

PENGARUH MOTIVASI PENGGUNA APLIKASI KENCAN TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA MAHASISWA

Anggita Putri Meiliani¹, Ikhsan Fuady^{2*}

¹Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Article history

Received: 28 November 2023

Revised: 29 November 2023

Accepted: 1 Desember 2023

*Corresponding author

Ikhsanfuady@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pengaruh penggunaan aplikasi kencan dengan kesehatan mental mahasiswa karena aplikasi kencan juga merupakan media sosial pada umumnya yang seringkali menyebabkan kekhawatiran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motif penggunaan aplikasi kencan dan adanya hubungan antara aplikasi kencan dengan kesehatan mental. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara motif pengguna aplikasi kencan terhadap kesehatan mental pada mahasiswa.

Kata Kunci: Aplikasi Kencan; Bumble; Mahasiswa; Depresi; Kecemasan

Abstract

The impact of using dating apps on students' mental health is the driving force behind this study because social media in general, including dating apps, frequently raises concerns about users' mental health. This study sought to understand the reasons people use dating apps and the connection between these services and mental health. By distributing questionnaires, a quantitative methodology was applied in this study. The study's findings indicate a connection between students' mental health and their reasons for using matchmaking services.

Keywords: Dating apps; Bumble; Student; Depression; Anxiety

Copyright © 2023 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Media sosial ialah platform berbasis internet yang luas dan bisa terjadinya pertukaran konten buatan pengguna oleh pengguna lainnya (H. Di Cara et al, 2022). Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan pengaruh negatif dalam pengguna yang tidak baik salah satunya adalah kesehatan mental akan khawatir terhadap pandangan orang lain terhadap akun yang dimiliki. Hal tersebut menjadikan adanya hubungan pada Uses and Gratifications Theory (Teori Pemakaian dan Kepuasan) karena pengguna media sosial mendapatkan kepuasan dan perubahan perilaku.

Motif mahasiswa menggunakan aplikasi kencan ialah tujuan dari penelitian ini. Selain itu, selama mahasiswa menggunakan aplikasi kencan tersebut akan diketahui dampak-dampak

yang ditimbulkan dari perilaku selama penggunaan terhadap kesehatan mental mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan jika adanya hubungan antara hal aplikasi kencan dengan kesehatan mental. Kegunaan penelitian ini adalah bisa digunakan untuk memperkaya kajian akademis dalam lingkup komunikasi kesehatan sehingga dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, peneliti selanjutnya, ataupun pihak lainnya.

Media sosial dan jejaring sosial adalah komunitas virtual yang memungkinkan pengguna membuat profil publik pribadi, berinteraksi dengan teman sehati, dan bertemu orang lain berdasarkan minat yang sama (Kreya & Wok, 2020). Aplikasi kencan sendiri dirancang untuk memungkinkan penggunanya menemukan calon pasangan romantis, teman, dan kenalan lainnya (Tran, et al., 2019). Aplikasi kencan sendiri banyak digunakan oleh mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya dikarenakan aplikasi ini bertujuan untuk menemukan kenalan. Maka dari itu, aplikasi kencan sendiri termasuk media sosial layaknya seperti media lainnya yang menghubungkan pengguna dengan pengguna lainnya.

Adanya motivasi pengguna aplikasi kencan adalah hiburan, interaksi sosial, eksplorasi identitas, informasi, mencari belahan jiwa, mencari pasangan seksual, bersenang-senang, menghilangkan kebosanan, mencari validasi, mencari jati diri, dan perbandingan sosial (Orosz, et al., 2018). Individu dengan harga diri rendah dapat menggunakan aplikasi kencan lebih sering daripada individu dengan harga diri tinggi yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan harga diri yang lebih kuat. Motivasi tersebut menggerakkan kita untuk mengunduh aplikasi kencan dan membuat profil dengan memasukkan foto dan beberapa keterangan seperti kesukaan. Setelah itu, bisa langsung dimainkan, menggesek jari pada layar ke kanan untuk menyukainya, menggesek jari pada layar ke kiri untuk tidak menyukainya.

Kesehatan mental adalah keadaan bahagia yang memungkinkan setiap orang untuk mencapai kekuatan mereka, mengelola kegiatan sehari-hari yang biasa, terlibat dalam pekerjaan yang produktif dan bermanfaat, dan partisipasi pada kelompok mereka (Cavioni *et al.* 2021). Penyakit yang memengaruhi kesehatan mental memiliki beberapa jenis, yaitu depresi, kecemasan, perubahan mood, dan lain-lain. Berdasarkan studi tahun 2017 terhadap sampel besar anak muda, Royal Society for Public Health melaporkan bukti ikatan dalam menggunakan media sosial dan masalah kesehatan mental (Berryman *et al.*, 2017). Tidak dapat dipungkiri penyakit kesehatan mental selalu hadir pada penggunaan sosial media yang

berlebihan ditambah lagi pada umur-umur sedang meranjak dewasa untuk mencoba pengalaman baru.

Kesehatan mental memengaruhi kehidupan sehari-hari seperti produktivitas (bekerja, belajar), hubungan keluarga, dan kesehatan fisik. Dalam sebuah laporan oleh American Psychiatry Association, satu dari lima orang dewasa Amerika (19%) mengalami beberapa bentuk masalah kesehatan mental dan satu dari dua puluh empat (4,1%) menderita masalah kesehatan mental yang serius (Fernández-Martínez *et al.*, 2020; Kreya & Wok, 2020). Kesehatan mental dialami karena pengguna merasa khawatir yang berlebihan akan pandangan orang lain terhadap akunnya dan pada saat pengguna tidak mendapatkan match. Banyaknya gambar yang dimanipulasi tentang 'kecantikan' yang dipandang ideal dikaitkan dengan persepsi individu tentang citra tubuh dan harga diri yang pada akhirnya menjadikan sebuah kekhawatiran yang berlebihan (Kelly, Zilanawala, Booker, & Sacker, 2018). Terlepas dari aplikasi kencan online ini, walaupun tidak langsung bertemu tatap muka, pengguna bisa merasakan lelah pada saat selalu aktif di aplikasi tersebut.

The Uses and Gratifications Theory atau teori penggunaan dan pemenuhan kepuasan menyatakan bahwa individu mencari media yang memenuhi kebutuhannya dan mengarah pada tingkat kepuasan tertinggi. Pengguna merasa puas karena memenuhi kebutuhan mereka di mana terkadang motif pengguna aplikasi kencan berbasis geser untuk mengisi waktu kosong yang terkadang mereka merasa kesepian. Kesepian adalah isolasi yang dirasakan individu dari orang lain (Urbán *et al.*, 2014; D. Coduto *et al.*, 2019). Teori ini bisa digunakan karena pengguna memenuhi kebutuhan mereka pada saat menggunakan aplikasi tersebut, aplikasi kencan menghubungkan ke banyak orang dan kesepian tidak akan terasa lagi.

Media sosial dapat berinteraksi atau keterhubungan sosial sebagai basis untuk bertemu orang-orang potensial yang memiliki minat, pemikiran, perasaan, atau kepemilikan yang sama (Kumar Sharma, John, & Sahu, 2020). Sebuah studi tentang hubungan antara penggunaan media sosial dan hasil kesehatan mental menunjukkan bahwa aplikasi kencan harus digunakan untuk membandingkan dan menemukan validasi (A Hall, 2018; Holtzhausen, et al., 2020). Penggunaan sebuah aplikasi dan berinteraksi dengan orang lain berpengaruh terhadap kesehatan mental.

Hipotesis

H1: Adanya hubungan motivasi peningkatan harga diri terhadap kecemasan.

H2: Adanya hubungan motivasi peningkatan harga diri terhadap depresi.

H3: Adanya hubungan motivasi cinta terhadap kecemasan.

H4: Adanya hubungan motivasi cinta terhadap depresi.

H5: Adanya hubungan motivasi interaksi terhadap kecemasan.

H6: Adanya hubungan motivasi interaksi terhadap depresi.

METODE

Mengetahui sesuatu atau cara suatu prosedur adalah definisi dari metode (Syahrums & Salim, 2012). Menurut Nitisastro (1981:8) dalam Syahrums & Salim (2012) penyelidikan ilmiah atau penyelidikan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran yang sebenarnya tentang suatu keadaan (Syahrums & Salim, 2012). Jadi, metode penelitian adalah cara untuk menyelidiki sesuatu secara ilmiah dengan tujuan untuk mendapatkan hasil dari yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif berarti penelitian yang mengikuti kaidah ilmiah, yaitu berwujud atau berdasarkan pengalaman, objektif, dapat diukur, logis, dan teratur (Balaka, 2022).

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan digunakan sebagai penelitian, sedangkan sampel terdiri dari kumpulan anggota populasi (F. Hayes, 2005). Populasi pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Motivasi Pengguna Aplikasi Kencan Terhadap Kesehatan Mental Pada Mahasiswa" ini adalah mahasiswa yang berada di universitas Pulau Jawa. Populasi ini dipilih karena persentase penduduk usia 19-24 tahun yang mengakses internet dalam 3 bulan terakhir sebesar 15,26% (Badan Pusat Statistik, 2021). Penduduk dengan usia 19-24 tahun dipilih karena rentan usia mahasiswa antara usia 19-24 tahun. Pulau Jawa dipilih sebab tingkat jasa internet tertinggi yaitu 43,92% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, 2022).

Dari Badan Pusat Statistik Jumlah Mahasiswa yang termasuk kementerian riset, teknologi dan Pendidikan tinggi negeri dan swasta di Pulau Jawa Tahun 2021 sebanyak 3.379.761. Pada perhitungan website surveymonkey.com didapatkan 385 minimal sample size. Namun, angka diperluas hingga 400 untuk menghindari error. Hasil perhitungan tersebut memakai 3.379.761 population size, 95% confidence level, dan 5% margin of error.

Non-probability sampling digunakan dalam penelitian ini sebagai teknik sampling di mana sampel dalam peluang anggota populasi tidak memiliki kerangka. Setelah itu, lebih spesifiknya menggunakan metode convenience sampling karena ketersediaan dan kemudahan sebagai hal yang utama pengambilan sampel untuk meriset jumlah yang akan dijadikan sampel. Aksidental teknik penarikan sampel digunakan karena adanya kemudahan (*convience*). Sampel dapat dipilih waktu, situasi dan tempat yang sesuai (Priyono, 2008).

Sampel adalah satu EPSEM dan pendekatan standar untuk memperkirakan ketepatan dapat digunakan. (D. Crano, B. Brewer, & Lac, 2015). Perwakilan mahasiswa di Pulau Jawa digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Sampel sendiri terdiri dari beberapa anggota populasi yang diambil. Contoh mahasiswa yang berada di Pulau Jawa Barat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa di Pulau Jawa dan menggunakan aplikasi kencan Bumble.

Penelitian ini dilakukan secara online atau daring untuk rencana pengambilan data, yaitu dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner tersebut dibuat menggunakan google form. Metode ini menjangkau sampel responden memiliki banyak keuntungan dalam hal biaya, waktu, dan tenaga. Selain itu, menggunakan kuesioner juga dapat membuat pertanyaan yang lebih efektif sehingga responden dapat membacanya lebih dari satu kali untuk memahaminya.

Mengukur sikap, ide, pandangan seseorang atau suatu golongan dalam hal-hal yang dapat disaksikan secara sosial dengan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2017). Skala likert yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini terdiri dari tiga jenis skala likert. Pertama, skala likert 1-7 di mana, 1 merupakan sangat tidak setuju sampai 7 merupakan sangat setuju. Skala 1-7 digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden lebih detail terkait apa yang dialami responden. Kedua, skala likert 0-2, di mana 0 merupakan tidak benar sampai 2 merupakan benar. Ketiga, skala likert 0-3, di mana 0 merupakan tidak pernah sampai 3 merupakan selalu.

Peneliti menggunakan uji validitas dengan software Lisler 8.50 dan uji reliabilitas dengan software IBM SPSS statistics 27 dilihat dari Cronbach Alpha (α). Uji Hipotesis didapatkan dengan menguji data di software Lisler 8.50. Prosedur pada penelitian ini dengan membagikan kuesioner kepada responden, lalu responden mengisi sesuai dengan keadaannya. Setelah itu,

dikumpulkan data sebanyak jumlah yang ditetapkan yaitu 400 responden dan dilakukan uji olah data dengan software Lisler 8.50 dan IBM SPSS statistics 27.

Operasional variabel terdiri dari lima variabel yaitu, Motif Peningkatan Harga Diri (MPHD) terdiri dari tiga item dan menggunakan skala likert 1-7 dari referensi (Orosz, et al., 2018), Motif Cinta (MC) terdiri dari enam item dan menggunakan skala likert 1-7 dari referensi (Orosz, et al., 2018), Motif Interaksi (MI) terdiri dari empat item dan menggunakan skala likert 1-7 (Timmermans & De Caluwe, 2017), variabel Depresi (D) terdiri dari 13 item dan menggunakan skala likert 0-2 dari referensi (Fernández-Martínez, Morales, Mendez, Espada, & Orgiles, 2020), dan yang terakhir adalah variabel Kecemasan (K) terdiri dari lima item dari referensi (Lovibond & Lovibond, 1995).

HASIL DAN DISKUSI

Karakteristik Demografi Responden

Tabel 1. Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentase (%)
19	84	21,00%
20	68	17,00%
21	93	23,25%
22	61	15,25%
23	51	12,75%
24	43	10,75%
Total	400	100,00%

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat usia responden dari rentang 19-24 tahun jumlah terbanyak yang menggunakan aplikasi kencan Bumble berada di usia 21 tahun dengan jumlah 93 responden dan persentase 23,25%. Jumlah usia yang sedikit bermain aplikasi kencan Bumble berada di usia 24 tahun dengan jumlah 43 responden dengan persentase 10,75%. Usia 19-24 tahun digunakan karena usia rata-rata mahasiswa berada di rentang 19-24 tahun. Selain itu, di usia tersebut menurut Badan Pusat Statistik memiliki jumlah yang besar yaitu 15,26%.

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Perempuan	222	55.5%
Laki-Laki	178	44.5%
Total	400	100,00%

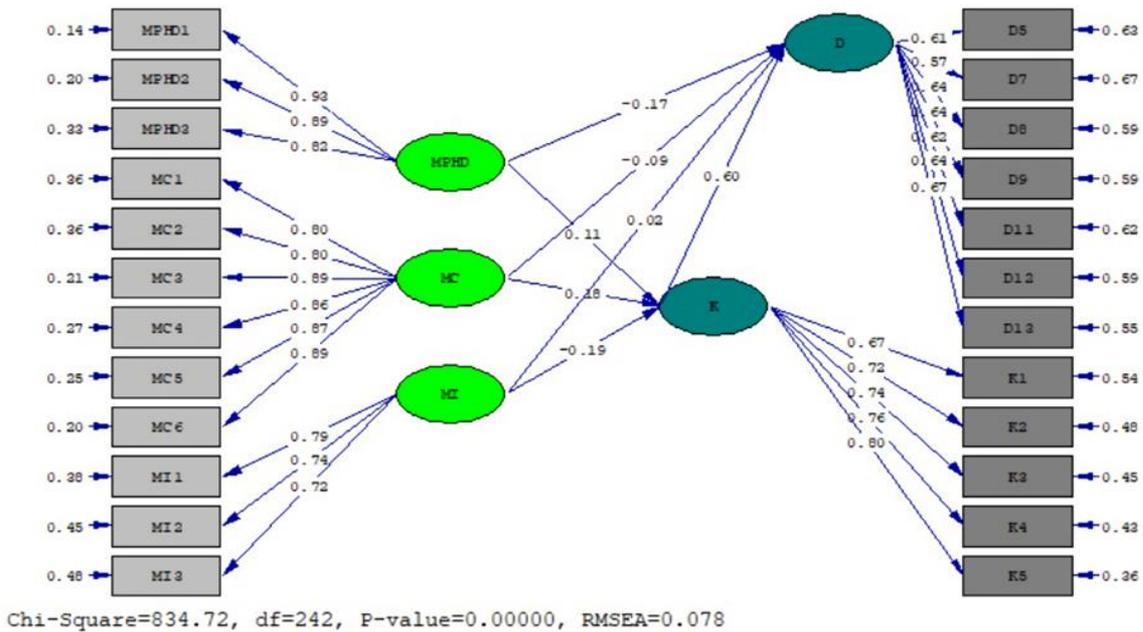
Berdasarkan tabel 2 didapatkan jenis kelamin terbanyak berada pada perempuan sebanyak 222 responden dengan persentase 55,5%. Sedangkan, jumlah responden laki-laki pengguna aplikasi kencan Bumble didapatkan sebanyak 178 responden dengan persentase 44,5%. Jadi, pengguna aplikasi kencan Bumble terbanyak berada di mahasiswa perempuan.

Tabel 3. Domisili Responden

Domisili	Jumlah	Persentase (%)
Banten	27	7%
DKI Jakarta	104	26%
Jawa Barat	142	36%
Jawa Tengah	61	15%
DI Yogyakarta	41	10%
Jawa Timur	25	6%
Total	400	100%

Berdasarkan tabel 3 didapatkan domisili pengguna aplikasi kencan Bumble terbanyak berada di Jawa Barat sebanyak 142 responden dengan persentase 36%. Sedangkan, yang memiliki jumlah terdikit ada di Jawa Timur dengan jumlah 25 responden dengan persentase 6%. Setelah yang menempati urutan pertama yaitu Jawa Barat, DKI Jakarta berada di peringkat ke dua dengan jumlah 104 responden dengan persentase 26%. Jadi, mahasiswa pengguna aplikasi kencan Bumble terbanyak berada di Pulau Jawa adalah berada di Provinsi Jawa Barat.

Analisis Statistik Deskriptif



Gambar 1. Standardized solution (Validitas)

Pada gambar di atas model dapat dikatakan *good fit* dikarenakan nilai *loading factor* keseluruhan telah > 0.05. Artinya, model ini telah dapat menjelaskan model pengaruh motif pengguna aplikasi kencana Bumble terhadap kesehatan mental. Adapun syarat dari model yang dapat dikategorikan *good fit* dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Model di atas sudah dimodifikasi untuk mendapatkan model yang terbaik dengan menghilangkan beberapa item pada variabel.

Tabel 4. Hasil Uji Kecocokan Keseluruhan Model

No.	Ukuran GOF	Target-Tingkat Kecocokan	Hasil Estimasi	Tingkat Kecocokan
1.	GFI	$GFI \geq 0.90 = \textit{good fit}$, $0.80 \leq GFI \leq 0.90 = \textit{marginal fit}$	0.85	<i>Moderate fit</i>
2.	IFI	$IFI \geq 0.90 = \textit{good fit}$, $0.80 \leq IFI \leq 0.90 = \textit{marginal fit}$	0.90	<i>Good fit</i>
3.	CFI	$CFI \geq 0.90 = \textit{good fit}$, $0.80 \leq CFI \leq 0.90 = \textit{marginal fit}$	0.90	<i>Good fit</i>
4.	NFI	$NFI \geq 0.90 = \textit{good fit}$, $0.80 \leq NFI \leq 0.90 = \textit{marginal fit}$	0.86	<i>Moderate fit</i>
5.	SRMR	Kurang dari 0.08	0.067	<i>Good fit</i>
6.	RMSEA	Kurang dari 0.080	0.078	<i>Good fit</i>

Dapat dilihat ukuran GOF sudah mendekati baik karena nilai-nilai yang menunjukkan *good fit*. Dapat dilihat nilai *Goodness Of Fit Statistic* (GFI) mendapatkan nilai 0.85 dan dapat dikatakan *moderate fit* karena nilai di antara 0.80 sampai dengan 0.90, dikatakan *good fit* bila di atas 0.90. IFI, CFI, dan NFI dikatakan *good fit* bila didapatkan angka 0.90 atau lebih. Nilai *Incremental Fit Index* (IFI) didapatkan 0.90 dan dikatakan *good fit* sesuai dengan kriteria yang ada. Nilai *Comparative Fit Index* (CFI) didapatkan 0.90 dan dikatakan *good fit*.

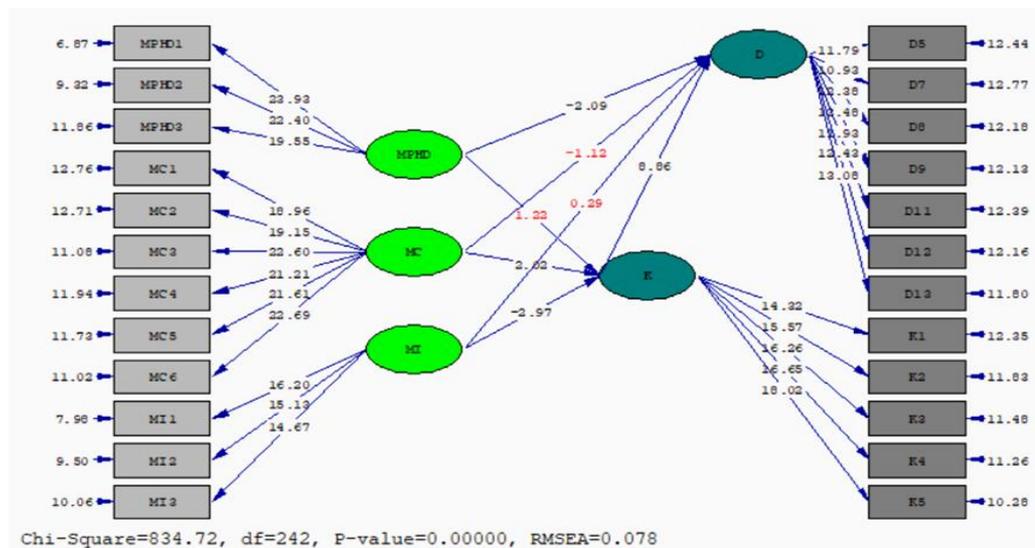
Adapun nilai Normed Fit Index (NFI) yang didapatkan adalah 0.86 dan dapat dikatakan *moderate fit* karena angka berada di antara 0.80 sampai dengan 0.90. *Standardized RMR* (SRMR) yang didapatkan adalah 0.067 dikatakan *good fit* karena kurang dari 0.08. *Root Mean Square Error of Approximation* (RMSEA) yang didapatkan adalah 0.078 dikatakan *good fit* karena kurang dari nilai yang ditentukan yaitu 0.080.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha (α)	Keterangan
MPHD	0.907	Reliable
MC	0.939	Reliable
MI	0.788	Reliable
D	0.819	Reliable
K	0.849	Reliable

Catatan : MPHD (Motif Peningkatan Harga Diri), MC (Motif Cinta), MI (Motif Interaksi), D (Depresi), dan K (Kecemasan).

Berdasarkan tabel di atas uji reliabilitas setiap variabel dikatakan reliabel. Hal tersebut dikarenakan angka-angka yang didapatkan melebihi nilai yang ditetapkan yaitu minimal 0.7. Uji dilakukan dengan *software* IBM SPSS statistics 27 dan dilihat dari nilai *Cronbach Alpha* (α). Angka-angka yang didapatkan adalah 0,907 pada variabel MPHD, 0,939 pada variabel MC, 0,788 pada variabel MI, 0,819 pada variabel D, dan 0,849 pada variabel K.



Gambar 2. T-Value

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat pada nilai T-Value. Angka yang menunjukkan adanya hubungan harus melebihi dari angka yang ditetapkan yaitu 1,96. Angka yang melebihi dari 1,96 dapat dikatakan signifikan. Angka yang menunjukkan adanya hubungan yang

signifikan adalah -2,09, 2.02, dan -2,97. Angka-angka yang tidak menunjukkan adanya hubungan yang signifikan adalah -1,12, 0,29, dan 1,22. Model di atas sudah dimodifikasi untuk mendapatkan model yang terbaik dengan menghilangkan beberapa item pada variabel.

Tabel 6. Model Struktural dan Hubungannya dengan Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Hubungan	T-Value	Estimasi Standard Solution (β)	Kesimpulan	Keputusan
1	Motivasi Peningkatan Harga Diri → Kecemasan.	1.22	0.11	Tidak Signifikan	Hipotesis (H ₁) ditolak
2	Motivasi Peningkatan Harga Diri → Depresi.	-2.09	-0.17	Signifikan	Hipotesis (H₂) diterima
3	Motivasi cinta → Kecemasan.	2.02	0.18	Signifikan	Hipotesis (H₃) diterima
4	Motivasi Cinta → Depresi.	-1.12	-0.09	Tidak Signifikan	Hipotesis (H ₄) ditolak
5	Motivasi Interaksi → Kecemasan.	-2.97	-0.19	Signifikan	Hipotesis (H₅) diterima
6	Motivasi Interaksi → Depresi.	0.29	0.02	Tidak Signifikan	Hipotesis (H ₆) ditolak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hipotesis-hipotesis yang diterima dan ditolak. Dapat disimpulkan bahwa motivasi peningkatan harga diri, motivasi cinta, dan motivasi interaksi memiliki pengaruh yang signifikan dalam motivasi penggunaan aplikasi kencan Bumble pada mahasiswa. Setelah itu, motivasi-motivasi tersebut berpengaruh pada depresi

dan kecemasan. Motivasi peningkatan harga diri terhadap kecemasan memiliki pengaruh yang signifikan. Motivasi cinta terhadap kecemasan memiliki pengaruh yang signifikan. Motivasi interaksi terhadap kecemasan memiliki pengaruh yang signifikan.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi kencan pada mahasiswa memiliki pengaruh terhadap kesehatan mental. Motif penggunaan aplikasi kencan pada mahasiswa adalah untuk meningkatkan harga diri, motif cinta, dan motif interaksi. Hal tersebut memiliki pengaruh terhadap kesehatan mental pada kecemasan dan depresi. Saran yang dapat diajukan adalah membatasi penggunaan aplikasi kencan agar tidak berlebihan, agar menjaga kesehatan mental lebih baik pada mahasiswa.

REFERENSI

- A Hall, J. (2018). When is social media use social interaction? Defining mediated social interaction. Sage New Media & Society .
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, I. (2022, Juni). Profil Internet Indonesia 2022. Retrieved from apjii.or.id: <https://apjii.or.id/survei>
- Badan Pusat Statistik, S. S. (2021). Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2019-2021. Retrieved from bps.go.id: <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>
- Balaka, M. Y. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Berryman, C., J. Ferguson, C., & Negy, C. (2017). Social Media Use and Mental Health among Young Adults. *Psychiatr Q.*
- Cavioni, V., Grazzani, I., Ornaghi, V., Agliati, A., & Pepe, A. (2021). Adolescents' Mental Health at School: The Mediating Role of Life Satisfaction. *Frontiers in Psychology.*
- D. Coduto, K., J. Lee-Won, R., & Min Baek, Y. (2019). Swiping for trouble: Problematic dating application use among psychosocially distraught individuals and the paths to negative outcomes. *Journal of Social and Personal Relationship .*
- D. Crano, W., B. Brewer, M., & Lac, A. (2015). Principles and Methods of Social Research. New York: Routledge.
- F. Hayes, A. (2005). Statistical Methods For Communication Science. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fernández-Martínez, I., Morales, A., Mendez, F. X., Espada, P. J., & Orgiles, M. (2020). Spanish Adaption and Psychometric Properties of the Parent Version of the Short Mood and

Feelings Questionnaire (SMFQ-P) in a Non-Clinical Sample of Young School-Aged Children. *The Spanish Journal of Psychology*.

H. Di Cara, N., Winstone, L., Sloan, L., S.P. Davis, O., & M.A. Haworth, C. (2022). The mental health and well-being profile of young adults using. *npj Mental Health Research* .

Holtzhausen, N., Fitzgerald, K., Thakur, I., Ashley, J., Rolfe, M., & Winona Pit, S. (2020). Swipe-based dating applications use and its association with mental health outcomes: a cross-sectional study . *BMC Psychology*.

Kelly, Y., Zilanawala, A., Booker, C., & Sacker, A. (2018). Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study. *Elsevier Eclinical Medicine* .

Kreya, M., & Wok, S. (2020). Social Media Addiction and Its Influence on Mental Health Among . *Asian Scholars Network* .

Kumar Sharma, M., John, N., & Sahu, M. (2020). Influence of social media on mental health: a systematic review. *Wolters Kluwer Health*.

Lovibond, P. F., & Lovibond, S. H. (1995). The Structure of Negative Emotional States: Comparison of The Depression Anxiety Stress Scales (DASS) With The Beck Depression And Anxiety Inventories. *Pergamon Beav. Res. Ther.*

Orosz, G., Benyo, M., Berkes, B., Nikoletti, E., Gal, E., Toth-Kiraly, I., & Bothe, B. (2018). The personality, motivational, and need-based background of problematic. *Journal of Behavioral Addictions*.

Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Timmermans, E., & De Caluwe, E. (2017). Development and Validation of the Tinder Motives Scale (TMS). *Computers in Human Behavior*.

Tran, A., Suharlim, C., Mattie, H., Davison, K., Agenor, M., & Austin, S. B. (2019). Dating app uses and unhealthy weight control behaviors among a sample of U.S. adults: a cross-sectional study. *Journal of Eating Disorders*.

Urbán, R., Szigei, R., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2014). Global self-esteem and method effects: Competing factor structures, longitudinal invariance, and response styles in adolescents. *Springer Link Behavior Research Methods*.