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Latar belakang masalah adalah urgensi penelitian, yang akan menjadi fokus permasalahan utama penelitian ini. Perumusan masalah secara sistematis yang berkaitan dengan topik kajian tertentu merupakan langkah selanjutnya dalam proses pemecahan masalah. Keaslian penelitian kemudian ditunjukkan oleh

penelitian sebelumnya yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini merupakan tujuan penelitian selanjutnya.

Bab II berisi variabel-variabel yang akan dikaji berdasarkan kajian literatur yang dikutip dijelaskan secara singkat. Pengertian dan isi dari setiap variabel, serta bagaimana satu variabel berinteraksi dengan yang lain, semuanya termasuk di dalamnya. Peneliti menyusun kerangka teoretisnya sendiri yang diuraikan dalam bab ini.

Bab III dalam penelitian ini memuat metode penelitian yang berupa rancangan penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, dan analisa data. Rancangan penelitian merupakan strategi yang mengatur penelitian untuk memperoleh hasil data yang diinginkan. Rancangan penelitian yang dipilih akan memungkinkan untuk mengendalikan variabel bebas (*virtual social interaction*) yang diduga berpengaruh dengan variabel terikat (*loneliness*).

Bab IV merupakan uraian hasil hipotesis yang diperoleh pada bab sebelumnya. Pemaparan hasil hipotesis akan dipaparkan dalam bab ini, termasuk interpretasi terhadap angka statistik yang diperoleh.

Bab V berisi kesimpulan dan penutup pada penelitian ini. Penutup yang dimuat dapat berupa kesimpulan, implikasi dan tindak lanjut penelitian, serta saran-saran atau rekomendasi yang diajukan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Loneliness*

##### 1. Pengertian *Loneliness*

*Loneliness* adalah respon emosional dan kognitif yang dihasilkan ketika individu memiliki kontak sosial yang yang terbatas (Baron et al., 2005; Peplau & Perlman, 1979). Menurut Peplau & Perlman (1998), *loneliness* adalah rasa kehilangan dan ketidakbahagiaan yang disebabkan oleh kesenjangan antara jenis interaksi sosial yang kita miliki dan yang kita inginkan. Russell et al., (1980) menjelaskan *loneliness* adalah perasaan yang dimiliki seseorang akibat kurangnya kontak dan ikatan sosial yang mendalam dalam hubungan sosialnya. Situasi ini hanya bisa berlangsung sebentar karena perubahan mendadak dalam kehidupan sosial masyarakat.

Weiss (1975) membagi *loneliness* menjadi dua kategori, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. *Emotional loneliness* adalah keadaan seseorang yang kehilangan figur ikatan emosionalnya sehingga memunculkan perasaan *loneliness*. Seperti seorang anak yang kehilangan orang tuanya, atau individu yang kehilangan temannya. Sedangkan *social loneliness* adalah keadaan ketika individu kehilangan sosialnya. Seperti seperti individu yang pindah rumah atau pindah tempat kerja.

Lake (1986) membagi *loneliness* dengan tiga tahap, yang pertama tahap ketika individu mulai mengisolasi diri dari orang lain sehingga membuat dia kehilangan sebagian perasaannya. Tahap kedua, individu mulai kehilangan rasa percaya diri dan kepercayaan interpersonalnya, sehingga individu tidak dapat menerima dan menunjukkan perilaku menentramkan ke orang lain. Tahap ketiga, apatis, ketika individu merasa tidak ada yang peduli sama sekali dengan apa yang dia lakukan.

## 2. Aspek-aspek Loneliness

Aspek-aspek *loneliness* menurut D. W. Russell (1996) didasari oleh 3 aspek sebagai berikut :

1. *Personality* yaitu kepribadian seseorang dan emosi yang menentukan perilaku dan cara berpikir individu.
2. *Social desirability* yaitu keinginan seseorang untuk memiliki kehidupan sosial yang sesuai dengan harapan.
3. *Depression* yaitu perilaku yang suram, tidak bersemangat, pucat, dan pandangan kosong, merasa tidak berharga dan stres berkelanjutan.

## 3. Faktor-faktor Loneliness

Faktor-faktor yang mempengaruhi *loneliness* oleh (Miller et al., 2009; Pramitha, 2019; Sprecher et al., 2013), yaitu :

- a. Faktor ekspektasi dalam hubungan yang dimiliki juga berperan penting dalam munculnya *loneliness*, ketika seseorang mengharapkan adanya perubahan dalam hubungan yang dimiliki namun kenyataannya tidak demikian akan mudah membuat seseorang jatuh dalam *loneliness*.
- b. Faktor atribusi kasual seperti stress dan tekanan-tekanan sosial yang diterima dari penolakan lingkungan maupun dari kepribadiannya sendiri yang tertutup terhadap kehadiran orang lain.
- c. Faktor perilaku interpersonal merujuk pada *self esteem* yang rendah, kurang dalam kemampuan sosial dan sikap negatif pada orang lain. Hal ini memunculkan penolakan sosial karena perilaku nya sendiri yang tidak adaptif terhadap keadaan sosial disekitarnya.
- d. Faktor interaksi sosial yang rendah dapat menyebabkan meningkatnya *loneliness* pada individu. Individu yang melakukan interaksi sosial secara virtual maupun secara tatap muka langsung dapat membantu mengurangi perasaan *loneliness* dan meningkatkan perasaan dukungan sosial (Hale et al., 2010; Nuraini et al., 2018; Sahi et al., 2021).

## **B. *Virtual Social Interaction***

### **1. Pengertian *Virtual Social Interaction***

*Social interaction* adalah hubungan timbal balik yang berdampak satu dengan lainnya dengan melakukan kontak sosial dengan masyarakat. Menurut

Walgito (2007), interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu dimana satu orang dapat mempengaruhi orang lain atau sebaliknya, sehingga terjadi hubungan yang saling menguntungkan. *Virtual Social Interaction* merupakan interaksi sosial secara *virtual* yang dapat dilakukan dengan mengirim pesan, panggilan suara atau video, dan permainan *online* yang dilakukan dengan melakukan pertukaran media sosial (Smith & Anderson, 2018). Adapun menurut Caplan (2003) berpendapat bahwa *virtual social interaction* adalah konstruk kognitif individu yang memiliki keyakinan bahwa interaksi interpersonal online lebih aman, lebih efektif, dan lebih percaya diri daripada komunikasi tatap muka.

## 2. Aspek-aspek Virtual Social Interaction

Aspek-Aspek *virtual social interaction* menurut Caplan (2003) sebagai berikut :

- 1) *Frequency* adalah jangka lama waktu melakukan *virtual social interaction*. Individu cenderung menghabiskan banyak waktunya untuk melakukan interaksi sosial secara *virtual* daripada tatap muka.
- 2) *Superiority* adalah perasaan superioritas saat melakukan *virtual social interaction*. Individu cenderung merasa lebih aman dan

berani saat melakukan interaksi sosial secara *virtual* daripada tatap muka.

- 3) *Propensity* adalah kecenderungan untuk memilih *virtual social interaction*. Individu cenderung lebih nyaman saat melakukan interaksi sosial secara *virtual* daripada tatap muka.

## **C. Pengguna Facebook dan Twitter**

### **1. Pengertian Facebook dan Twitter**

Facebook adalah situs web jejaring sosial, sering dikenal sebagai layanan jejaring sosial *online*, yang memungkinkan anggotanya berkomunikasi dan bertukar informasi secara global (Arifin, 2009). Untuk terhubung dan berkomunikasi dengan orang lain, pengguna Facebook dapat bergabung dengan komunitas seperti kota, tempat kerja, sekolah, dan daerah, menurut Saputra (2010). Selain itu, pengguna dapat mengedit profil pribadinya sehingga orang lain dapat melihatnya, menambah teman, dan mengirim pesan. Pada tanggal 4 Februari 2004, Facebook pertama kali diperkenalkan. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984 dan mantan murid Ardsley HighSchool. Pada awal awal kuliahnya situs web jejaring sosial ini, kenanggotaannya masih dibatasi untuk mahasiswa dari Harvard College.



Twitter adalah situs web yang dijalankan dan dimiliki oleh Twitter Inc. yang menyediakan jejaring sosial microblogging yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca Tweet. Microblogging adalah sejenis komunikasi online di mana pengguna dapat memposting pembaruan status tentang orang lain yang sedang melakukan dan memikirkan sesuatu, serta pendapat mereka tentang objek atau fenomena tertentu. Tweet adalah posting teks dengan batas karakter 140 yang terlihat di halaman profil pengguna. Tweet hanya dapat dikirim ke teman di daftar pengirim, tetapi masih tersedia untuk umum. Pengguna dapat melihat Tweet pengikut mereka (*followers*) (Habibi et al., 2016).

## **2. Karakteristik Pengguna Facebook dan Twitter**

Beberapa penelitian mengamati perbedaan kepribadian yang signifikan antara mereka yang menggunakan FB dan mereka yang menggunakan Twitter. Untuk menguji peran kepribadian dalam penggunaan Internet, para peneliti cenderung menggunakan Big Five, yang terdiri dari lima ciri kepribadian: Neuroticism (yaitu, Stabilitas Emosional rendah), Extraversion, Conscientiousness, Openness (Akali atau Imajinasi), dan Agreeableness (Costa, 1992; Joyner et al., 1999). Hughes et al. (2012) menemukan bahwa sosialisasi dan perolehan informasi adalah dua tujuan utama yang dapat dicapai melalui Facebook dan Twitter. Mereka yang memiliki Sociability dan Neuroticism

yang lebih besar lebih cenderung menggunakan Facebook untuk tujuan sosial, sedangkan mereka yang memiliki Openness dan Sociability yang lebih tinggi serta Conscientiousness yang lebih rendah lebih cenderung menggunakan Twitter untuk tujuan sosial. Selain itu, penggunaan informatif dari Facebook berhubungan negatif dengan Conscientiousness tetapi berkorelasi baik dengan Neuroticism, Extraversion, Openness, dan Sociability. Sebaliknya, ditunjukkan bahwa menggunakan Twitter untuk mendapatkan informasi berkorelasi baik dengan kesadaran dan tidak baik dengan ekstraversi, neurotisme, dan kemampuan bersosialisasi.

Beberapa perbedaan kepribadian juga dikaitkan dengan preferensi yang dinyatakan pengguna untuk FB daripada Twitter: Pengguna yang lebih tinggi dalam Sociability, Extraversion, dan Neuroticism menunjukkan preferensi untuk FB, sedangkan mereka yang menyukai Twitter menunjukkan tingkat Need for Cognition yang lebih tinggi, yang didefinisikan sebagai kebutuhan individu. kecenderungan untuk mencari stimulasi kognitif (Hughes et al., 2012; Maciej Serda et al., 1993).

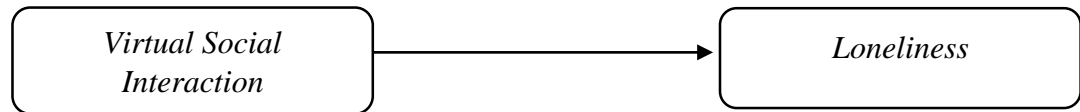
#### **D. Kajian Teoritik**

*Loneliness* adalah emosi pribadi yang disebabkan oleh kurangnya hubungan sosial yang mendalam atau keterlibatan dalam interaksi sosial seseorang. Perasaan ini bisa bersifat sementara dan disebabkan oleh perubahan

mendadak dalam kehidupan sosial seseorang (D. Russell et al., 1980). Caplan (2003) menemukan bahwa adanya perubahan tingkat kesepian individu dengan tingkat penggunaan internet. Individu yang kesepian cenderung menghabiskan banyak waktunya melakukan di internet daripada secara *offline*. Caplan (2003) mengemukakan bahwa *virtual social interaction* adalah konstruk kognitif individu yang memiliki keyakinan bahwa interaksi interpersonal online lebih aman, lebih efektif, dan lebih percaya diri daripada komunikasi tatap muka.

Pada teori kebutuhan sosial (*Social Needs Theory*) mengemukakan bahwa *loneliness* dapat terjadi akibat ketidakpuasan dalam hubungan sosial yang dimiliki (Marangoni & Ickes, 2016). Rasa ketidakpuasan hanya terjadi bagi individu yang memiliki dukungan sosial yang rendah. Pada teori ini mengemukakan bahwa jenis hubungan yang menimbulkan perasaan *loneliness* saat dalam hubungan tersebut tidak ada lagi kebutuhan sosial yang mendasarinya (DiTommaso & Spinner, 1997; Weiss, 1975). Kebutuhan sosial ini berubah sepanjang rentang hidup, dan pengalaman kesepian diharapkan berfluktuasi sesuai dengan itu (Sullivan et al., 1968).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan negatif antara variabel *virtual social interaction* dengan variabel *loneliness* secara langsung. Bagan kerangka teoritik dalam penelitian ini dapat diamati pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Teori

### E. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan kerangka teoritik di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara *virtual social interaction* dengan *loneliness* pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia. Semakin tinggi *virtual social interaction*, maka semakin rendah *loneliness* pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia. Sebaliknya, semakin rendah *virtual social interaction*, maka semakin tinggi *loneliness* pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Saat melakukan penelitian *cross sectional*, data variabel independen hanya diukur atau diamati sekali dalam waktu terbatas. Tidak ada tindak lanjut karena semua variabel dievaluasi sekaligus. Prevalensi atau dampak dari suatu fenomena yang dikaitkan dengan penyebabnya akan dipaparkan dalam penelitian ini (Nursalam, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket yang dibagikan langsung kepada responden menggunakan *Google Form*, data yang didapat akan diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS for Windows*.

#### **1. Identifikasi Variabel**

Berikut variabel yang terdapat dalam penelitian ini:

- a. Variabel bebas (X) : *Virtual Social Interaction*
- b. Variabel terikat (Y) : *Loneliness*

#### **2. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) *Loneliness*

*Loneliness* adalah rasa emosi negatif akibat kurangnya interaksi sosial. *Loneliness* diukur menggunakan faktor *personality*, *social desirability* dan *depression*.

b) *Virtual Social Interaction*

*Virtual Social Interaction* adalah kegiatan interaksi timbal balik dengan menggunakan media internet. *Virtual Social Interaction* diukur dengan aspek *superiority*, *propensity*, *frequency*.

### 3. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah keseluruhan dari subjek yang mempunyai karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diberi kesimpulan (Sugiyono, 2013). Jenis populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah populasi infinit yang didefinisikan sebagai kelompok individu yang tidak memiliki jumlah yang tetap (Nazir, 2013). Subjek pada penelitian ini adalah pengguna Facebook dan Twitter. Facebook adalah wadah yang efisien dalam menjaga dan menciptakan lingkungan sosial yang instan seperti interaksi dalam komunitas, mencari teman baru, kesempatan kerja, dan dukungan emosional (Ellison et al., 2007; Hsu et al., 2011). Selanjutnya pengguna Twitter mendapatkan *feedback* dan dukungan sosial yang positif ketika

mengungkapkan rasa kesepian (Mejova & Hommadova Lu, 2022). Sehingga, penelitian ini menggunakan subjek pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia. Maka kriteria populasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Warga Negara Indonesia.
- 2) Berusia 18-24 tahun.
- 3) Dapat menggunakan *smartphone*.
- 4) Aktif menggunakan *platform* Facebook dan Twitter.

b. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Pendekatan sampling purposive sampling memiliki keterbatasan tertentu. Menurut Sugiyono (2013) metode purposive sampling ini digunakan karena cocok digunakan dalam penelitian kuantitatif atau investigasi yang tidak dapat digeneralisasikan. Penelitian ini menggunakan sampel individu berusia 18-24 tahun pengguna platform media sosial Facebook dan Twitter yang bersedia mengisi kuesioner dalam bentuk *Google Form*.

c. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Isaac dan Michael (Sugiyono, 2013). Sampel diambil berdasarkan jumlah populasi penelitian yaitu infinit, dimana jumlah

populasi penelitian tidak diketahui. Sampel penelitian dapat diketahui berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1. Penentuan Sampel Isaac dan Michael untuk tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%.

N	S		
	1%	5%	10%
10	10	10	10
15	15	14	14
20	19	19	19
25	24	23	23
30	29	28	27
...	...	...	...
50000	663	348	270
55000	663	348	270
60000	663	348	270
...	...	...	...
1000000	663	348	271
$\infty$	663	348	272

Bedasarkan tabel 1, untuk penentuan sampel dengan populasi infinit ditemukan sebesar 663 sampel untuk presentase batas toleransi kesalahan 1%, 348 sampel untuk presentase batas toleransi kesalahan 5%, dan 272 untuk presentase batas toleransi kesalahan 10%. Batas toleransi kesalahan maksimal ini diberikan dalam persentase. Sampel semakin mendekati populasi maka semakin rendah toleransi kesalahan. Misalnya, penelitian dilakukan dengan tingkat akurasi 90% maka tingkat toleransi kesalahan 10% (0,1). Penelitian ini menggunakan batas kesalahan 10% maka jumlah sampel yang dibutuhkan sejumlah 272 sampel. Penelitian ini menggunakan *tryout* terpakai untuk menilai



validitas dan reliabilitas alat ukur melalui penggunaan pengumpulan data satu kali jalan dan hasil uji coba langsung digunakan untuk menguji hipotesis (Hadi, 2003). Sehingga peneliti menambahkan jumlah responden menjadi sebanyak 301 responden.

#### 4. Instrumen Penelitian

##### a. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri dari:

- 1) Instrumen demografis responden yang terdiri dari nama, jenis kelamin, usia, domisili, jumlah *friendlist* dan *followers* di Facebook dan Twitter, dan durasi penggunaan media *online*.
- 2) Instrumen *loneliness* yang digunakan mengadaptasi skala UCLA *Loneliness Scale*. Skala tersebut dikembangkan oleh D. W. Russell (1996) dan sudah diadaptasi dan diterjemahkan ke Indonesia oleh sejumlah oleh (Astutik, 2019). Skala ini terdiri dari 20 item dengan menggunakan skala likert yaitu (1) Tidak pernah, (2) Jarang, (3) Sering, dan (4) Selalu. Berikut merupakan blueprint dari skala *loneliness*:

Tabel 2. Blueprint skala UCLA *Loneliness Scale*

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			F	UF	
1	Kepribadian (personality)	Individu merasa tersisihkan.	4, 13, 17	1, 6	5
2	Keinginan sosial (social desirability)	Individu merasa terisolasi.	8, 7, 18	1, 5, 10, 15, 19	8
3	Depresi (depression)	Individu tidak bahagia saat menyendiri.	2, 14, 11, 3, 12	16, 20	7
<b>Total</b>			11	9	20

Tabel 3. Responden Pengisian *Skala Likert*

Pilihan Jawaban	Penilaian	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

- 3) Instrumen *Virtual Social Interaction* mengadaptasi skala POSI (*Preference for Online Social Interaction*) (Caplan, 2016; You et al., 2016). Skala ini terdiri dari 16 item dengan menggunakan skala likert yaitu (1) Tidak pernah, (2) Jarang, (3) Sering, dan (4) Selalu.

Tabel 4. Blueprint skala POSI

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			F	UF	
1	Frekuensi (Frequency)	Frekuensi melakukan interaksi sosial secara virtual	1, 2, 3		3
2	Superioritas (Superiority)	Perasaan superioritas saat melakukan interaksi sosial virtual	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11		8
3	Kecenderungan (Propensity)	Kecenderungan untuk memilih interaksi sosial virtual	12, 13, 14, 15, 16		5
<b>Total</b>			<b>16</b>	<b>0</b>	<b>16</b>

Tabel 5. Responden Pengisian Skala Likert

Pilihan Jawaban	Penilaian	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

#### 4) Uji Validitas

Uji validitas instrumen dapat dilakukan dengan membandingkan skor item dengan skor total untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item tersebut (Sugiyono, 2013). Selain itu, uji validitas menunjukkan

tingkat ketelitian antara data yang sebenarnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013).

Jika koefisien korelasi suatu item dengan skor total skala yang disesuaikan sama atau lebih besar dari 0,25, maka item tersebut dianggap memenuhi kriteria indeks daya pembeda (Azwar, 2017). Item penelitian dianggap memenuhi kriteria untuk menguji daya pembedanya jika koefisien korelasi total item yang dikoreksi lebih tinggi dari 0,250. Dengan bantuan SPSS *for Windows* dilakukan uji validitas terhadap penelitian ini. Berikut merupakan hasil validitas variabel *loneliness*.

a) Uji validasi instrumen *loneliness*

Berikut merupakan hasil validitas variabel *loneliness* yang telah dihitung menggunakan SPSS *for windows* :

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Instrumen *Loneliness*

Aitem	Correlated Item Total Correlation	Hasil
item_1	.500	Valid
item_2	.536	Valid
item_3	.563	Valid
item_4	.272	Valid
item_5	.309	Valid
item_6	.268	Valid
item_7	.006	Tidak Valid
item_8	.409	Valid
item_9	.565	Valid
item_10	.493	Valid

Aitem	Correlated Item Total Correlation	Hasil
item_11	.469	Valid
item_12	.588	Valid
item_13	.517	Valid
item_14	.554	Valid
item_15	.672	Valid
item_16	.719	Valid
item_17	.591	Valid
item_18	.535	Valid
item_19	.679	Valid
item_20	.687	Valid

Bedasarkan tabel 6, item ke-7 pada instrument *loneliness* dinyatakan tidak valid. Maka item tersebut dihilangkan lalu dilakukan pengujian ulang dengan 19 item. Berikut hasil validasi ulang instrument *loneliness* dengan menghilangkan item ke-7 :

Tabel 7. Hasil Uji Kedua Validitas Variabel Instrumen *Loneliness*

Aitem	Correlated Item Total Correlation	Hasil
item_1	.499	Valid
item_2	.540	Valid
item_3	.555	Valid
item_4	.265	Valid
item_5	.316	Valid
item_6	.243	Tidak Valid
item_8	.398	Valid
item_9	.552	Valid
item_10	.492	Valid
item_11	.479	Valid
item_12	.600	Valid
item_13	.513	Valid
item_14	.570	Valid
item_15	.685	Valid
item_16	.732	Valid

<b>Aitem</b>	<b>Correlated Item Total Correlation</b>	<b>Hasil</b>
item_17	.599	Valid
item_18	.545	Valid
item_19	.686	Valid
item_20	.704	Valid

Bedasarkan tabel 7, hasil uji validasi ke-2 pada instrumen *loneliness* ditemukan hasil bahwa item ke-6 dinyatakan tidak valid. Maka item tersebut dihilangkan lalu dilakukan pengujian ulang dengan 18 item. Berikut hasil validasi ulang instrument *loneliness* dengan menghilangkan item ke-6 :

Tabel 8. Hasil Uji Ketiga Validitas Variabel Instrumen *Loneliness*

<b>Aitem</b>	<b>Correlated Item Total Correlation</b>	<b>Hasil</b>
item_1	.508	Valid
item_2	.522	Valid
item_3	.545	Valid
item_4	.258	Valid
item_5	.323	Valid
item_8	.382	Valid
item_9	.540	Valid
item_10	.475	Valid
item_11	.480	Valid
item_12	.596	Valid
item_13	.499	Valid
item_14	.585	Valid
item_15	.701	Valid
item_16	.739	Valid
item_17	.611	Valid
item_18	.552	Valid
item_19	.699	Valid
item_20	.721	Valid

Bedasarkan tabel 8, hasil uji validasi ke-3 pada instrumen *loneliness* dinyatakan semua item valid. Hal tersebut menyatakan bahwa jumlah item pada instrumen *loneliness* yang dapat digunakan adalah 18 item.

b) Uji validasi instrumen *virtual social interaction*

Berikut merupakan hasil validitas variabel *loneliness* yang telah dihitung menggunakan SPSS *for windows* :

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Variabel Instrumen *Virtual Social Interaction*

Aitem	Correlated Item Total Correlation	Hasil
item_1	.571	Valid
item_2	.590	Valid
item_3	.502	Valid
item_4	.573	Valid
item_5	.152	Tidak Valid
item_6	.767	Valid
item_7	.625	Valid
item_8	.666	Valid
item_9	.107	Tidak Valid
item_10	.714	Valid
item_11	.680	Valid
item_12	.722	Valid
item_13	.765	Valid
item_14	.711	Valid
item_15	.686	Valid
item_16	.679	Valid

Bedasarkan tabel 9, hasil uji validasi ke-2 pada instrumen *virtual social interaction* ditemukan hasil bahwa item ke-5 dan ke-9

dinyatakan tidak valid. Maka item tersebut dihilangkan lalu dilakukan pengujian ulang dengan 14 item. Berikut hasil validasi ulang instrument *loneliness* dengan menghilangkan item ke-5 :

Tabel 10. Hasil Uji Kedua Validitas Variabel Instrumen Virtual Social Interaction

Aitem	Correlated Item Total Correlation	Hasil
item_1	.591	Valid
item_2	.613	Valid
item_3	.514	Valid
item_4	.587	Valid
item_6	.764	Valid
item_7	.629	Valid
item_8	.671	Valid
item_10	.719	Valid
item_11	.679	Valid
item_12	.721	Valid
item_13	.771	Valid
item_14	.715	Valid
item_15	.703	Valid
item_16	.683	Valid

Bedasarkan tabel 10, hasil uji validasi ke-2 pada instrumen *virtual social interaction* dinyatakan semua item valid. Hal tersebut menyatakan bahwa jumlah item pada instrumen *virtual social interaction* yang dapat digunakan adalah 14 item.

##### 5) Uji reliabilitias

Ketika beberapa tindakan diambil dengan menggunakan gejala yang sama pada skala yang sama, uji reliabilitas membantu untuk



menetapkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Jika individu secara konsisten menanggapi pertanyaan atau membuat pernyataan, kuesioner dianggap dapat diandalkan (Ghozali, 2018). Metode Cronbach's Alpha digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian. Jika koefisien ketergantungan lebih tinggi dari 0,70, maka alat ukur dianggap dapat diandalkan. Alat ukur yang digunakan memiliki nilai reliabilitas yang rendah jika nilai koefisiennya kurang dari atau sama dengan 0,70; namun jika nilai koefisien sama dengan atau lebih besar dari 0,70 maka alat ukur tersebut memiliki nilai reliabilitas yang tinggi (Sugiyono, 2013).

a) Reliabilitas instrumen *loneliness*

Setelah uji validitas dan menghasilkan 18 item yang sudah valis maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan item tersebut.

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen *loneliness* dengan menggunakan 18 item :

Tabel 11. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen Loneliness

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	18

Dari hasil uji reliabilitas pada tabel 11, menunjukkan  $0.89 > 0.70$  yang mana diartikan hasil data tersebut memiliki nilai reliabilitas yang dapat diandalkan.

b) Reliabilitas instrumen *virtual social interaction*

Setelah uji validitas dan menghasilkan 14 item yang sudah valid maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan item tersebut. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen *loneliness* dengan menggunakan 14 item :

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Virtual Social Interaction

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	14

Dari hasil uji reliabilitas pada tabel 12 menunjukkan  $0.928 > 0.70$  yang mana diartikan hasil data tersebut memiliki nilai reliabilitas yang dapat diandalkan.

## B. Analisa Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Sebelum dilakukannya uji analisis statistik diperlukan uji asumsi atau uji prasyarat terlebih dahulu, hal ini dilakukan agar dapat memenuhi

penafsiran parameter dan koefisien regresi tidak bias (Gunawan, 2015). Adapun uji asumsi yang harus dilakukan meliputi uji normalitas, dan uji linieritas sebagai berikut :

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Gunawan, 2015). Uji normalitas dapat dilakukan menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov (K-S), parameter yang digunakan sebagai acuan nilai signifikan yaitu (Sugiyono, 2017):

- a) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal.

#### 2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat bentuk hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Uji linieritas menggunakan *test for linearity* pada program SPSS. Adapun aturan keputusan kaidah pengujiannya sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

- a) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka kedua variabel tidak memiliki hubungan yang linear.

- b) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka kedua variabel memiliki hubungan yang linear.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Langkah pertama dalam persiapan penelitian adalah peneliti tertarik dengan topik *loneliness* pada pengguna sosial media setelah pandemi COVID-19. Selanjutnya peneliti mencari *literature* yang diteliti dan menemukan kecenderungan orang-orang yang bermain sosial media untuk berkomunikasi secara virtual daripada secara langsung. Oleh karena itu peneliti mengambil *virtual social interaction* sebagai variabel bebas dan *loneliness* sebagai variabel terikat. Peneliti juga menspesifikasikan subjek penelitiannya kepada pengguna Facebook dan Twitter berdasarkan sumber literatur dan data-data fenomena yang ditemukan.

Langkah selanjutnya peneliti mulai menyusun proposal dan menggali sumber-sumber penelitian terdahulu yang memuat topik yang sama. Selanjutnya peneliti melakukan seminar proposal yang dilakukan secara *online* melalui *zoom meeting* pada tanggal 23 November 2023. Setelah proposal selesai diuji dan diteliti peneliti mulai melakukan penelitian.

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan proses penyusunan desain penelitian. Peneliti menentukan indikator pada masing-masing variabel, menyusun *blue print* lalu melakukan *expert judgement* kepada dosen yang ahli

pada bidangnya. Setelahnya peneliti menyusun aitem-aitem ke *google form* dan mulai melakukan pengambilan data. Peneliti mengambil data mulai tanggal 1 sampai 6 Januari 2023. Selanjutnya data diolah menggunakan *SPPS for windows 26.0* dan menyusun hasil penelitian.

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Deskripsi Subjek

Subjeka dari penelitian ini adalah individu yang berwarga Negara Indonesia yang aktif menggunakan *platform* Facebook dan Twitter dengan batasan usia 18-24 tahun. Berikut penjabaran secara spesifik data subjek bedasarkan demografis :

- 1) Sebaran bedasarkan jenis kelamin.

Tabel 13. Hasil Sebaran Bedasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	97	32%
Perempuan	204	68%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Bedasarkan tabel 13 hasil klasifikasi usia subjek terdapat 301 subjek. Subjek laki-laki berjumlah 97 orang dengan persentase 32%, sedangkan subjek perempuan berjumlah 204 orang dengan persentase 68%.

## 2) Sebaran berdasarkan usia.

Tabel 14. Hasil Sebaran Berdasarkan Usia

<b>Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
18 tahun	21	7%
19 tahun	28	9%
20 tahun	29	10%
21 tahun	54	18%
22 tahun	71	24%
23 tahun	52	17%
24 tahun	46	15%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 14 hasil klasifikasi subjek berdasarkan usia 18-24 tahun diperoleh subjek berjumlah 301 subjek. Subjek berusia 18 tahun berjumlah 21 orang dengan persentase 7%, lalu subjek berusia 19 tahun berjumlah 28 orang dengan persentase 9%, lalu subjek yang berusia 20 tahun berjumlah 29 orang dengan persentase 10%, lalu subjek berusia 21 tahun berjumlah 54 orang dengan persentase 18%, lalu subjek berusia 22 tahun berjumlah 71 orang dengan persentase 24%, lalu subjek berusia 23 tahun berjumlah 52 orang dengan persentase 17%, dan subjek berusia 24 tahun berjumlah 46 orang dengan persentase 15%.

3) Sebaran subjek berdasarkan jumlah teman di *platform* Facebook.

Tabel 15. Hasil Sebaran Berdasarkan Jumlah Teman di Platform Facebook.

<b>Teman</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
<10	16	5%
10-50	16	5%
50-100	19	6%
100-150	32	11%
150-200	40	13%
200-250	17	6%
250-300	39	13%
>300	122	41%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 15 hasil klasifikasi subjek berdasarkan jumlah teman di *platform* Facebook. Terdapat subjek dengan teman <10 berjumlah 16 orang dengan persentase 5%, lalu subjek dengan teman 1-50 berjumlah 16 orang dengan persentase 5%, lalu subjek dengan teman 50-100 berjumlah 19 orang dengan persentase 6%, lalu subjek dengan teman 100-150 berjumlah 32 orang dengan persentase 11%, lalu subjek dengan teman 150-200 berjumlah 40 orang dengan persentase 13%, lalu subjek dengan teman 200-250 berjumlah 17 orang dengan persentase 6%, lalu subjek dengan teman 250-300 berjumlah 39 orang dengan persentase 13%, dan subjek dengan teman >300 berjumlah 122 orang dengan persentase 41%.



4) Sebaran subjek berdasarkan jumlah followers di *platform* Twitter.

Tabel 16. Hasil Sebaran Berdasarkan Jumlah Followers di platform Twitter.

<b>Followers</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
<10	46	15%
10-50	52	17%
50-100	77	26%
100-150	36	12%
150-200	27	9%
200-250	9	3%
250-300	8	3%
>300	46	15%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 16 hasil klasifikasi subjek berdasarkan jumlah *followers* pada *platform* Twitter. Terdapat subjek dengan *followers* <10 *followers* berjumlah 46 orang dengan persentase 15%, lalu subjek dengan *followers* 1-50 *followers* berjumlah 52 orang dengan persentase 17%, lalu subjek dengan *followers* 50-100 *followers* berjumlah 77 orang dengan persentase 26%, lalu subjek dengan *followers* 100-150 *followers* berjumlah 36 orang dengan persentase 12%, lalu subjek dengan *followers* 150-200 *followers* berjumlah 27 orang dengan persentase 9%, lalu subjek dengan *followers* 200-250 *followers* berjumlah 9 orang dengan persentase 3%, lalu subjek dengan *followers* 250-300 *followers* berjumlah 8 orang dengan persentase 3%, dan subjek dengan *followers* >300 *followers* berjumlah 46 orang dengan persentase 15%.

## 5) Sebaran subjek berdasarkan durasi

Tabel 17 Hasil Sebaran Berdasarkan Durasi Pemakain dalam Sehari.

<b>Durasi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1-3 Jam	68	23%
4-6 Jam	111	37%
7-9 Jam	69	23%
10-12 Jam	39	13%
>12 Jam	14	5%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 17 hasil klasifikasi subjek berdasarkan jumlah durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter perhari. Terdapat subjek dengan durasi penggunaan 1-3 jam berjumlah 68 orang dengan persentase 23%, subjek dengan durasi 4-6 jam berjumlah 111 orang dengan persentase 37%, subjek dengan 7-9 berjumlah 69 orang dengan 13%, subjek dengan durasi 10-12 jam berjumlah 39 orang dengan persentase 13%, dan subjek dengan durasi >12 jam berjumlah 14 orang dengan persentase 5%.

## 6) Sebaran subjek berdasarkan waktu penggunaan

Tabel 18. Sebaran Subjek Berdasarkan Waktu Penggunaan.

<b>Waktu Penggunaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Pagi, Siang, Sore, Malam	105	35%
Malam	77	26%
Siang, Sore, Malam	36	12%
Siang, Malam	24	8%
Sore, Malam	20	7%
Pagi, Sore, Malam	11	4%
Pagi, Malam	7	2%
Siang	7	2%

<b>Waktu Penggunaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Pagi, Siang, Malam	6	2%
Sore	4	1%
Pagi	2	1%
Siang, Sore	1	0%
Pagi, Siang Sore	1	0%
<b>Total</b>	<b>301</b>	<b>100%</b>

Bedasarkan tabel 18 diketahui sebaran subjek berdasarkan waktu penggunaan Facebook dan Twitter perhari. Penggunaan waktu terbanyak pada pagi, siang, sore, dan malam sejumlah 105 orang dengan persentase 35%. Selanjutnya waktu penggunaan pada malam hari sebanyak 77 orang dengan persentase 26%, waktu penggunaan pada siang, sore, dan malam hari sebanyak 26 orang dengan persentast 12%, waktu penggunaan siang dan malam hari sebanyak 24 orang dengan persentase 8%, waktu penggunaan pada sore dan malam hari sebanyak 20 orang dengan persentase 7%, waktu penggunaan pada pagi, sore, dan malam hari sebanyak 11 orang dengan persentase 4%, waktu penggunaan pagi dan malam hari sebanyak 7 orang dengan persentase 2%, waktu penggunaan siang hari sebanyak 7 orang dengan persentase 2%, waktu penggunaan pagi, siang, dan malam hari sebanyak 6 orang dengan persentase 2%, waktu penggunaan sore hari sebanyak 4 orang dengan persentase 1%, waktu penggunaan pagi hari sebanyak 2 orang dengan persentase 1%, waktu penggunaan siang dan sore hari sebanyak

1 orang dengan persentase 0%, dan waktu penggunaan pagi, siang dan sore hari sebanyak 1 orang dengan persentase 0%.

### 3. Deskripsi data penelitian

Deskripsi data penelitian adalah uji deskriptif yang menjabarkan skor minimum, skor maximum, mean, dan standar deviasi pada setiap variabel. Berikut adalah tabel uji deskriptif pada penelitian :

Tabel 19. Hasil Uji Deskriptif.

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Virtual Social Interaction</i>	301	14	56	40.41	9.13
<i>Loneliness</i>	301	18	66	44.84	9.56

Bedasarkan hasil uji deskriptif pada tabel 19, menunjukkan seluruh responden berjumlah 301 orang. Skor minimum pada variabel *virtual social interaction* adalah 14, skor maksimalnya adalah 56, skor mean 40.41 dan skor standar deviasi adalah 9.13. Selanjutnya pada variabel *loneliness* skor minimum adalah 18, skor maksimalnya 66, skor mean 44.84, dan standar deviasi adalah 9.56. setelah dilakukan uji deskriptif, selanjutnya dilakukan kategorisasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 20. Rumus Kategorisasi.

Kategori	Rumus
Rendah	$X < \text{Mean} - \text{Std}$
Sedang	$\text{Mean} - \text{Std} < X < \text{Mean} + \text{Std}$
Tinggi	$X > \text{Mean} + \text{Std}$
<b>Keterangan</b>	<b><math>X = \text{Skor subjek}</math>, <math>M = \text{Mean}</math>, <math>\text{Std} = \text{Standar deviasi}</math></b>

Bedasarkan rumus di tabel 20, dilakukan perhitungan sesuai rumus untuk menentukan kategorisasi yang akan digunakan pada variabel *virtual social interaction* dan *loneliness*. Berikut hasil kategorisasi pada variabel *virtual social interaction* :

Tabel 21. Hasil Kategorisasi Subjek pada Variabel Virtual Social Interaction.

Kategori	Rumus	N	%
Rendah	$X < 40.41 - 9.13$	50	17%
Sedang	$40.41 - 9.13 < X < 40.41 + 9.13$	190	63%
Tinggi	$X > 40.41 + 9.13$	61	17%

Bedasarkan hasil kategorisasi pada tabel 21 menunjukkan bahwa yang masuk kategori rendah berjumlah 50 responden dengan persentase 17%. Sedangkan yang masuk kategori sedang berjumlah 190 responden dengan persentase 63% dan yang masuk kategori tinggi berjumlah 61 responden dengan persentase 17%. Selanjutnya hasil kategorisasi pada variabel *loneliness* sebagai berikut :

Tabel 22. Hasil Kategorisasai Subjek pada Variabel Loneliness

Kategori	Rumus	N	%
Rendah	$X < 44.84 - 9.56$	39	13%
Sedang	$44.84 - 9.56 < X < 44.84 + 9.56$	214	71%
Tinggi	$X > 44.84 + 9.56$	48	13%

Bedasarkan hasil kategorisasi pada tabel 22 menunjukkan bahwa yang masuk kategori rendah berjumlah 39 responden dengan persentase 13%. Sedangkan yang masuk kategori sedang berjumlah 214 responden dengan persentase 71% dan yang masuk kategori tinggi berjumlah 48 responden dengan persentase 13%.

Tahap selanjutnya melakukan uji tabulasi silang. Berikut adalah hasil tabulasi silang pada variabel *virtual social interaction* dengan jenis kelamin :

Tabel 23. Hasil Tabulasi Silang pada Variabel Virtual Social Interaction.

		Jenis Kelamin * VSI Crosstabulation			Total
		VSI			
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Laki-laki	14	59	24	97
	Perempuan	36	131	37	204
Total		50	190	61	301

Bedasarkan hasil uji tabulasi silang di tabel 23, ditunjukkan bahwa subjek dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki tingkat *virtual social interaction* berbeda-beda. Pada jenis kelamin laki-laki menunjukkan tingkat *virtual social interaction* yang sedang sebanyak 59. Sedangkan pada

jenis kelamin perempuan menunjukkan tingkat *virtual social interaction* yang sedang sebanyak 131 orang. Berikutnya hasil uji tabulasi silang pada variabel *loneliness* berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 24. Hasil Uji Tabulasi Silang Variabel Loneliness

		Loneliness			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Laki-laki	8	75	14	97
	Perempuan	31	139	34	204
Total		39	214	48	301

Bedasarkan hasil uji tabulasi silang di tabel 24 ditunjukkan bahwa pada jenis kelamin laki-laki menunjukkan tingkat *loneliness* yang sedang sebanyak 75. Sedangkan pada jenis kelamin perempuan menunjukkan tingkat *loneliness* sedang sebanyak 214 orang. Selanjutnya peneliti mencari perbedaan *loneliness* yang dirasakan antara subjek laki-laki dan perempuan dengan uji *independent sample t-test*. Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

Tabel 25. Hasil Uji Perbedaan tingkat loneliness pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

		<b>Independent Samples Test</b>								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	Lower	Upper
Lone liness	Equal variances assumed	1.136	.287	.710	299	.478	.047	.066	-.083	.178
	Equal variances not assumed			.756	221. 639	.451	.047	.062	-.076	.170

Pada tabel 25 ditunjukkan pada kolom Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan nilai signifikansi 0,287 yang diartikan nilai homogenitas sebagai uji prasyarat uji *independent sample t-test*. Hasil tersebut menunjukkan nilai  $0,287 > 0,005$  artinya adanya homogenitas antara dua data yang ditunjukkan. Selanjutnya pada bagian Sig (2-tailed) dengan nilai signifikansi yang menunjukkan  $0,47 > 0,005$  yang artinya tidak ada perbedaan antara jenis kelamin dengan *loneliness* yang dirasakan.

Berikutnya hasil tabulasi silang dengan data demografis selanjutnya, yaitu usia. Berikut adalah hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* dengan usia :



Tabel 26. Hasil tabulasi silang variabel virtual social interaction dengan usia.

<b>Usia * VSI Crosstabulation</b>					
		<b>VSI</b>			
		<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	<b>Total</b>
<b>Usia</b>	18	1	15	5	21
	19	2	16	10	28
	20	7	18	4	29
	21	10	31	13	54
	22	11	42	18	71
	23	9	38	5	52
	28	10	30	6	46
Total		50	190	61	301

Bedasarkan tabel 26 hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* dengan subjek berdasarkan usia 18-24 tahun diperoleh subjek berjumlah 301 subjek. Setiap subjek memiliki tingkat *virtual social interaction* yang berbeda-beda. Subjek berusia 18 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* berjumlah 15 orang. Selanjutnya pada subjek 19 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 16 orang. Pada subjek yang berusia 20 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* berjumlah 18 orang. Pada subjek yang berusia 21 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 31 orang. Pada subjek yang berusia 22 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 42 orang. Sedangkan pada subjek yang berusia 23 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 38 orang. Selanjutnya pada subjek

yang berusia 24 tahun dengan tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 30 orang. Berikutnya adalah hasil tabulasi silang dengan variabel *loneliness* berdasarkan usia :

Tabel 27. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Usia.

<b>Usia * Loneliness Crosstabulation</b>					
		<b>Loneliness</b>			<b>Total</b>
		<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
	18	2	13	6	21
	19	3	17	8	28
	20	3	24	2	29
<b>Usia</b>	21	11	36	7	54
	22	10	47	14	71
	23	5	43	4	52
	28	5	34	7	46
	<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>214</b>	<b>48</b>	<b>301</b>

Bedasarkan tabel 27 hasil tabulasi silang variabel *loneliness* dengan subjek berdasarkan usia 18-24 tahun diperoleh subjek berjumlah 301 subjek. Setiap subjek memiliki tingkat *loneliness* yang berbeda-beda. Subjek berusia 18 tahun dengan tingkat *loneliness* berjumlah 13 orang. Selanjutnya pada subjek 19 tahun dengan tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 8 orang. Pada subjek yang berusia 20 tahun dengan tingkat *loneliness* berjumlah 24 orang. Pada subjek yang berusia 21 tahun dengan tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 36 orang. Pada subjek yang berusia 22 tahun dengan tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 47 orang. Sedangkan pada subjek yang berusia 23 tahun

dengan tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 43 orang. Selanjutnya pada subjek yang berusia 24 tahun dengan tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 34 orang. Selanjutnya peneliti mencari perbedaan *loneliness* yang dirasakan antara subjek berdasarkan usia dengan uji *independent sample t-test*. Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 28. Hasil Uji Perbedaan Loneliness Berdasarkan Usia.

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Lonel iness	Equal variances assumed	.004	.950	.068	47	.946	.012	.175	-.341	.365
	Equal variances not assumed			.068	43.6 21	.946	.012	.175	-.341	.365

Pada tabel 28 ditunjukkan pada kolom Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan nilai signifikansi 0,050 yang diartikan nilai homogenitas sebagai uji prasyarat uji *independent sample t-test*. Hasil tersebut menunjukkan nilai  $0,950 > 0,005$  artinya adanya homogenitas antara dua data yang ditunjukkan. Selanjutnya pada bagian Sig (2-tailed) dengan nilai

signifikansi yang menunjukkan  $0.946 > 0.005$  yang artinya tidak ada perbedaan antara usia dengan *loneliness* yang dirasakan.

Berikutnya hasil tabulasi silang berdasarkan jumlah teman yang subjek punya pada *platform* Facebook. Berikut hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* berdasarkan jumlah teman yang subjek punya pada *platform* Facebook :

Tabel 29. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Jumlah Teman Yang Subjek Punya Pada Platform Facebook.

<b>Friendlist * VSI Crosstabulation</b>				
	<b>VSI</b>			<b>Total</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
<10	7	7	2	16
10-50	4	12	0	16
50-100	3	15	1	19
100-150	4	22	6	32
150-200	4	26	10	40
200-250	1	13	3	17
250-300	5	20	14	39
>300	22	75	25	122
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>190</b>	<b>61</b>	<b>301</b>

Berdasarkan hasil tabel 29, hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* berdasarkan jumlah teman yang subjek punya pada *platform* Facebook menunjukan hasil yang berbeda-beda. Pada subjek yang memiliki teman <10 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 7 orang. Pada subjek yang memiliki

teman 1-50 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 12 orang. Pada subjek yang memiliki teman 50-100 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 15 orang. Pada subjek yang memiliki teman 100-150 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 22 orang. Pada subjek yang memiliki teman 150-200 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 26 orang. Pada subjek yang memiliki teman 200-250 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 13 orang. Pada subjek yang memiliki teman 250-300 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 30 orang. Pada subjek yang memiliki teman >300 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 75 orang. Berikutnya adalah hasil tabulasi silang dengan variabel *loneliness* berdasarkan jumlah teman yang subjek punya pada *platform* Facebook :

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

Tabel 30. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Jumlah Teman Yang Subjek Punya Pada Platform Facebook.

<b>Friendlist * Loneliness Crosstabulation</b>					
		<b>Loneliness</b>			<b>Total</b>
		<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
<b>Friendlist</b>	<10	2	11	3	16
	10-50	2	14	0	16
	50-100	3	14	2	19
	100-150	3	19	10	32
	150-200	3	30	7	40
	200-250	4	10	3	17
	250-300	3	25	11	39
	>300	19	91	12	122
	<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>214</b>	<b>48</b>	<b>301</b>

Berdasarkan hasil tabel 30, hasil tabulasi silang variabel *loneliness* berdasarkan jumlah teman yang subjek punya pada *platform* Facebook menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Pada subjek yang memiliki teman <10 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 11 orang. Pada subjek yang memiliki teman 1-50 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 14 orang. Pada subjek yang memiliki teman 50-100 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 14 orang. Pada subjek yang memiliki teman 100-150 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 19 orang. Pada subjek yang memiliki teman 150-200 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 30 orang. Pada subjek yang

meiliki teman 200-250 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 10 orang. Pada subjek yang memiliki teman 250-300 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 25 orang. Pada subjek yang memiliki teman >300 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 91 orang.

Berikutnya hasil tabulasi silang berdasarkan jumlah *followers* pada *platform* Twitter. Berikut hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* berdasarkan jumlah *followers* yang subjek punya pada *platform* Twitter :

Tabel 31. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Jumlah Followers Yang Subjek Punya Pada Platform Twitter.

<b>Followers * VSI Crosstabulation</b>				
	<b>VSI</b>			<b>Total</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
<b>Followers</b> <10	9	32	5	46
10-50	11	34	7	52
50-100	13	44	20	77
100-150	2	27	7	36
150-200	0	18	9	27
200-250	3	5	1	9
250-300	3	4	1	8
>300	9	26	11	46
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>190</b>	<b>61</b>	<b>301</b>

Bedasarkan hasil tabel 31, hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* berdasarkan jumlah *followers* yang subjek punya pada *platform* Twitter menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Pada subjek yang memiliki *followers* <10 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 32 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 1-50 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 34 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 50-100 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 44 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 100-150 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 27 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 150-200 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 18 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 200-250 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 5 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 250-300 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 4 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* >300 dengan memiliki tingkat *virtual social interaction* yang sedang berjumlah 26 orang. Berikutnya adalah hasil tabulasi silang dengan variabel *loneliness* berdasarkan jumlah *followers* pada *platform* Twitter :



Tabel 32. Hasil Tabulasi Silang Dengan Variabel Loneliness Berdasarkan Jumlah Followers Pada Platform Twitter.

<b>Followers * Loneliness Crosstabulation</b>					
	<b>Loneliness</b>			<b>Total</b>	
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>		
<b>Followers</b>	<10	5	34	7	46
	10-50	9	34	9	52
	50-100	10	53	14	77
	100-150	4	28	4	36
	150-200	1	20	6	27
	200-250	2	6	1	9
	250-300	2	6	0	8
	>300	6	33	7	46
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>214</b>	<b>48</b>	<b>301</b>	

Berdasarkan hasil 32, hasil tabulasi silang variabel *loneliness* berdasarkan jumlah *followers* yang subjek punya pada *platform* Twitter menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Pada subjek yang memiliki *followers* <10 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 34 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 1-50 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 34 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 50-100 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 53 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 100-150 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 28 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 150-200 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 20 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* 200-250 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 6 orang. Pada subjek yang memiliki

*followers* 250-300 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 6 orang. Pada subjek yang memiliki *followers* >300 dengan memiliki tingkat *loneliness* yang sedang berjumlah 33 orang.

Berikutnya hasil tabulasi silang berdasarkan durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter. Berikut hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter :

Tabel 33. Hasil Tabulasi Silang Variabel Virtual Social Interaction Berdasarkan Durasi Pengguna Platform Facebook dan Twitter

<b>Durasi * VSI Crosstabulation</b>				
	<b>VSI</b>			<b>Total</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
1-3 Jam	21	38	9	68
4-6 Jam	23	67	21	111
<b>Durasi</b> 7-9 Jam	3	51	15	69
9-12 Jam	2	25	12	39
>12 Jam	1	9	4	14
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>190</b>	<b>61</b>	<b>301</b>

Berdasarkan hasil 33, hasil tabulasi silang variabel *virtual social interaction* berdasarkan durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 1-3 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 38 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 4-6 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 67 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan

Twitter dengan durasi 7-9 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 51 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 9-12 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 25 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi >12 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 9 orang. Selanjutnya hasil tabulasi silang variabel *loneliness* berdasarkan durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter :

Tabel 34. Hasil Tabulasi Silang Variabel Loneliness Berdasarkan Durasi Penggunaan Platform Facebook Dan Twitter.

<b>Durasi * Loneliness Crosstabulation</b>				
	<b>Loneliness</b>			<b>Total</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
1-3 Jam	7	49	12	68
4-6 Jam	16	78	17	111
<b>Durasi</b> 7-9 Jam	11	50	8	69
9-12 Jam	2	27	10	39
>12 Jam	3	10	1	14
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>214</b>	<b>48</b>	<b>301</b>

Berdasarkan hasil 34, hasil tabulasi silang variabel *loneliness* berdasarkan durasi penggunaan *platform* Facebook dan Twitter menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 1-3 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 49 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 4-6 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 78

orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 7-9 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 50 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi 9-12 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 27 orang. Subjek yang menggunakan Facebook dan Twitter dengan durasi >12 jam dengan tingkat skor sedang berjumlah 10 orang.

## B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana, namun sebelum itu peneliti melakukan uji prasyarat untuk mengetahui nilai normalitas dan linearitas, sebagai berikut :

Tabel 35. Hasil Uji Normalitas.

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		301
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.06230523
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.042
	Positive	.042
	Negative	-.041
Test Statistic		.042
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>		<b>.200<sup>c,d</sup></b>

Bedasarkan hasil uji normalitas pada tabel 35, diketahui bahwa nilai signifikansi bernilai  $0.200 > 0.05$  sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji linearitas sebagai berikut :

Tabel 36. Hasil Uji Linearitas.

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Loneliness * VSI	Between Groups	(Combined)	11857.180	40	296.429	4.898 .000
		Linearity	8091.431	1	8091.431	133.705 .000
		Deviation from Linearity	3765.748	39	96.558	1.596 .018
		Within Groups	15734.482	260	60.517	
	Total		27591.661	300		

Bedasarkan hasil uji linearitas pada tabel 36, diketahui bahwa nilai signifikansi bernilai  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat dinyatakan bahwa hubungan linear *virtual social interaction* dengan *loneliness*. Selanjutnya peneliti melakukan uji asumsi untuk mencari hubungan *loneliness* dengan *virtual social interaction* sebagai berikut :

Tabel 37. Hasil Uji Asumsi Regresi Linear Sederhana

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8091.431	1	8091.431	124.067	.000 <sup>b</sup>
	Residual	19500.230	29	65.218		
	Total	27591.660	30			

Bedasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 37, terdapat nilai signifikan sebesar 0.000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel yang ditunjukkan dengan nilai signifikan  $<0.05$ . Maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat diartikan adanya hubungan signifikan antara *loneliness* dengan *virtual social interaction*.

Besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dapat diketahui dengan nilai koefisien *R square* pada tabel *model summary* sebagai berikut :

UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

Tabel 38. Hasil Nilai R Square.

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.542 <sup>a</sup>	.293	.291	8.076

a. Predictors: (Constant), VSI

b. Dependent Variable: Loneliness

Pada tabel 38, diketahui nilai R square atau koefisien determinasi sebesar 0.293 yang artinya terdapat 29% kontribusi antara variabel *virtual social interaction* dengan *loneliness*.

### C. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang hubungan antara *virtual social interaction* dengan *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter. Proses pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner *online* menggunakan *google form* pada subjek yang aktif menggunakan *platform* Facebook dan Twitter. Data yang berhasil dikumpulkan sebanyak 301 orang. Data yang diperoleh lalu diolah untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas. Berikutnya dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui adanya hubungan antara *virtual social interaction* dengan *loneliness*.

Hasil uji hipotesis penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *virtual social interaction* dengan *loneliness*. Penelitian ini menyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini setara dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budiarti (2020) yang menyatakan bahwa adanya hubungan interaksi sosial dengan *loneliness*. Penelitian dengan hasil yang sama juga terdapat pada penelitian Towner et al. (2022) yang menyatakan adanya hubungan *virtual social interaction* dengan *loneliness*. Hal tersebut

dikarenakan memburuknya kesehatan mental individu dewasa awal selama masa pandemic COVID-19 yang ditandai dengan munculnya gejala depresi yang mengakibatkan berkurangnya kebahagiaan dan kepuasan sosial setelah pandemi.

Penelitian ini menemukan tingkat *loneliness* yang dirasakan pengguna Facebook dan Twitter. Sejumlah 39 responden dengan persentase 13% menyatakan tingkat *loneliness* yang rendah, sedangkan sejumlah 214 responden dengan persentase 71% menyatakan tingkat *loneliness* yang sedang, dan 48 responden dengan persentase 13% menyatakan tingkat *loneliness* yang tinggi. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa tingkat *loneliness* pengguna Facebook dan Twitter adalah sedang. Hal ini dikarenakan subjek menggunakan dua situs media sosial yang dapat membantu mengurangi tingkat *loneliness* yang dirasakan. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Petrocchi et al. (2015) yang mengatakan bahwa tingkat *loneliness* pengguna kedua situs media sosial tersebut dinyatakan lebih rendah daripada pengguna satu situs Facebook saja. Pengguna yang aktif dan sering memposting di media sosial tersebut juga membantu mengurangi perasaan *loneliness*.

Penelitian ini juga menemukan tidak adanya perbedaan usia dan jenis kelamin dengan tingkat *loneliness* yang dirasakan. Pada tabel 24 menunjukkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan berada di tingkat *loneliness* yang sedang. Sebanyak 75 orang berada di tingkat *loneliness* sedang dan perempuan 139 orang berada di tingkat *loneliness* sedang. Nilai signifikansi untuk melihat



perbedaan tingkat *loneliness* berdasarkan jenis kelamin adalah 0.47 yang mengartikan tidak adanya perbedaan tingkat *loneliness* berdasarkan jenis kelamin. Sedangkan pada usia sebanyak 47 orang di usia 24 tahun berada di tingkat *loneliness* sedang. Nilai signifikansi untuk melihat perbedaan tingkat *loneliness* berdasarkan usia adalah 0.946 yang mengartikan tidak adanya perbedaan tingkat *loneliness* berdasarkan usia.

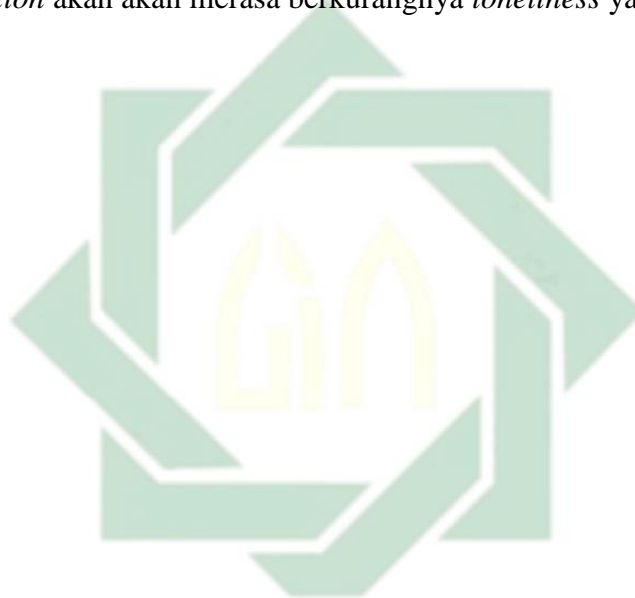
Hasil tersebut didukung dengan Bagaskara et al. (2021) dan Barreto et al. (2021) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara tingkat *loneliness* dengan jenis kelamin dan usia. Pengalaman *loneliness* adalah pengalaman pribadi yang dapat dirasakan oleh siapapun tanpa membandingkan jenis kelamin laki-laki atau perempuan (Akbağ & İmamoğlu, 2010). Munculnya *loneliness* pada dewasa awal dikarenakan faktor perasaan terputus hubungan, budaya kontemporer, adanya tekanan, perbandingan sosial dan transisi antar tahapan kehidupan (Fardghassemi & Joffe, 2022).

Selanjutnya penelitian ini menemukan tingkat *loneliness* berdasarkan jumlah teman dan *followers* pengguna Facebook dan Twitter. Hasil terbanyak ditemukan pada pengguna dengan jumlah teman lebih dari 300 dengan tingkat *loneliness* sedang sebanyak 97 orang. Sedangkan pada *platform* Twitter hasil terbanyak pada *followers* 50-100 *followers* dengan tingkat *loneliness* sedang berjumlah 53 orang. Hasil ini sejalan dengan penelitian Lemieux et al. (2013) yang mengungkapkan bahwa jumlah teman dekat di Facebook bersignifikansi negatif dengan tingkat *loneliness*. Dapat diartikan bahwa semakin banyak

jumlah teman di Facebook maka tingkat *loneliness* yang dirasakan akan rendah. Hasil yang berbanding terbalik diungkapkan pada penelitian Jin (2013) yang mengungkapkan bahwa individu dengan tingkat *loneliness* yang tinggi akan lebih cenderung memiliki jumlah teman Facebook yang sedikit. Penelitian tersebut juga mengungkapkan *loneliness* juga mempengaruhi kesenjangan jumlah teman Facebook dan teman *offline*. Dapat diartikan bahwa individu yang lebih sedikit memiliki teman *offline* akan lebih cenderung memperbanyak teman dan relasi secara *virtual*.

Penelitian ini juga melihat adanya kontribusi variabel X dengan variabel Y yang menunjukkan hasil 29% dapat diartikan kontribusi *virtual social interaction* dengan *loneliness*. Hal tersebut dapat terjadi karena individu menggunakan Facebook dan Twitter sepanjang hari mulai dari pagi hingga malam hari dengan durasi 4-6 jam. Sejalan dengan penelitian Wallinheimo & Evans (2022) dan Bonsaksen et al. (2021) bahwa individu yang menggunakan sosial media sepanjang hari dapat mempengaruhi menurunnya perasaan *loneliness*. Penurunan tersebut disebabkan oleh pengguna yang merasa terhubung dengan teman-temannya setiap hari dan umpan balik (komen atau memberi reaksi) pada postingan tersebut tidak memberikan efek langsung pada *loneliness* (große Deters & Mehl, 2013). Penggunaan bahasa yang positif dalam mengekspresikan perasaan *loneliness* pada pengguna Twitter juga akan memberikan umpan balik dan dukungan sosial yang positif, sebaliknya dengan memberikan umpatan akan dapat lebih sedikit tanggapan (Mejova &

Hommadova Lu, 2022). Individu yang aktif menggunakan Facebook dan Twitter akan lebih cenderung menghabiskan waktu berinteraksi dengan teman *virtual*-nya daripada teman *offline*. Individu merasa lebih aman dan nyaman untuk mengungkapkan masalah secara *virtual* di Facebook dan Twitter. Sehingga individu yang menghabiskan waktu melakukan *virtual social interaction* akan merasa berkurangnya *loneliness* yang dirasakan.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *virtual social interaction* dengan *loneliness* pada pengguna Facebook dan Twitter. Penelitian tersebut dapat diartikan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Adapun hasil kategorisasi pada penelitian ini bahwa tingkat *loneliness* tidak berpengaruh terhadap jenis kelamin dan usia. Jumlah teman dan *followers* di Facebook dan Twitter juga dapat menjadi faktor tingkat *loneliness*. Individu yang lebih sedikit memiliki teman *offline* akan lebih cenderung memperbanyak teman dan relasi secara *virtual*. Penelitian ini juga mengungkapkan waktu menggunakan Facebook dan Twitter adalah sepanjang hari mulai dari pagi hingga malam hari dengan durasi 4-6 jam. Individu yang aktif menggunakan Facebook dan Twitter akan lebih cenderung menghabiskan waktu berinteraksi dengan teman *virtual*-nya daripada teman *offline*. Individu merasa lebih aman dan nyaman untuk mengungkapkan masalah secara *virtual* di Facebook dan Twitter. Sehingga individu yang menghabiskan waktu melakukan *virtual social interaction* akan merasa berkurangnya *loneliness* yang dirasakan.

## B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diperhatikan bagi subjek maupun penelitian selanjutnya.

### 1. Bagi subjek

Bagi subjek, diharapkan para pengguna Facebook dan Twitter dapat mengembangkan *social skill*-nya sehingga apa yang didapatkan secara *virtual* dapat diparktikkan secara langsung di kehidupan bermasyarakat.

### 2. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan lebih mengeksplor lebih jauh tentang pengguna Facebook dan Twitter seperti interaksi seperti apa yang dilakukan pengguna, apakah dengan memposting status atau saling kirim pesan. Serta diharapkan dapat menggunakan jenis *loneliness* lainnya seperti *social loneliness* dan *emotional loneliness*. Lebih medalami faktor lain yang mempengaruhi *virtual social interaction* dengan *loneliness*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbağ, M., & İmamoğlu, S. E. (2010). *The Prediction of Gender and Attachment Styles on Shame, Guilt, and Loneliness*. *10*(2), 669–682.
- Arifin, H. (2009). *Nongkrong asyik di internet dengan facebook*. MediaKom.  
<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/208006/nongkrong-asyik-di-internet-dengan-facebook>
- Astutik, D. (2019). Hubungan Kesenjangan Dengan Psychological Well-Being Pada Lansia di Kelurahan Sananwetan Kota Blitar. In *Repository Unair*.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Bagaskara, R. S., Mahendra, R., & Samudra, D. (2021). *Differences in The Level of Loneliness Experienced by Male and Female University Students During The Covid-19 Pandemic*. *4*(2), 50–56.
- Baron, R. A., Ratri Medya, Ratna Djuwita, Wisnu C. Kristiaji, & Byrne, D. (2005). Psikologi sosial. In R. A. Baron, Ratri Medya, Ratna Djuwita, Wisnu C. Kristiaji, & D. Byrne (Eds.), *Jakarta : Erlangga, 2004*. Erlangga.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=40163>
- Barreto, M., Victor, C., Hammond, C., Eccles, A., Richins, M. T., & Qualter, P. (2021). Loneliness around the world: Age, gender, and cultural differences in loneliness. *Personality and Individual Differences*, *169*, 110066.  
<https://doi.org/10.1016/J.PAID.2020.110066>
- Bauminger, N., Shulman, C., & Agam, G. (2003). Peer Interaction and Loneliness in High-Functioning Children with Autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders* *2003 33:5*, *33*(5), 489–507. <https://doi.org/10.1023/A:1025827427901>
- Berduzco-Torres, N., Medina, P., Choquenaira-Callañaupa, B., San-Martín, M., Delgado Bolton, R. C., & Vivanco, L. (2020). Family Loneliness: Its Effects in the Development of Empathy, Teamwork and Lifelong Learning Abilities in Medical Students. *Frontiers in Psychology*, *11*, 2046.

- <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2020.02046/BIBTEX>
- Bonsaksen, T., Ruffolo, M., Leung, J., Price, D., Thygesen, H., Schoultz, M., & Østertun Geirdal, A. (2021). Loneliness and Its Association With Social Media Use During the COVID-19 Outbreak. *Social Media + Society*, 7, 1–10.  
<https://doi.org/10.1177/20563051211033821>
- Boss, L., Kang, D. H., & Branson, S. (2015). Loneliness and cognitive function in the older adult: a systematic review. *International Psychogeriatrics*, 27(4), 541–553.  
<https://doi.org/10.1017/S1041610214002749>
- Breuer, L., & Barker, C. (2015). Online Support Groups for Depression. *https://doi.org/10.1177/2158244015574936*, 5(2).  
<https://doi.org/10.1177/2158244015574936>
- Budiarti, A. (2020). HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP TINGKAT KESEPIANDANKUALITAS HIDUP PADA LANSIA DI UPTD GRIYA WERDHA JAMBANGAN SURABAYA. *Journal of Health Sciences*, 13(2).  
<https://doi.org/10.33086/JHS.V13I2.1217>
- Cacioppo, J. T., Hawkey, L. C., Ernst, J. M., Burleson, M., Berntson, G. G., Nouriani, B., & Spiegel, D. (2006). Loneliness within a nomological net: An evolutionary perspective. *Journal of Research in Personality*, 40(6), 1054–1085.  
<https://doi.org/10.1016/J.JRP.2005.11.007>
- Cacioppo, J. T., & Patrick, W. (2008). *Loneliness: Human Nature and the Need for Social Connection* - John T. Cacioppo, William Patrick - Google Books. W. W. Norton & Company.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=w8pWZ2AGI4MC&oi=fnd&pg=PR9&ots=lGcN8Er1-&sig=xZQpmpUoagiXloANa-nY\\_i3nAwA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=w8pWZ2AGI4MC&oi=fnd&pg=PR9&ots=lGcN8Er1-&sig=xZQpmpUoagiXloANa-nY_i3nAwA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Caplan, S. E. (2003). Preference for Online Social Interaction: A Theory of Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being. *Communication Research*, 30(6), 625–648. <https://doi.org/10.1177/0093650203257842>
- Caplan, S. E. (2016). Preference for Online Social Interaction.

- [Http://Dx.Doi.Org/10.1177/0093650203257842](http://dx.doi.org/10.1177/0093650203257842), 30(6), 625–648.  
<https://doi.org/10.1177/0093650203257842>
- Chang, Q., Chan, C. H., & Yip, P. S. F. (2017). A meta-analytic review on social relationships and suicidal ideation among older adults. *Social Science & Medicine*, 191, 65–76. <https://doi.org/10.1016/J.SOCSCIMED.2017.09.003>
- Cohen, S. (2004). Social relationships and health. *American Psychologist*, 59(8), 676–684. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.59.8.676>
- Cohen, S., & Janicki-Deverts, D. (2009). Can We Improve Our Physical Health by Altering Our Social Networks? <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2009.01141.X>, 4(4), 375–378. <https://doi.org/10.1111/J.1745-6924.2009.01141.X>
- Costa, P. (1992). *Neo PI-R professional manual*. FL: Psychological Assessment Resources. [https://www.researchgate.net/publication/240133762\\_Neo\\_PI-R\\_professional\\_manual](https://www.researchgate.net/publication/240133762_Neo_PI-R_professional_manual)
- Cotten, S. R., Anderson, W. A., & McCullough, B. M. (2013). Impact of Internet Use on Loneliness and Contact with Others Among Older Adults: Cross-Sectional Analysis. *J Med Internet Res*, 15(2), e39. <https://doi.org/10.2196/jmir.2306>
- Davies, K. (2022). *Facebook vs. Twitter: How Do They Stack Up in 2022*. Website Planet. <https://www.websiteplanet.com/blog/facebook-vs-twitter-stack/>
- Devianto, A., & Dewi, E. U. (2020). Relationship Of Social Interaction With Lonely In Elderly At The Social Social Service House X Yogyakarta. *Journal of Health (JoH)*, 7(2), 37–41. <https://doi.org/10.30590/JOH.V7I2.185>
- DiTommaso, E., & Spinner, B. (1997). Social and emotional loneliness: A re-examination of weiss' typology of loneliness. *Personality and Individual Differences*, 22(3), 417–427. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(96\)00204-8](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(96)00204-8)
- Downs, V. C., & Javidi, M. (2009). Linking communication motives to loneliness in the lives of older adults: An empirical test of interpersonal needs and gratifications. [Http://Dx.Doi.Org/10.1080/00909889009360313](http://dx.doi.org/10.1080/00909889009360313), 18(1), 32–48.  
<https://doi.org/10.1080/00909889009360313>



- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of Facebook “Friends:” Social Capital and College Students’ Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168. <https://doi.org/10.1111/J.1083-6101.2007.00367.X>
- Erickson, T. (1997). Social interaction on the net: Virtual community as participatory genre. *Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences*, 6, 13–21. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1997.665480>
- Erzen, E., & Çikrikci, Ö. (2018). The effect of loneliness on depression: A meta-analysis. <https://doi.org/10.1177/0020764018776349>, 64(5), 427–435. <https://doi.org/10.1177/0020764018776349>
- Fardghassemi, S., & Joffe, H. (2022). The causes of loneliness: The perspective of young adults in London’s most deprived areas. *PLoS ONE*, 17(4). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0264638>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Universitas Diponegoro.
- große Deters, F., & Mehl, M. R. (2013). Does Posting Facebook Status Updates Increase or Decrease Loneliness? An Online Social Networking Experiment. *Social Psychological and Personality Science*, 4(5), 579–586. <https://doi.org/10.1177/1948550612469233>
- Habibi, R., Setyohadi, D. B., & Wati, E. (2016). ANALISIS SENTIMEN PADA TWITTER MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE BACKPROPAGATION. *Jurnal Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.21460/INF.2016.121.462>
- Hajek, A., & König, H. H. (2022). Prevalence and correlates of loneliness, perceived and objective social isolation during the COVID-19 pandemic. Evidence from a representative survey in Germany. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 57(10), 1969–1978. <https://doi.org/10.1007/S00127-022-02295-X>
- Hale, C. J., Hannum, J. W., & Espelage, D. L. (2010). Social Support and Physical Health: The Importance of Belonging. <https://doi.org/10.3200/JACH.53.6.276->

- 284, 53(6), 276–284. <https://doi.org/10.3200/JACH.53.6.276-284>
- Haslam, S. A., Haslam, C., Cruwys, T., Jetten, J., Bentley, S. V, Fong, P., & Steffens, N. K. (2022). Social identity makes group-based social connection possible: Implications for loneliness and mental health. *Current Opinion in Psychology*, 43, 161–165.
- Hawkley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: A theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of Behavioral Medicine*, 40(2), 218–227.
- Heidari Gorji, M. A., Fatahian, A., & Farsavian, A. (2019). The impact of perceived and objective social isolation on hospital readmission in patients with heart failure: A systematic review and meta-analysis of observational studies. *General Hospital Psychiatry*, 60, 27–36.  
<https://doi.org/10.1016/J.GENHOSPPSYCH.2019.07.002>
- Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., & Stephenson, D. (2015). Loneliness and Social Isolation as Risk Factors for Mortality: A Meta-Analytic Review. *Perspectives on Psychological Science*, 10(2), 227–237.  
<https://doi.org/10.1177/1745691614568352>
- Hsu, C. W., Wang, C. C., & Tai, Y. T. (2011). The Closer the Relationship, the More the Interaction on Facebook? Investigating the Case of Taiwan Users. *Https://Home.Liebertpub.Com/Cyber*, 14(7–8), 473–476.  
<https://doi.org/10.1089/CYBER.2010.0267>
- Hughes, D. J., Rowe, M., Batey, M., & Lee, A. (2012). A tale of two sites: Twitter vs. Facebook and the personality predictors of social media usage. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 561–569. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2011.11.001>
- Hwang, Y. (2014). Antecedents of Interpersonal Communication Motives on Twitter: Loneliness and Life Satisfaction. *International Journal of Cyber Society and Education*, 7(1), 49–70. <https://doi.org/10.7903/ijcse.1090>
- Jin, B. (2013). How lonely people use and perceive Facebook. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2463–2470. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2013.05.034>

- Joyner, G., Gilliland, L., Campbell, K., Falconer, S., & Huggings, S. (1999). *A broad-bandwidth, public-domain, personality inventory measuring the lower-level facets of several Five-Factor models* (Vol. 7).
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & McCord, A. (2019). A developmental approach to cyberbullying: Prevalence and protective factors. *Aggression and Violent Behavior, 45*, 20–32. <https://doi.org/10.1016/J.AVB.2018.02.009>
- Lake, T. (1986). *Kesepian*. Arcan. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=7963>
- Lee, G. R., & Ishii-Kuntz, M. (2016). Social Interaction, Loneliness, and Emotional Well-Being among the Elderly. *Http://Dx.Doi.Org/10.1177/0164027587094001*, 9(4), 459–482. <https://doi.org/10.1177/0164027587094001>
- Lemieux, R., Lajoie, S., & Trainor, N. E. (2013). Affinity-Seeking, Social Loneliness, and Social Avoidance among Facebook Users. *Http://Dx.Doi.Org/10.2466/07.PR0.112.2.545-552*, 112(2), 545–552. <https://doi.org/10.2466/07.PR0.112.2.545-552>
- Leung, L. (2011). Loneliness, social support, and preference for online social interaction: the mediating effects of identity experimentation online among children and adolescents. *Http://Dx.Doi.Org/10.1080/17544750.2011.616285*, 4(4), 381–399. <https://doi.org/10.1080/17544750.2011.616285>
- Lisitsa, E., Benjamin, K. S., Chun, S. K., Skalisky, J., Hammond, L. E., & Mezulis, A. H. (2020). LONELINESS AMONG YOUNG ADULTS DURING COVID-19 PANDEMIC: THE MEDIATIONAL ROLES OF SOCIAL MEDIA USE AND SOCIAL SUPPORT SEEKING. *Https://Doi.Org/10.1521/Jscp.2020.39.8.708*, 39(8), 708–726. <https://doi.org/10.1521/JSCP.2020.39.8.708>
- MacEvoy, J. P., Weeks, M. S., & Asher, S. R. (2011). Loneliness. *Encyclopedia of Adolescence, 2*, 178–187. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-373951-3.00116-2>
- Maciej Serda, Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R.,

- Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, ... ح, ف اطمى. (1993). Need for cognition and external information search: Responses to time pressure during decision-making. *Journal of Research in Personality*, 27(3), 238–252.  
<https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>
- Marangoni, C., & Ickes, W. (2016). Loneliness: A Theoretical Review with Implications for Measurement.  
<http://Dx.Doi.Org/10.1177/026540758900600107>, 6(1), 93–128.  
<https://doi.org/10.1177/026540758900600107>
- Margherita, G., & Gargiulo, A. (2018). A comparison between pro-anorexia and non-suicidal self-injury blogs: From symptom-based identity to sharing of emotions.  
<https://doi.org/10.1080/14753634.2018.1535326>, 24(4), 346–363.  
<https://doi.org/10.1080/14753634.2018.1535326>
- Mejova, Y., & Hommadova Lu, A. (2022). I feel you: Mixed-methods study of social support of loneliness on twitter. *Computers in Human Behavior*, 136, 107389.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107389>
- Mental Health Foundation. (2022). *Hundreds of thousands of adults in Scotland experience loneliness that negatively affects their mental health | Mental Health Foundation*. Mental Health Foundation. <https://www.mentalhealth.org.uk/about-us/news/hundreds-thousands-adults-scotland-experience-loneliness-negatively-affects-their-mental-health>
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19(6), 659–671.  
[https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(03\)00040-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(03)00040-2)
- Nuraini, Halis Dyah Kusuma, F., & Rahayu, W. H. (2018). HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN KESEPIAN PADA LANSIA DI KELURAHAN TLOGOMAS KOTA MALANG. *Nursing News : Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 3(1). <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/832>
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (5th ed.). Salemba

Medika.

- Panek, E. T., Nardis, Y., & Konrath, S. (2013). Mirror or Megaphone?: How relationships between narcissism and social networking site use differ on Facebook and Twitter. *Computers in Human Behavior*, 29, 2004–2012. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.012>
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1979). Blueprint fo a Social Psychological Theory of Loneliness. *Love and Attraction: An International Conference, Note 3*, 99–108.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1998). Loneliness. *Encyclopedia of Mental Health*.
- Perse, E. M., & Rubin, A. M. (2009). Chronic loneliness and television use. *Http://Dx.Doi.Org/10.1080/08838159009386724*, 34(1), 37–53. <https://doi.org/10.1080/08838159009386724>
- Petrocchi, N., Asnaani, A., Martinez, A. P., Nadkarni, A., & Hofmann, S. G. (2015). Differences Between People Who Use Only Facebook And Those Who Use Facebook Plus Twitter. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(2), 157–165. <https://doi.org/10.1080/10447318.2014.986640>
- Pinquart, M., & Sörensen, S. (2010). Influences on Loneliness in Older Adults: A Meta-Analysis. *Https://Doi.Org/10.1207/S15324834BASP2304\_2*, 23(4), 245–266. [https://doi.org/10.1207/S15324834BASP2304\\_2](https://doi.org/10.1207/S15324834BASP2304_2)
- Prawira, B. M. S. S. M. J. H. R. S. L. A. (2021). *Laporan Perilaku Penggunaan Layanan Kesehatan Mental di Indonesia 2021 - Hasil Awal | Into The Light Indonesia*. Into The Light Indonesia & Change.Org. <https://www.intothelightid.org/tentang-bunuh-diri/laporan-perilaku-penggunaan-layanan-kesehatan-mental-di-indonesia-2021-hasil-awal/>
- Prescott, J., Rathbone, A. L., & Brown, G. (2020). Online peer to peer support: Qualitative analysis of UK and US open mental health Facebook groups. *Digital Health*, 6. [https://doi.org/10.1177/2055207620979209/ASSET/IMAGES/LARGE/10.1177\\_2055207620979209-FIG2.JPEG](https://doi.org/10.1177/2055207620979209/ASSET/IMAGES/LARGE/10.1177_2055207620979209-FIG2.JPEG)
- Richardson, T., Elliott, P., & Roberts, R. (2017). Relationship between loneliness and

- mental health in students. *Journal of Public Mental Health*, 16(2), 48–54.  
<https://doi.org/10.1108/JPMH-03-2016-0013/FULL/XML>
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(3), 472–480. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.39.3.472>
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40.  
[https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601\\_2](https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2)
- Sagan, O., & Miller, E. (2018). *Narratives of Loneliness: Multidisciplinary Perspectives from the 21st Century* - Google Books. Routledge, London.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=79grDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT18&dq=Narratives+of+loneliness:+Multidisciplinary+perspectives+from+the+21st+century&ots=IOkLBzwKaU&sig=wD7b\\_vle78zzK1MNLqKRnbYmNhE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Narratives of loneliness%3A Multidisciplinary perspectives from the 21st century&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=79grDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT18&dq=Narratives+of+loneliness:+Multidisciplinary+perspectives+from+the+21st+century&ots=IOkLBzwKaU&sig=wD7b_vle78zzK1MNLqKRnbYmNhE&redir_esc=y#v=onepage&q=Narratives+of+loneliness%3A+Multidisciplinary+perspectives+from+the+21st+century&f=false)
- Sahi, R. S., Schwyck, M. E., Parkinson, C., & Eisenberger, N. I. (2021). Having more virtual interaction partners during COVID-19 physical distancing measures may benefit mental health. *Scientific Reports* 2021 11:1, 11(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.1038/s41598-021-97421-1>
- Saputra, A. (2010). *ANALISIS PENGARUH KEPUASAN, KUALITAS, DAN EXPERIENTIAL MARKETING TERHADAP WORD OF MOUTH SITUS JEJARING SOSIAL FACEBOOK PADA MAHASISWA FE UNDIP SEMARANG*. UNDIP. <https://repofeb.undip.ac.id/5700/>
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In defense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyberpsychology and Behavior*, 5(2), 157–171.  
<https://doi.org/10.1089/109493102753770552>
- Smith, A., & Anderson, M. (2018). *Social Media Use 2018: Demographics and*

- Statistics / Pew Research Center*. Per Research Center.  
<https://www.pewresearch.org/internet/2018/03/01/social-media-use-in-2018/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sullivan, H. S., Perry, H. S., Gawel, M. L., & Cohen, M. B. (1968). *The interpersonal theory of psychiatry*. W. W. Norton & Company.
- Towner, E., Tomova, L., Ladensack, D., Chu, K., & Callaghan, B. (2022). Virtual social interaction and loneliness among emerging adults amid the COVID-19 pandemic. *Current Research in Ecological and Social Psychology*, 3, 100058. <https://doi.org/10.1016/J.CRESP.2022.100058>
- Triwidodo, Y., & Dewi, E. K. (2012). LONELINESS SMARTPHONE USERS IN TERM OF GENDER DIFFERENCES IN CLASS XI STUDENTS OF SMA N 9 SEMARANG. *Jurnal Empati*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2012.481>
- Valtorta, N. K., Kanaan, M., Gilbody, S., Ronzi, S., & Hanratty, B. (2016). Loneliness and social isolation as risk factors for coronary heart disease and stroke: systematic review and meta-analysis of longitudinal observational studies. *Heart*, 102(13), 1009–1016. <https://doi.org/10.1136/HEARTJNL-2015-308790>
- Wallinheimo, A.-S., & Evans, S. L. (2022). Patterns of Internet Use, and Associations with Loneliness, amongst Middle-Aged and Older Adults during the COVID-19 Pandemic. *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 10(7). <https://doi.org/10.3390/healthcare10071179>
- Weiss, R. (1975). *Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation*. MIT Press. <https://books.google.co.id/books?id=Wt9NEAAAQBAJ>
- Wheeler, L., Reis, H., & Nezlek, J. B. (1983). Loneliness, social interaction, and sex roles. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(4), 943–953. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.4.943>
- Whitty, M. T. (2008). Liberating or debilitating? An examination of romantic relationships, sexual relationships and friendships on the Net. *Computers in*

- Human Behavior*, 24(5), 1837–1850. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2008.02.009>
- Xiong, R., Xia, Y., & Tian, B. (2022). Social Disconnectedness and Mental Health Problems During the COVID-19 Pandemic in China: A Moderated Mediation Model. *International Journal of Public Health*, 67, 106. <https://doi.org/10.3389/IJPH.2022.1604742/BIBTEX>
- Yenny, & Astuti, S. W. (2021). Hubungan antara Penggunaan Media Sosial dengan Kesepian dan Perilaku Perbandingan Sosial. *Jurnal Psikohumanika*, 13(1), 68–81. <http://ejournal.setiabudi.ac.id/ojs/index.php/psikohumanika>
- You, Z., Tian, Y., Kong, F., Zhou, Z., & Zheng, Y. (2016). Development of the preference for online social interaction scale for Chinese adolescents. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 44, 1005+. <https://link.gale.com/apps/doc/A474041761/AONE?u=googlescholar&sid=bookmark-AONE&xid=2b68ad32>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A