

VALIDITAS KONSTRUK ADIKSI INTERNET PADA ANAK

Rismawati ¹

¹Universitas Sains Indonesia, Bekasi

Email: rismawati@lecturer.sains.ac.id

Abstrak

Adiksi internet merupakan penggunaan internet yang bersifat patologis, yang ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk menggunakan waktu dalam menggunakan internet, dan merasa dunia maya lebih menarik daripada kehidupan dalam dunia nyata. Beberapa fenomena yang terjadi di Indonesia terlihat internet memiliki dampak yang kurang baik, terutama pada anak-anak di Indonesia, walau di lain sisi internet apabila digunakan dengan sewajarnya memiliki dampak yang baik dan sangat mempermudah manusia dalam kerjanya. Fenomena yang terjadi di lapangan, dalam survey yang dilakukan YKBH tahun 2015 penggunaan internet terhadap 2064 anak usia 9-12 tahun 21% digunakan untuk belajar, 20% bermain games, 16% menonton film/video, dan 14% untuk forum jejaring sosial, anak banyak menggunakan internet diluar keperluan seharusnya, hal ini yang akan menyebabkan adanya perilaku adiksi internet. Penelitian ini meneliti pengukuran adiksi internet pada anak dalam versi Indonesia. Partisipan dalam penelitian ini yaitu anak usia 10-12 tahun (N=205). Kami mengukur adiksi internet dengan tujuh domain: *saliency*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*. Analisis data dilakukan dengan *confirmatory factor analysis* (CFA). Semua item yang diteorikan untuk mengukur adiksi internet pada anak adalah valid. Hasil ini menunjukkan bahwa skala ini berkontribusi secara positif dan valid terhadap adiksi internet.

Kata kunci: adiksi internet, adiksi internet pada anak, item factor analysis, validitas

Abstract

*Internet addiction is a pathological use of the internet, which is characterized by the inability of individuals to use time in using the internet, and feel the virtual world is more interesting than life in the real world. Some phenomena that occur in Indonesia show that the internet has an unfavorable impact, especially on children in Indonesia. On the other hand, the internet when appropriately used has a good impact and greatly facilitates humans in their work. In a survey conducted by YKBH in 2015, 21% of 2064 children aged 9-12 years used the internet for learning, 20% played games, 16% watched movies/videos, and 14% for social networking forums, children use the internet a lot outside of its intended purpose, this will cause internet addiction behavior. This study examines the measurement of internet addiction in children in the Indonesian version. Participants in this study were children aged 10-12 years (N=205). We measured internet addiction with seven domains: *saliency*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, and *relapse*. Data were analyzed using *confirmatory factor analysis* (CFA). All items theorized to measure internet addiction in children were valid. These results indicate that this scale contributes positively and validly to internet addiction.*

Key words: internet addiction, internet addiction in children, item factor analysis

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman yang semakin canggih, teknologi digital telah menjadi bagian dari sendi-sendi kehidupan. Kini dalam segala aktivitas kehidupan selalu dibarengi dengan kecanggihan teknologi. Dimulai dari kebutuhan mengakses informasi, pembelian barang-barang pada toko online, menonton hiburan, hingga kebutuhan pangan sudah bisa terpenuhi dari aplikasi bersebab kecanggihan teknologi sekarang ini.

Salah satu kecanggihan teknologi ini adalah hadirnya koneksi internet. Dikarenakan harga handphone yang murah dan penjualan paket data yang sudah menjamur atau bahkan *wireless fidelity* (wifi) sudah bisa banyak tersedia di tempat-tempat umum seperti warnet bahkan cafe-cafe atau tempat makan juga sudah banyak tersedia layanan wifi gratis, hal ini menjadi sebuah jembatan setiap orang untuk bisa dengan mudah terkoneksi dengan internet. Pada tujuan utamanya, internet itu sendiri adalah sebuah perangkat yang awalnya dirancang untuk menciptakan akses jaringan pada organisasi penelitian dan pendidikan. Sebab pada dasarnya internet digunakan untuk mencari data ataupun informasi dalam bidang pendidikan maupun keilmuan bukan sebagai alat dalam bermain atau digunakan sebagai hiburan.

Dari hasil suvey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia Wardani (2019) lebih dari setengah penduduk di Indonesia menggunakan internet, survey terbaru yang dilakukan pada tahun 2018 sebanyak 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa total populasi penduduk Indonesia, apabila di persenkan maka mencapai 64,8 % persen.

Mengalami kenaikan sebanyak 10,12 % dari tahun sebelumnya yang mencapai 54,68 %. Kontribusi pengguna internet dari seluruh pulau di Indonesia adalah pulau jawa terbanyak dengan data 55,7 % penyumbangya. Berdasarkan umur penetrasi pengguna internet yaitu usia 15-19 tahun telah menggunakan internet terbanyak dengan penetrasi 91 %, usia 10-14 tahun 66,2 %. Alasan utama mereka dalam menggunakan internet adalah berkomunikasi lewat pesan yaitu sebanyak 24,7 %, bermain sosial media sebanyak 18,9 % dan mencari informasi terkait pekerjaan sebanyak 11,5 %, adapun alasan kedua mereka menggunakan internet adalah mengisi waktu luang dengan prosentase 15,2 %. Namun pada realisasinya kebanyakan masyarakat Indonesia tidak sama dengan tujuan utamanya, justru penggunaan internet terbanyak digunakan untuk konten hiburan yaitu menonton film/video sebanyak 45,3 %, lalu 17,1 % bermain game. Penggunaan sosial media juga merupakan hal utama yang ada dalam aktivitas internet, sebanyak 50,7 % pengguna bermain facebook, 17,8 % bermain Instagram dan 15,1 % bermain youtube.

Berdasarkan survey APJII (2018) kebanyakan perangkat yang digunakan untuk berselancar dengan internet adalah smartphone atau handphone yaitu sebanyak 93,9 % setiap harinya, lalu disusul oleh laptop sebanyak 17,2 %, lalu komputer desktop digunakan sebanyak 9,6 % dan yang paling sedikit adalah pengguna tablet yaitu sebanyak 5,2 %. Dalam surveynya APJII juga mengatakan 55,9 % pernah mengalami secara tiba-tiba muncul konten porno. Hal ini merupakan juga salah satu gerbang anak untuk kecanduan internet,

sebab anak-anak pada dasarnya memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, mudah saja bagi mereka untuk menekan konten porno tersebut, begitu juga di tambah kurangnya pengawasan dari orangtua. Berdasarkan Survei yang dilakukan oleh KPAI pada tahun 2014 menyatakan bahwa anak SD dan SMP 97% sudah menonton pornografi (Azizah, 2017). Begitupun durasi harian anak dalam bermain gadget menurut American Psychiatric Association adalah, usia 0-2 tahun 0 menit, 3-6 tahun 10-20 menit, usia 7-10 tahun 20-60 menit dan 11-12 tahun maksimal 2 jam (Azizah, 2017).

Berdasarkan beberapa fenomena yang terjadi di Indonesia terlihat internet memiliki dampak yang kurang baik, terutama pada anak-anak di Indonesia, walau di lain sisi internet apabila digunakan dengan sewajarnya memiliki dampak yang baik dan sangat mempermudah manusia dalam kerjanya. Bisa kita lihat dengan fenomena yang terjadi di lapangan, dalam survey yang dilakukan YKBH tahun 2015 penggunaan internet terhadap 2064 anak usia 9-12 tahun 21% digunakan untuk belajar, 20% bermain games, 16% menonton film/video, dan 14% untuk forum jejaring sosial, anak banyak menggunakan internet diluar keperluan seharusnya, hal ini yang akan menyebabkan adanya perilaku adiksi internet (Azizah, 2017).

Adiksi internet menurut DSM-5 yaitu pola permainan internet yang berlebihan dan berkepanjangan yang menghasilkan beberapa gejala kognitif dan perilaku, termasuk kehilangan kontrol bermain internet, toleransi, dan gejala penarikan, sejalan dengan gangguan narkoba. Mereka biasanya mencurahkan 8-

10 jam atau lebih per hari untuk bermain internet dan setidaknya 30 jam per minggu. Dengan beberapa gejala yaitu, (1) individu selalu memikirkan internet, (2) gejala penarikan saat internet diambil, (3) Toleransi, (4) upaya yang gagal untuk mengontrol dalam bermain internet, (5) kehilangan minat pada hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari bermain internet, (6) terus menggunakan internet secara berlebihan meskipun memiliki pengetahuan tentang masalah psikososial, (7) berbohong pada keluarga, terapis, atau orang lain mengenai durasi penggunaan internet, (8) bermain internet untuk melarikan diri atau menghilangkan suasana hati yang negative, (9) telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau kesempatan pendidikan atau karier yang signifikan karena banyak bermain internet (American Psychiatric Association (APA), 2013).

Adiksi internet dalam penelitian ini dijelaskan oleh Griffiths (2005) yaitu penggunaan internet yang bersifat patologis, yang ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk menggunakan waktu dalam menggunakan internet, dan merasa dunia maya lebih menarik daripada kehidupan dalam dunia nyata. Menurut (Samarein et al., 2013), perilaku tersebut akan memberikan dampak negatif yang kurang baik bagi anak, seperti gangguan psikologis dan fisik (berkurangnya porsi waktu tidur, terlalu lelah, daya tahan tubuh yang lemah), menarik diri dari kehidupan sosial, dan kurangnya bersosialisasi di kehidupan nyata. Masalah lain yang muncul yaitu masalah dengan keluarga (melalaikan kegiatan sehari-hari serta menambah permasalahan didalam keluarga), lalu munculnya masalah

akademis (menurunnya prestasi di sekolah, selalu alpha, menolak kebiasaan untuk belajar) serta masalah lainnya seperti cyberbullying, pemangsa seksual dan terpapar dengan hal-hal yang bersifat pornografi.

Kasus adiksi internet dimulai berdasarkan laporan yang dimasukkan bahwa beberapa pengguna online menjadi kecanduan Internet sama seperti orang lain yang menjadi kecanduan narkoba, alkohol, atau judi (Young, 1996). Cara untuk mendefinisikan penggunaan Internet secara efektif adalah dengan membandingkan kriterianya dengan kecanduan lainnya. Pada penelitian ini teori Griffiths sudah mencakup pada kriteria adiksi internet yang di jelaskan pada DSM-5, maka dari itu adapun adiksi internet ini menurut Griffiths (2005) memiliki beberapa kriteria yaitu seperti *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*. *Salience* menunjukkan keadaan dimana penggunaan internet menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan dan cenderung untuk menguasai pikiran, perasaan, dan perilaku. *Mood modification* menunjukkan perubahan emosi setelah penggunaan internet yang digunakan untuk penyelesaian masalah atau sesuatu yang membuat anak tenang. *Tolerance* memberikan peluang pada peningkatan intensitas penggunaan internet untuk mencapai efek *mood modification*. *Withdrawal* menunjukkan perasaan atau efek secara fisik yang tidak disukai (gemetar, moody) karena penggunaan internet dibatasi atau dihentikan. *Conflict* menunjukkan perselisihan yang terjadi antara pengguna internet dengan orang disekitarnya, diri sendiri, atau aktivitas lainnya. *Relapse* yang menunjukkan

ketergantungan untuk kembali mencoba lagi dalam penggunaan internet secara terus-menerus. Leung (2004) menemukan bahwa responden dengan lima atau lebih gejala kecanduan internet rata-rata menghabiskan waktu online 35 jam seminggu.

Dalam hal ini penelitian ini menarik untuk diteliti karena internet sebenarnya memiliki dampak yang positif bagi anak justru memberikan dampak negatif bahkan sampai membuat kecanduan, dikarenakan penggunaan yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan aturannya, sehingga hal ini akan berefek menjadi adiksi internet pada anak.

METODE

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa/siswi usia 10 – 12 tahun sekolah dasar di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi dengan kriteria aktif menggunakan internet dan berusia 10–12 tahun. Jumlah sampel penelitian yang digunakan sebanyak 205 orang.

Skala adiksi internet yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala yang bersumber dari dimensi adiksi internet yang dikemukakan oleh (Griffiths, 2005), lalu dikembangkan oleh Lemmens et al. (2009) dan di modifikasi oleh peneliti. Adiksi internet terdiri dari 6 dimensi yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*.

Penelitian ini menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan mengoperasikan software Lisrel 8.7. untuk mengukur dimensi konstruk dan mengidentifikasi karakteristik dan indikator yang sesuai dengan variabel laten. Indeks kecocokan harus diperiksa untuk memilih model yang sesuai dengan data.

Pendekatan CFA menyediakan beberapa indeks kecocokan untuk menentukan apakah model sesuai dengan teori. Penelitian ini menggunakan empat indeks kecocokan model untuk menghindari ketergantungan hanya pada satu ukuran untuk pengujian model. Berikut ini adalah empat indeks kecocokan tersebut. Umar (2012) menjelaskan langkah- langkah yang dilakukan untuk mendapatkan kriteria hasil CFA yang baik adalah:

1. Sebuah konsep atau *trait* berupa kemampuan yang didefinisikan secara operasional sehingga dapat disusun pernyataan untuk mengukurnya. Kemampuan ini disebut faktor, sedangkan pengukuran terhadap faktor ini dilakukan melalui analisis terhadap respon (jawaban) atas item-itemnya.
2. Setiap item diteorikan hanya mengukur atau memberi informasi tentang satu faktor tertentu saja.
3. Berdasarkan teori yang dipaparkan di atas, dapat disusun persamaan matematis. Persamaan tersebut dapat digunakan untuk memprediksi (dengan menggunakan data yang tersedia) matriks korelasi antar item yang seharusnya akan diperoleh jika teori tersebut benar (unidimensional). Matriks korelasi ini dinamakan sigma (Σ). Kemudian matriks ini akan dibandingkan dengan matriks korelasi yang diperoleh secara empiris dari data (disebut matriks S). Jika teori tersebut benar (unidimensional), maka seharusnya tidak ada perbedaan yang signifikan antar elemen matriks Σ dengan elemen matriks
4. S. Secara matematis dapat

dituliskan: $S - \Sigma = 0$.

5. Dilakukan uji CFA dengan model satu faktor dan dilihat nilai *Chi-square* yang dihasilkan. Jika nilai *Chi-square* tidak signifikan ($p > 0,05$), maka perlu dilakukan modifikasi terhadap pengukuran yang diuji sesuai langkah selanjutnya.
6. Jika nilai *Chi-Square* signifikan ($p < 0,05$), maka dilakukan modifikasi model pengukuran dengan cara membebaskan parameter berupa korelasi kesalahan pengukuran. Ini terjadi ketika suatu item selain mengukur konstruk yang ingin diukur, item tersebut juga mengukur hal yang lain (mengukur lebih dari satu konstruk atau multidimensional). Jika setelah beberapa kesalahan pengukuran dibebaskan untuk saling berkorelasi dan akhirnya diperoleh model fit, maka model terakhir inilah yang akan digunakan pada langkah selanjutnya.
7. Jika telah diperoleh model yang fit, maka dilakukan analisis item melihat apakah muatan faktor item tersebut signifikan dan mempunyai nilai koefisien positif. Jika *t-value* untuk koefisien muatan item lebih besar dari 1,96 (*absolute*), maka item tersebut dinyatakan signifikan dalam mengukur faktor yang hendak diukur (tidak didrop).
8. Setelah itu dilihat apakah ada item yang muatan faktornya negative. Perlu dicatat bahwa sebelum melakukan uji CFA untuk alat ukur yang memiliki item pernyataan negatif, yang seharusnya memiliki konstruk yang harusnya positif, perlu dilakukan penyesuaian arah skoringnya yang diubah menjadi

positif. Jika sudah dibalik, maka berlaku perhitungan umum dimana item bermuatan faktor negatif didrop.

9. Apabila kesalahan pengukuran berkorelasi terlalu banyak dengan

kesalahan pengukuran pada item lain, maka item seperti ini pun dapat didrop karena bersifat multidimensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Skala Adiksi Internet

Skala adiksi internet terdiri dari delapan belas item. Dalam penelitian ini menguji apakah kedelapan belas item tersebut bersifat unidimensional, artinya benar hanya mengukur adiksi internet. Dari hasil CFA dengan model satu faktor, didapatkan tidak fit, dengan Chi-Square = 1111.40, df = 135, P-Value = 0.00000 dan RMSEA =

0.188. Oleh sebab itu, penelitian ini melakukan modifikasi terhadap model, dimana kesalahan pengukuran pada beberapa item dibebaskan berkorelasi satu sama lainnya, maka diperoleh model fit dengan Chi-Square = 101.13, df = 83, P-Value = 0.08577, dan RMSEA = 0.033. Langkah selanjutnya adalah melaporkan uji validitas tiap item adiksi internet. Adapun hasilnya dalam table 1 berikut ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Item Adiksi Internet

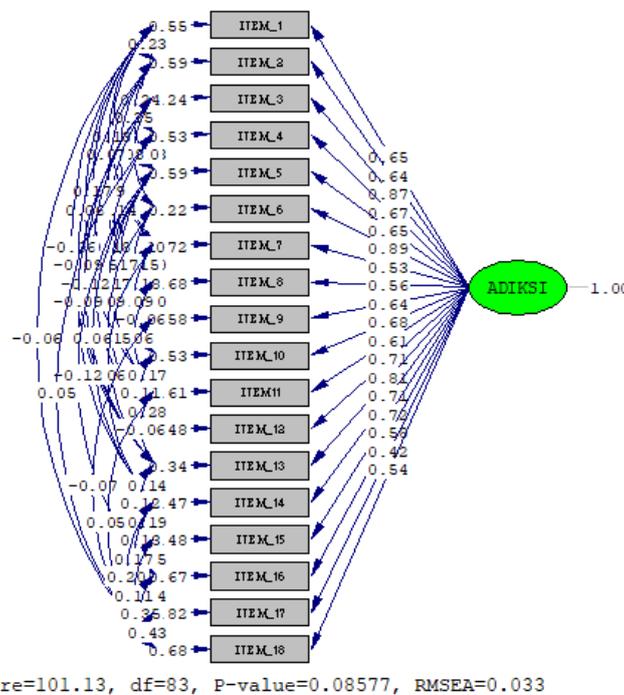
No. Item	Koefisien	Std. Error	Nilai-t	Keterangan
Item 1	0.65	0.06	10.53	Valid
Item 2	0.64	0.06	10.15	Valid
Item 3	0.87	0.06	14.85	Valid
Item 4	0.67	0.06	11.02	Valid
Item 5	0.65	0.06	10.35	Valid
Item 6	0.89	0.06	15.37	Valid
Item 7	0.53	0.07	8.17	Valid
Item 8	0.56	0.07	8.66	Valid
Item 9	0.64	0.07	9.76	Valid
Item 10	0.68	0.06	11.07	Valid
Item 11	0.61	0.06	9.72	Valid
Item 12	0.71	0.06	11.70	Valid
Item 13	0.81	0.06	13.23	Valid
Item 14	0.71	0.06	11.65	Valid

No. Item	Koefisien	Std. Error	Nilai-t	Keterangan
Item 15	0.72	0.06	11.80	Valid
Item 16	0.58	0.06	9.06	Valid
Item 17	0.42	0.07	6.39	Valid
Item 18	0.54	0.06	8.47	Valid

Ket: Valid = Nilai-t > 1.96

Berdasarkan informasi pada tabel di atas, semua item menunjukkan factor loading positif dan nilai z-value > 1.96, yang mengindikasikan bahwa semua item signifikan secara statistik ($p < .05$). 18 item

benar-benar mengukur apa yang diteorikan, yaitu konstruk adiksi internet. Diagram jalur dari hasil CFA di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Path Diagram Adiksi Internet

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan instrumen yang valid untuk mengukur adiksi internet yang terdiri dari tujuh dimensi, yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*. Confirmatory Factor Analysis (CFA). Hasil CFA menunjukkan bahwa semua model satu faktor (unidimensional) sesuai dengan data setelah dilakukan modifikasi dengan mengizinkan korelasi

item. Semua item yang diteorikan untuk mengukur kualitas kehidupan sekolah sesuai dengan model satu faktor (unidimensional). Hasil CFA dalam penelitian ini menunjukkan hanya sedikit modifikasi, yang mengindikasikan bahwa model fit dengan sedikit bias. Kecocokan model diperoleh setelah dilakukan modifikasi sesuai dengan output yang diuji sesuai dengan petunjuk dari aplikasi Lisrel

karena hasil awal tidak sesuai dengan kriteria *Goodness of fit*.

Di zaman sekarang interaksi sosial dengan mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja, dengan adanya internet hal ini akan lebih mempermudah anak untuk berexplore lebih dalam lagi sebab menurut status *cyber kids* atau *digital generation* yang disematkan oleh Livingstone (2011) bahwa anak-anak seolah tidak dapat beraktivitas secara “sempurna” tanpa bantuan teknologi. Sebab apabila terus dibiarkan anak berexplore dengan internet secara terus menerus tanpa pengawasan orangtua akan berdampak munculnya masalah lain, maka dari itu perlunya pendampingan dari orangtua mengenai penggunaan internet pada anak.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, instrumen adiksi internet yang dimodifikasi ke dalam bahasa Indonesia dapat digunakan untuk mengukur dan melihat adiksi internet pada anak. Banyak hal yang perlu diperbaiki terkait Tingkat adiksi internet pada anak untuk memberikan pandangan yang baik kepada siswa mengenai pentingnya mengatur penggunaan internet pada anak agar tidak terjadi adiksi.

SARAN

1. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengantisipasi pengisian kuesioner dilakukan oleh orangtua, atau anak tidak paham akan pertanyaan yang diberikan karena keterbatasannya dalam membaca.
2. Dikarenakan keterbatasan pada penelitian ini, disarankan pada penelitian selanjutnya untuk memberikan tambahan pada

karakteristik responden yaitu durasi penggunaan yang sesuai dengan kriteria durasi anak adiksi internet.

3. Penelitian ini bagaimanapun mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua anak usia 10-12 tahun. Disebabkan karena keterbatasan sampel yang hanya berjumlah 205 anak. Penelitian bisa dilakukan pada sampel usia remaja atau dewasa.
4. Menerapkan pengawasan, batas-batas yang jelas mana perilaku yang boleh dan mana yang tidak dilakukan anak di rumah serta bimbingan perilaku dan umpan balik dari orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)* (5th Edition). American Psychiatric Publishing.
- APJII. (2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018*.
- Azizah, L. N. , O. N. , S. W. , & P. P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting Di Era Digital*.
- Griffiths, M. (2005a). A “Components” Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework. *10*, 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. (2005b). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, *10*(4), 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and

- internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 333–348.
- Samarein, Z. A., Far, N. S., Yekleh, M., Tahmasebi, S., Yaryari, F., Ramezani, V.-A., & Sandi, L. (2013). Relationship between Personality Traits and Internet Addiction of Students at Kharazmi University. *International Journal of Psychology and Behavioral Research*, 2(1), 10–17. <http://www.ijpbrjournal.com>
- Wardani, A. S. (2019, November 5). Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Sentuh Angka 171 Juta. *Liputan6.Com*.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XI. addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899–902.

LAMPIRAN

Adaptasi Bahasa Indonesia Skala adiksi internet keterangan alternatif jawaban: STS (Sangat Tidak Sesuai), TS (Tidak Sesuai), CS (Cukup Sesuai), SS (Sangat Sesuai).

No	Pernyataan
1	Saya selalu memikirkan internet setiap saat
2	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk berinternet
3	Saya merasa bahwa saya cenderung kecanduan internet
4	Saya menghabiskan waktu online lebih lama dari yang di rencanakan
5	Saya menambah waktu saya ketika menggunakan internet
6	Saya pernah tidak dapat berhenti ketika sedang menggunakan internet
7	Saya menggunakan internet untuk melupakan masalah di kehidupan nyata
8	Saya menggunakan internet untuk menghilangkan stress
9	Saya menggunakan internet untuk membuat saya merasa lebih baik
10	Saya tidak dapat mengurangi waktu dalam menggunakan internet
11	Orang lain pernah gagal ketika mencoba mengurangi waktu kamu berinternet
12	Saya pernah gagal ketika mencoba mengurangi waktu menggunakan internet
13	Saya merasa kacau/murung ketika tidak dapat menggunakan internet
14	Saya marah ketika tidak dapat menggunakan internet
15	Saya menjadi stress ketika tidak dapat menggunakan internet
16	Saya bertengkar dengan orang lain (contoh: orangtua, teman) karena waktu saya, saya habiskan menggunakan internet

-
- 17** Saya nyuekin orang lain (contoh: orangtua, teman) ketika saya menggunakan internet?
- 18** Saya berbohong tentang berapa lama waktu yang saya habiskan ketika menggunakan internet
-