

Gambaran Kesepian Pada Penggemar K-Pop Yang Memiliki Akun *Role Play*

Overview of Loneliness K-Pop Fans Who Have Role Play Accounts

Musyrifah Abdillah¹, Nursan Junita^{2*}, Rini Julistia³

¹ Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh
Jl. Cot Tengku Nie, Reuleut, Muara Batu, Aceh Utara 24355 – Indonesia

*Correspondence author: nursan.junita@unimal.ac.id

Abstract: *The research is a descriptive quantitative study, using the lonely scale and univariate analysis to describe the loneliness of the fans with the role play account. The subject of a hundred role play users assessed using the lemeshow formula, results were found that k-pop fans with role play accounts have low loners (37%), while the most improved feelings are in the depression aspect (19.44%), with the highest age being late teens (27,58%), at the highest sex being women (25,51%), at the most high school education (26,86%), And in the most highest-usage duration of 2-9 months (16,66%). From the top it can be drawn to the conclusion that the fans of the role role account owners are totally undercredited, as they are able to manage their lack of trust and build more trust and harmony with the people around them, and they are able to make the environment that they want it*

Keywords: *Loneliness, K-Pop Fans, Role Play*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, menggunakan skala kesepian dan analisis univariate untuk menggambarkan kesepian para penggemar yang memiliki akun *role play*. Subjek berjumlah seratus orang pengguna *role play* yang dihitung menggunakan rumus Lemeshow, Hasilnya diperoleh bahwa penggemar K-Pop yang memiliki akun *role play* memiliki kesepian yang rendah (37%), sedangkan peraspek hasil paling tinggi ada pada aspek depresi (19,44%), secara usia yang paling tinggi adalah usia remaja akhir (27,58%), pada jenis kelamin yang paling tinggi ada pada perempuan (25,51%), pada pendidikan yang paling tinggi adalah pendidikan SMA (26,86%), dan pada durasi penggunaan yang paling tinggi pada penggunaan 2-9 bulan (16,66%). Dari hasil diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa para penggemar pemilik akun *role play* secara keseluruhan rendah dikarnakan mereka mampu untuk mengatasi rasa tidak percayanya dengan lebih bisa mempercayai dan membangun hubungan yang harmonis dengan orang sekitar serta mereka mampu membuat lingkungan sekitar seperti yang mereka inginkan.

Kata Kunci: Kesepian, Penggemar K-Pop, *Role Play*

Pendahuluan

Budaya Korean Pop atau K-Pop merupakan budaya musik asal Korea Selatan, K-Pop memiliki ciri khas musik yang memberikan kesenangan tersendiri bagi penikmat musik Korean populer (Taqwin, 2016).

Konsumsi atas budaya Korean Pop (K-Pop) menyebar di Indonesia karna kebiasaan para penggemar untuk mengetahui segala informasi mengenai idolanya, penggemar juga menunjukkan perannya sebagai penggemar salah satunya adalah dengan *role play* atau bermain peran (Achsa & Affandi, 2015).

Role player sebutan untuk mereka yang bermain peran di media sosial, dengan tidak mengungkapkan identitas aslinya dan berinteraksi antar roleplayer (Fatmawati & Salmiyah, 2017). Para penggemar sebenarnya bermain peran dengan melibatkan diri mereka untuk menciptakan kedekatan dirinya dengan idola, dengan menjadi *role player*.

Melalui *role play* penggemar mengekresikan diri mereka dan membentuk identitas virtual, hal itu dilakukan penggemar untuk menuangkan imajinasinya dengan memainkan peran sehingga menjadi seperti sang idola (Achsa & Affandi, 2015).

Role player adalah istilah untuk penggemar yang memainkan peran sebagai identitas baru di dunia *role play* (Nuraini, 2021) Bentuk perilaku partisipatoris tersebut mereka lakukan karena mereka kurang dapat membangun hubungan sosial seperti komunikasi interpersonal yang

kurang dan akhirnya mereka mengalami kesepian (Hanum, 2010).

Menurut Anissela (2021) kesepian merupakan keadaan seseorang yang merasa tersisihkan dan kurang dianggap dalam hubungan sosialnya secara nyata karena lemahnya kemampuan untuk bersosialisasi.

Menurutnya, kesepian pada remaja lebih banyak terjadi dibandingkan orang dewasa, seseorang yang mengalami kesepian akan mencari cara lain untuk melakukan hubungan menggunakan cara yang berbeda. Hasil survei yang dilakukan peneliti pada 34 responden yang menggunakan akun *role play* pada tanggal 13-27 januari 2022: terdapat 60 % mengalami kesepian tinggi.

Remaja berada di masa perkembangan dimana tidak boleh dihabiskan hanya untuk mengisolasi diri dari dunia sosial di masa ini remaja akan membentuk identitas dan menetapkan identitas kemudian mengembangkan emosi dan fisik yang stabil (Santrock, 2003). Kesepian membuat remaja mencari pelarian, salah satu dengan cara adiksi internet dan kecanduan media sosial (Anuari, 2018).

Metode

Penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui deskripsi dari satu variabel dengan menggunakan satu variabel yaitu variabel Kesepian (*Loneliness*).

Subjek

Rumus Lemeshow (1997) adalah rumus yang digunakan untuk mengetahui jumlah sampel. Sampel akan sangat berpengaruh pada representasi populasi dalam sebuah proses penelitian. Berdasarkan perhitungan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini seratus orang responden.

Pengukuran

Penelitian ini menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan 3 aspek yang dikembangkan oleh Russell (1996) yaitu *Personality* (kepribadian), *Social desirability* (keinginan sosial), *Depression* (depresi). Alat ukur sebelum uji coba terdiri dari 66 item, dimana 33 item merupakan item *favorable* (kesepian) dan 33 item merupakan item *unfavorable* (non kesepian) model skala yang digunakan untuk skala kesepian mengacu pada model skala likert yang terdiri dalam empat alternatif jawaban yaitu: pertanyaan *favorable* diberi skor sebagai berikut: sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2, sangat tidak setuju (STS) = 1. Sedangkan pernyataan *unfavourable* diberi skor sebagai berikut: sangat setuju (SS) = 1, setuju (S) = 2, tidak setuju (TS) = 3, sangat tidak setuju (STS) = 4

Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner

mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Berdasarkan uji validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Corrected Item-Total*.

Correlation diketahui bahwa terdapat 53 item skala kesepian yang dapat digunakan untuk penelitian dengan indeks daya beda 0,308-0,843 dan 13 item dinyatakan gugur karena memiliki nilai koefisien validitas < 0,30.

Menurut Sugiyono (2019) Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas maka dapat disimpulkan bahwa skala Kesepian memperoleh nilai reliabilitas 0,964.

Hal ini menunjukkan bahwa reliabilitas skala ini diterima dan cukup reliabel sehingga memungkinkan atau layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data

Data dianalisis dengan dibantu program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*). Dalam analisis data dilakukan dengan cara analisis univariat, analisis univariat adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2019).

Hasil

Karakteristik dari subjek penelitian, merujuk pada pengelompokan usia remaja menurut Santrock (2003) menetapkan masa remaja dimulai sekitar usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada sekitar usia 18 hingga 20 tahun. Mayoritas kelompok usia pada penelitian ini adalah kelompok usia remaja awal yang berjumlah 55 orang atau 55%, kemudian kelompok usia remaja akhir berjumlah 45 orang atau 45%.

Mayoritas jenis kelamin penggemar K-Pop pada penelitian ini yang paling tinggi berjenis kelamin perempuan sejumlah 65 orang atau 65%, dan subjek minoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 orang atau 35%. Sedangkan pada jenjang pendidikan dapat diketahui jenjang pendidikan yang paling banyak menggunakan akun *role play* adalah jenjang pendidikan SMA dengan persentase 91% dan jenjang pendidikan kuliah dengan persentasenya hanya 9%.

Persentasi pengguna *role play* paling lama ada pada durasi penggunaan 3 sampai 3,6 tahun dengan persentase 39%, pengguna paling lama kedua yaitu 1,5 sampai 2,5 tahun dengan persentase 31%, pada urutan ketiga lama waktu menggunakan *role play* selama 2 sampai 9 bulan dengan persentase 15%, pada urutan keempat lama menggunakan *role play* yaitu 4 tahun dengan persentase 12%, selanjutnya pada urutan ke lima lama waktu menggunakan *role play* yaitu 5 tahun dengan persentase 3%.

Tabel 1.
Kategori Aspek Kesepian

No	Aspek	Persentase Aspek Kesepian	
		Rendah	Tinggi
1	<i>Personality</i>	14.28%	19.04%
2	<i>Social Desirability</i>	18.18%	15.15%
3	<i>Depression</i>	13.88%	19.44%
	Total	46.34%	53.63%

Tabel 2.
Kategori Subjek berdasarkan Usia

No	Usia	Persentase Usia	
		Rendah	Tinggi
1	Remaja Awal (13-16)	24.28%	25.71%
2	Remaja Akhir (17-20)	22.41%	27.58%
	Total	46.69%	53.29%

Gambaran Kesepian pada Penggemar K-Pop yang Memiliki Akun *Role Play*

Tabel 3.
Kategori Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Persentase Jenis Kelamin	
		Rendah	Tinggi
1	Perempuan	24.48%	25.51%
2	Laki-laki	27.5%	22.5%
	Total	51.98%	48.01%

Tabel 4.
Kategori Subjek berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan	Persentase Pendidikan	
		Rendah	Tinggi
1	SMA	23.13%	26.86%
2	Perkuliahan	25%	25%
	Total	48.13%	51.86%

Tabel 5.
Kategori Subjek berdasarkan Lama Menggunakan *Role Play*

No	Menggunakan <i>Role Play</i>	Persentase Lama Menggunakan <i>Role Play</i>	
		Rendah	Tinggi
1	2 sampai 9 bulan	8.33%	16.66%
2	1,5 tahun sampai 2,5 tahun	12.5%	12.5%
3	3 tahun sampai 3,6 tahun	14.28%	10.71%
4	4 Tahun	12.5%	12.5%
5	5 Tahun	0%	0%
	Total	47.61%	52.37%

Diskusi

Skala kesepian dengan jumlah item yang layak digunakan setelah uji instrumen adalah sebanyak 53 item. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kesepian pada penggemar K- Pop yang memiliki akun *role play*. Kesepian merupakan perasaan tidak menyenangkan yang diterima seseorang dari hubungan sosial yang dijalaninya.

Russell (1996) mendefinisikan *Loneliness* (kesepian) sebagai persepsi subjektif seseorang dikarenakan kurangnya hubungan sosial yang dijalani, baik secara kuantitas ataupun kualitas

hubungan, hal ini karna individu mengalami kesepian disebabkan oleh kepribadian mereka, kehidupan sosial disekitar mereka, dan perasaan sedih serta tidak berharga yang dirasakan individu.

Berdasarkan hasil penelitian, uji deskriptif yang dilakukan menunjukkan bahwa gambaran mengenai kesepian penggemar yang memiliki akun *role play* tergolong rendah yaitu 37% dengan frekuensi yaitu 37 orang.

Hasil ini menunjukkan bahwa rendahnya angka kesepian pada penggemar K- Pop. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh

Sasmita & Syukriah (2022) yang menyatakan bahwa penggemar termotivasi untuk meluapkan perasaannya secara intensif dan komplusif untuk melakukan kegiatan pengidolaan, bukan karna perasaan kesepian, aktivitas tersebut dilakukan penggemar untuk menunjukkan kecintaan terhadap idola mereka.

Menurut Fitriyani (2022) tidak ada hubungan antara tingkat kesepian dan aktifitas pengidolaan pada penggemar K-Pop pada club komunitas. Sejalan dengan hal tersebut penelitian dari Fatimah (2021) pada remaja komunitas NCTzen di Indonesia menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara kesepian dengan celebrity worship, karna para remaja komunitas mengetahui dan dapat memilah mana yang buruk maupun baik dalam berperilaku mengidolakan artis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kesepian seseorang tidak tentu mengakibatkan seseorang berperilaku berlebihan dalam mengidolakan artis pujaannya.

Hasil penelitian menunjukkan ketiga aspek yaitu : *Personality* memiliki persentase tinggi sebanyak 19,04%, lalu *Social desirability* dengan nilai persentase tinggi sebanyak 15,15%, dan yang terakhir yaitu aspek *Depression* dengan nilai persentase tinggi sebanyak 19,44%.

Hasil dari kategorisasi tersebut menunjukkan bahwa penggemar yang memiliki kesepian berbeda tiap aspeknya, dimana aspek yang paling rendah yaitu *Social Desirability*. Berbeda dengan aspek paling dominan yaitu aspek *Depression*.

Rusell (1996) mengungkapkan perasaan depresi ditandai dengan sikap atau perasaan yang tidak berharga, sedih, murung, kehilangan semangat, dan mengalami tekanan dalam diri hingga akhirnya mengakibatkan depresi, akibatnya mereka yang tidak mendapatkan validasi didunia nyata akhirnya mencari validasi di dunia maya.

Penelitian lainnya dilakukan juga dilakukan oleh Dianoviana (2018) menyebutkan tidak semua remaja berhasil melalui perubahan di masa masa remaja dengan baik, bahkan diantara mereka mulai mengalami berbagai peristiwa yang tidak mengenakkan. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi berbagai permasalahan hidup dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan potensi resiko remaja mengalami depresi semakin tinggi.

Penelitian Yusuf (2015) depresi memiliki hubungan dengan kesepian yang dialami remaja. Menurut Envira (2019) depresi ada kaitannya dengan perilaku pemujaan selebriti. Depresi yang dialami penggemar membuat mereka menggunakan role play. hal ini sesuai dengan penelitian oleh Dafnaz & Effendy (2020) kesepian menjadi salah satu masalah psikologis yang sering muncul pada remaja, salah satu penyebab timbulnya kesepian pada remaja adalah tidak terpenuhinya kebutuhan emosi dan sosial.

Aspek yang paling tidak dominan yaitu aspek Sosial Desilabirity, Kesepian merupakan keadaan ketika seseorang merasa tersisihkan dan kurang

dianggap dalam hubungan sosialnya secara nyata karena lemahnya kemampuan untuk bersosialisasi karna ketidak mampuan remaja tersebut dalam menjalin pergaulan sosial menyebabkan munculnya rasa kesepian (Fitryani, 2022).

Berdasarkan usia, di peroleh hasil yaitu 25,71% pada remaja awal dan 27,58% pada remaja akhir. Hasil analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa penggemar K-Pop yang memiliki akun *role play* yang berusia remaja akhir memiliki persentase kesepian yang lebih tinggi dibandingkan penggemar K-Pop yang memiliki akun *role play* berusia remaja awal.

Menurut Weiss (dalam Russell et al, 1984) remaja akhir kurang dekat dengan pertemanan yang mereka jalani dan terdorong untuk mencari orang lain untuk menciptakan hubungan yang dekat. Banyak hal yang membuat usia remaja akhir mengalami kesepian para penggemar yang berumur remaja akhir juga kebanyakan mengikuti komunitas, hal tersebut juga yang melatar belakangi penggemar tertarik pada budaya populer korea karna perilaku mereka yang mencari informasi tentang korea sebagai hiburan atau bahkan hobi (Ruja & Sukanto 2022).

Menurut hasil survei nasional Amerika pada majalah *Psychology Today* menunjukkan bahwa dari empat puluh ribu orang yang merasakan kesepian berasal dari remaja yaitu sebanyak 79%. Usia remaja lebih

rentan mengalami kesepian dibandingkan usia orang dewasa (dalam Febriani, 2021).

Setiap individu dapat merasakan kesepian baik tua, muda, miskin, kaya, laki-laki maupun perempuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil 25,51% pada subjek penelitian dengan jenis kelamin perempuan. Sedangkan laki-laki, diperoleh hasil dengan persentase 22,5%.

Hasil kategorisasi kesepian berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa perempuan lebih rentan mengalami kesepian dengan nilai tertinggi 25,51% di bandingkan laki- laki. hal ini sejalan dengan penelitian dari Halimahyani (2019) aktivitas pengidolaan perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki. Laki-laki mengekspresikan dirinya dengan mengidolakan selebriti pria sebagai bentuk sikap agresif, namun perempuan menyukai selebriti pria untuk memenuhi fantasi ideal mereka dalam memilih pasangan.

Mental Health Foundation (2010) juga menemukan bahwa hanya 33% dari subjek laki-laki yang merasakan kesepian, sedangkan subjek perempuan merasakan kesepian sebanyak 41%.

Selanjutnya pada rentang pendidikan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pendidikan SMA memiliki nilai persentase yaitu 26,86% berbeda dengan perkuliahan yang memiliki nilai persentase yaitu 25%. Hasil kategorisasi ini menunjukkan bahwa subjek pada rentang pendidikan SMA lebih kesepian dari pada jenjang pendidikan perkuliahan.

Pada penelitian oleh Siwi & Qomaruddin (2021) yang melakukan penelitian pada siswa SMA didapat bahwa mayoritas siswa SMA mengalami kesepian karna hubungan yang mereka dapatkan tidak sama seperti hubungan yang mereka inginkan. Hubungan yang mereka inginkan tersebut dibangun dengan berinteraksi dengan sesama penggemar. Hal yang melatar belakangi penggemar tertarik pada budaya populer Korea karna perilaku mereka yang mencari informasi tentang Korea sebagai hiburan atau bahkan hobi hingga mengikuti komunitas, (Trisnayanti et al., 2022)

Selanjutnya gambaran kesepian juga tinjau berdasarkan durasi berapa lama waktu yang digunakan dalam menggunakan role play, dari analisa data yang dilakukan diperoleh hasil yaitu, yang menggunakan roleplay 2 sampai 9 bulan dan memiliki persentase yaitu 16,66%, 1,5 tahun sampai 2,5 tahun dengan persentase 12,5%, 3 tahun sampai 3,6 dengan persentase 10,71%, yang menggunakan selama 4 tahun memiliki persentase sebesar 12,5%, sedangkan yang menggunakan *role play* selama 5 tahun memiliki persentase sebesar 0%.

Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa persentase paling tinggi menggunakan *role play* hanya selama 2 sampai 9 bulan saja. Hal ini sejalan dengan dengan penelitian dari Oelfy (2015) aktifitas pengidolaan bukan tolak ukur yang membuat seseorang mengalami kesepian, aktifitas pengidolaan sangat kecil dipengaruhi oleh kesepian.

Sejalan juga dengan hal tersebut Husnusyifa (2019) durasi lamanya responden menjadi penggemar bisa berbeda-beda, walaupun ada yang menjadi penggemar lebih dari 5 tahun, 3 tahun, atau baru menjadi penggemar selama seperti 3-6 bulan hanya karna sikap fanatisme semata bukan karna kesepian.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggemar K-Pop yang menggunakan akun *role play* memiliki kesepian yang rendah dengan persentase 37%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kesepian pada remaja terbilang rendah adapun berdasarkan aspek kesepian diperoleh aspek yang paling dominan dalam mengukur kesepian penggemar K-Pop yang memiliki akun *role play* adalah aspek *Depression* tinggi yaitu 19,44% dan persentase rendah 13,88 %, sedangkan pada rentang usia ada remaja akhir dengan persentase paling tinggi pada usia remaja akhir 27,58% dan persentase rendah 22,41%, pada jenis kelamin didapati perempuan lebih tinggi dibandingkan laki-laki, persentase tinggi pada jenis kelamin perempuan yaitu 25,51% dan nilai persentase rendahnya yaitu 24,48%, pada pendidikan yang memiliki persentase paling tinggi ada pada tingkat pendidikan SMA yaitu 26,86% dengan nilai persentase rendahnya yaitu 23,13%, hasil kategorisasi yang terakhir ada durasi penggunaan *role play* dan persentase paling tinggi ada pada pengguna yang

menggunakan *role play* 2 sampai 9 bulan 16,66% dan nilai persentase rendahnya yaitu 8,33%.

Rendahnya kesepian pada penggemar K-Pop yang memiliki Akun *Role play* dikarenakan mereka mampu untuk mengatasi rasa tidak percayanya terhadap oranglain dengan mempercayai orang sekitar dan membangun hubungan yang harmonis dengan sekitar serta mereka mampu membuat lingkungan sekitar seperti yang mereka inginkan.

Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran, diantaranya Diharapkan kepada subjek untuk dapat meningkatkan aktifitas di luar ruangan serta melakukan kegiatan sosial yang bermanfaat seperti bergabung ke komunitas yang diminati yang dapat membuat subjek berinteraksi dengan orang banyak.

Bagi orangtua diharapkan orangtua dapat memberi perhatian kepada remaja, sehingga remaja tidak merasa kurang diperhatikan dan mencari perhatian didunia maya. Serta bagi peneliti selanjutnya agar menggunakan pendekatan kualitatif, agar hasil penelitian yang didapat lebih lebih dalam terutama untuk memperkaya data penelitian. Peneliti selanjutnya juga sebaiknya memilih aspek lain selain kesepian.

Referensi

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A (2015). 12966-16752-1-Pb. Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya (Permanan Peran` hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media witter), Jurnal Paradigma, 03, 1-12. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/251876-representasi-diri-dan-identitas-virtual-51417a50.pdf>
- Anisela. (2021). Hubungan Antara Tingkat kesepian Dengan Parasocial relationship pada Remaja Penggemar K-Pop di Komunitas Army Purwokerto. [Thesis, Universitas IAIN]. Repository IAIN Purwokerto. Diambil dari <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/10926>
- Dafnaz, K. H., & Effendy, S. (2020). Hubungan kesepian dengan masalah Psikologis dan Gejala Gangguan Somatic pada Remaja. Scripta Score, 2(1), Diambil Dari <https://doi.org/10.32734/scripta.v2i1.3372>
- Dianoviana, K. (2018). Depresi pada Remaja: Gejala dan Permasalahannya. 6(1), 2018.
- Envira, R. (2019). Hubungan Antara Selebriti Dengan Gejala Depresi Pada Remaja Penggemar Korea. [Thesis, Universitas Sanata Dharma]. Repository USD Yogyakarta. Diambil dari <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/34809>
- Fatimah, N. (2021). Perilaku Celebrity Worship pada Remaja Komunitas Nctzens di Indonesia Ditinjau dari *Loneliness*. Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi 2(2), 122-1. Diambi dari <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/sukma/article/view/5997>
- Fatmawati, S., & Salmiyah, D. (2017). Motif Interaksi Sosial Role-Player pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter. E-Proceeding of Management, 4(3), 3345-3352. Diambil dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5120/5093>
- Febriani, Z. (2021). Perbedaan Tingkat Kesepian Pada Remaja Ditinjau dari jenis Kelamin. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7032-7037. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2055>
- Fitriyani, A. (2022). Hubungan Antara tingkat Kesepian Dengan Parasocial relationship Pada remaja Penggemar K-Pop di Komunitas EXO-L lampung. [Thesis, Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung]. Diambil dari <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/20617>
- Hanum, I. L. (2020). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal terhadap Penggunaan Internet bermasalah Dimediasi oleh Kesepian pada Pengguna Akun Roleplayer. [Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. Repository UIN, Malang. Diambil dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/20943/1/16410200.pdf>
- Husnusyifa, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Sikap Fanatisme penggemar (Studi Pada Media Sosial @BTOBIndonesia Terhadap Sikap Fanatisme Penggemar). IDEA: Jurnal Humaniora, 2(2), 2019. Diambil dari <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/idea/article/view/4935>
- Lemeshow. (1997). Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan. Universitas Gajah Mada.

- Nuraini, E. P. (2021). Peran *Role player* dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial Line. . [Thesis, Universitas Muhammadiyah]. Repository UMS, Surakarta. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/92556>
- Oelfy, N. (2015). Pengaruh Attachment Styles dan *Loneliness* Terhadap Interaksi Parasosial Penggemar Kpop. [Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Diambil dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38633/2/NASHWA%20ELFY-FPSI.pdf>
- Russell, D. W. (1996). UCLA *Loneliness* Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40. Diambil dari https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2
- Russell, D., Cutrona, C. E., Rose, J., & Yurko, K. (1984). Social and Emotional *Loneliness* : An Examination of Weiss ' s Typology of *Loneliness*. 46(6), 1313–1321. Diambil dari <https://doi.org/10.1037//0022-3514.46.6.1313>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja* (S. B. Adelar & S. Saragih (eds.)). Erlangga.
- Sasmita, H., Syukriah, D. (2022). Hubungan Antara Kesepian dan Harga Diri dengan Celebrity Worship pada Mahasiswa Penggemar K-Pop Anggota Komunitas Korean Culture Club. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 2(3), 37-45. Diambil dari <https://doi.org/10.37817/psikologikreatifinovatif.v2i3.2125>
- Siwi, L., & Qomaruddin, M. (2021). Perasaan Kesepian Berhubungan dengan Depresi, Kecemasan dan Stres pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11(4), 739-746. Diambil dari <https://doi.org/https://doi.org/10.32583/pskm.v11i4.1586>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D* (Edisi 2). Alfabeta
- Taqwin, Y. N. (2016). *Perilaku Penemuan Informasi pada Komunitas K-Pop “Ever Lasting friends (ELF)*. [Unpublished Thesis]. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Trisnayanti, A. F., Ruja, N., Sukamto, E. P. D. (2022). Ketertarikan Remaja Penggemar Budaya Populer Korea Di Kota Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*. 2(4), 333-340. Diambil dari <https://doi.org/10.17977/um063v2i42022p333-340>
- Yusuf, F. N. (2015). Kesepian dan Depresi: Studi Metaanalisa. *Psychology Forum UMM*. Diambil dari <https://mpsi.umm.ac.id/files/file/331-337%20Rr%20Nia%20faramita.pdf>