

## Intimacy in Teenage Roleplay Players Problematic Internet Use Judging from Loneliness Factors

### Intimasi pada Remaja Pemain Roleplay Penggunaan Internet Bermasalah Ditinjau dari Faktor Kesepian

Rabiah Adawiah<sup>1</sup>, Lisda Sofia<sup>2</sup>, Miranti Rasyid<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Department of Psychology, University of Mulawarman, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[rabiahadawiah6@gmail.com](mailto:rabiahadawiah6@gmail.com), <sup>2</sup>[lisdasofia@yahoo.com](mailto:lisdasofia@yahoo.com), <sup>3</sup>[miranti.rasyid@fisip.unmul.ac.id](mailto:miranti.rasyid@fisip.unmul.ac.id)

Artikel Info	ABSTRACT
<p><b>Riwayat Artikel:</b> Penyerahan 2023-08-09 Revisi 2023-08-17 Diterima 2023-09-13</p> <p><b>Keyword:</b> Problematic Internet Use; Loneliness; Intimacy; Roleplay</p>	<p><i>This study aims to determine the effect of loneliness and intimacy on problematic internet use among adolescent roleplay players. This study uses a quantitative approach. The subjects of this study were 200 roleplay players selected through purposive sampling technique. The measuring instrument used in this study used a loneliness scale, intimacy scale, and problematic internet use scale. The data analysis technique used multiple model regression statistical test. The results showed that: (1) There was a significant effect between loneliness and intimacy on problematic internet use, with <math>F</math> count = 27,864 &gt; <math>F</math> table = 3.04, <math>R</math> square = 0.509, and <math>p = 0.000</math>. The influence contribution (<math>R^2</math>) of loneliness and intimacy on problematic internet use is 0.509; (2) There is a significant effect between loneliness and problematic internet use, namely the value of beta (<math>\beta</math>) = 0.551, <math>t</math> count = 2.785 &gt; <math>t</math> table = 1.972, and <math>p = 0.000</math>. Then on intimacy with problematic internet use, it shows that there is a significant effect with the value of beta (<math>\beta</math>) = 0.293, <math>t</math> count = 1.993 &gt; <math>t</math> table = 1.972, and <math>p = 0.000</math>. The rapid development of the internet makes it easier for users to access social media, one of which is teenagers. Excessive use of the internet can result in problematic internet use, namely the multidimensional syndrome. One of the factors that influence PIB is loneliness.</i></p>
ABSTRAK	Kata Kunci
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian dan intimasi terhadap penggunaan internet bermasalah pada remaja pemain <i>roleplay</i>. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 200 orang pemain <i>roleplay</i> dipilih melalui teknik <i>purposive sampling</i>. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kesepian, skala intimasi, dan skala penggunaan internet bermasalah. Teknik analisa data menggunakan uji statistik regresi model berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kesepian dan intimasi terhadap penggunaan internet bermasalah yaitu dengan nilai <math>F</math> hitung = 27.864 &gt; <math>F</math> tabel = 3.04, <math>R</math> square = 0.509, dan <math>p = 0.000</math>. Kontribusi pengaruh (<math>R^2</math>) kesepian dan intimasi terhadap penggunaan internet bermasalah sebesar 0.509; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kesepian dengan penggunaan internet bermasalah yaitu nilai beta (<math>\beta</math>) = 0.551, <math>t</math> hitung = 2.785 &gt; <math>t</math> tabel = 1.972, dan <math>p = 0.000</math>. Kemudian pada intimasi dengan penggunaan internet bermasalah menunjukkan terdapat pengaruh signifikan dengan nilai beta (<math>\beta</math>) = 0.293, <math>t</math> hitung = 1.993 &gt; <math>t</math> tabel = 1.972, dan <math>p = 0.000</math>. Adanya perkembangan pesat pada internet memudahkan para penggunanya untuk mengakses media sosial, salah satunya remaja. Penggunaan internet yang berlebihan dapat mengakibatkan penggunaan internet bermasalah, yaitu sindrom multidimensional. Salah satu faktor yang memengaruhi PIB adalah kesepian.</p>	<p>Penggunaan Internet Bermasalah; Kesepian; Intimasi; Roleplay</p>
<b>Copyright © 2023 Rabiah Adawiah, Lisda Sofia &amp; Miranti Rasyid</b>	
<b>Korespondensi:</b>	
<p><b>Rabiah Adawiah</b> Department of Psychology, University of Mulawarman, Indonesia Email: <a href="mailto:rabiahadawiah6@gmail.com">rabiahadawiah6@gmail.com</a></p>	

## LATAR BELAKANG

Adanya perkembangan pesat pada internet di Indonesia dengan data yang didapatkan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai 77,2 persen atau 210,2 juta orang dan data pengguna aktif internet untuk bersosial media mencapai 170 juta orang pada tahun 2022 dan pengguna internet tertinggi berada di kelompok usia 13-18 tahun. Media sosial adalah grup berbasis internet yang dibangun di atas ideologi dan teknologi web 2.0 yang memungkinkan pertukaran konten buatan pengguna internet. Para remaja lebih memilih untuk menggunakan internet sebagai wadah untuk bersosialisasi (Caplan, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa awal, pada tahap ini remaja mulai mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional (Ali, dkk., 2012). Salah satu tugas terpenting yang harus dipenuhi oleh remaja adalah membentuk hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan (Hurlock, 2005).

Saat ini media sosial juga dapat digunakan untuk bermain peran atau sering disebut dengan *roleplay*. *Roleplay* adalah sebuah aktivitas yang melibatkan seseorang untuk melakukan permainan peran atau menirukan sebuah tindakan maupun keadaan (Yardley, 2017). Umumnya permainan *roleplay* ini dilakukan oleh para penggemar selebriti dengan menciptakan atau membentuk sosok fiktif dengan identitas baru di media sosial dengan menggunakan selebriti yang mereka gemari sebagai bentuk visualisasi identitas tersebut (Hildawati, 2022). Mereka akan membuat informasi dan data diri secara anonim dengan menggunakan nama dan foto selebriti yang hendak mereka perankan. Setelah itu mereka akan mengembangkan kembali karakter yang akan mereka perankan sesuai dengan imajinasi dan keinginan mereka.

Dalam satu hari pemain *roleplay* dapat menghabiskan waktunya sebanyak 6-8 jam dimana menurut Odaci (2010) bahwa individu dapat mengalami penggunaan internet bermasalah (PIB) jika sudah memakai internet lebih dari 5 jam dalam satu hari. Penggunaan internet bermasalah (PIB) adalah suatu sindrom multidimensional yang terdiri dari simtom kognitif, emosional, dan perilaku yang mengakibatkan seseorang mengalami kesulitan mengatur kehidupannya secara *offline* (Caplan, dkk., 2009). Salah satu faktor yang memengaruhi PIB adalah faktor psikososial seperti kesepian, individu seringkali menggunakan internet untuk meregulasi emosinya atau meredakan masalah psikososial yang dialami. Kesepian adalah reaksi terhadap kurangnya jenis hubungan tertentu, kesepian muncul ketika ada ketidaksesuaian antara harapan seseorang dan kenyataan hubungan mereka yang memungkinkan seseorang untuk merasa kesepian. Seseorang yang memiliki masalah psikososial seperti kesepian lebih dapat menyampaikan pendapat dan berekspresi dengan baik ketika mengungkapkannya melalui media sosial dibandingkan dengan tatap muka secara langsung (Mckenna, dalam rini, 2020).

Terdapat faktor sosial pada kesepian dimana individu melakukan interaksi selektif untuk memilih dengan siapa individu ingin berinteraksi (Oktrianti, 2014). Para pengguna internet lebih memilih untuk membangun hubungan baru dan memelihara hubungan yang ada agar mengurangi rasa kesepian dengan cara membuka diri di internet (Martook, 2015). Awal pertemanan dimulai dengan keterbukaan diri masing-masing pihak, sehingga hubungan yang bermula dari perkenalan meningkat menjadi intimasi dalam sebuah hubungan (Anggraeni, dkk., 2016). Intimasi adalah salah satu fase perkembangan psikososial yang pertama kali dikemukakan oleh Erikson. Erikson (Sanrock, 2003) menyatakan bahwa kedekatan versus isolasi (*intimacy versus isolation*) adalah tahap keenam dari perkembangan sosial yang dialami orang pada masa remaja atau dewasa awal. Saat ini, tugas perkembangan remaja adalah membangun hubungan dekat dengan orang lain. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nadia, dkk., (2018), pemain *roleplayer* merasa lebih nyaman dan aman ketika berinteraksi dalam dunia *roleplayer* sebab walaupun hanya membangun hubungan di dunia maya, mereka saling peduli dan tidak sedikit tumbuh rasa sayang diantara para pemain *roleplay* satu sama lain. Karena individu merasa lebih diperhatikan dan mendapat kasih sayang yang lebih dari teman-teman atau kekasih dalam *roleplayer*, maka individu menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam dunia *roleplayer* daripada kehidupan nyata mereka.

Bermain *roleplay* secara terus menerus memberikan dampak negative terhadap individu hal ini terjadi karena komunikasi verbal secara tatap muka dapat tergantikan dengan komunikasi secara tekstual. Dimana seseorang sejatinya memiliki 5 dasar kebutuhan dalam dirinya, menurut Maslow (dalam Gantina, 2020) adalah rasa untuk dicintai serta kebutuhan akan penghargaan. Gantina (2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa seseorang yang terbiasa bermain *roleplay* secara berkepanjangan dapat mengikis kemampuannya dalam menjalankan peran di kehidupan nyatanya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan dan berdasar pada hasil survei awal di atas terlihat bahwa banyak remaja pemain *roleplay* yang merasa kesepian kemudian mencoba untuk meregulasi perasaannya dengan bermain *roleplay* agar mendapatkan teman baru sehingga mereka merasa dekat satu sama lain sehingga terjalin keintiman di antara mereka. Beriringan dengan perasaan itu membuat mereka kesulitan untuk mengendalikan penggunaannya terhadap internet. Maka dari itu perlu dilakukannya penelitian mengenai ketiga variabel tersebut agar menjawab permasalahan yang terjadi pada remaja pemain *roleplay*.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini menggunakan banyak angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, dan publikasikan hasilnya (Arikunto, 2010). Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah remaja pemain *roleplayer* yang jumlahnya tidak diketahui. Dengan memanfaatkan teknik pengambilan sampel tidak acak

dengan teknik *purposive* dengan jumlah sampel sebanyak 200 remaja pemain *roleplay*.

Pengumpulan data menggunakan alat ukur berupa skala penelitian yang terdiri dari skala penggunaan internet bermasalah yang memuat 24 aitem dengan skor keandalan = 0.881, skala kesepian yang memuat 24 aitem dengan nilai realibilitas = 0.864, dan skala kesepian yang memuat 30 aitem dengan nilai realibilitas = 0.943

Untuk menarik kesimpulan dan menjawab pertanyaan penelitian, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi normalitas dan linearitas. Keseluruhannya diujikan menggunakan program SPSS versi 25.0 *for windows*.

## HASIL PENELITIAN

### Karakteristik Responden

**Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Frekuensi	Presentase
13	24	12%
14	23	11.5%
15	34	17%
16	21	10.5%
17	20	10%
18	24	12%
19	27	13.5%
20	27	13.5%
<b>Jumlah</b>	<b>200</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 dapat diketahui bahwa responden penelitian ini didominasi oleh responden pada usia 13-17 tahun sebanyak 122 orang atau 61

persen. Hal ini menunjukkan responden penelitian masuk dalam kategori usia remaja.

**Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-Laki	39	19.5%
Perempuan	161	80.5%
<b>Jumlah</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat 39 subjek laki-laki atau 19.5 persen dan 161 subjek perempuan atau 80.5 persen dalam penelitian ini.

### Hasil Uji Deskriptif

**Tabel 3. Mean Empirik dan Mean Hipotetik**

Variabel	Mean Empirik	SD Empirik	Mean Hipotetik	SD Hipotetik	Status
PIB	68.42	9.136	60	12	Tinggi
Kesepian	74.44	3.798	60	12	Tinggi
Intimasi	99.32	7.995	75	15	Tinggi

Data pada tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa dengan tingkat PIB yang tinggi dipengaruhi oleh tingginya rasa

kesepian dan didukung oleh intimasi antara pemain *roleplay* lainnya.

**Tabel 4. Kategorisasi Skor Skala Penggunaan Internet Bermasalah**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	(%)
$X \geq M + 1.5 SD$	> 78	Sangat Tinggi	37	18.4%
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	66 – 77	Tinggi	83	41.3%
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	54 – 65	Sedang	71	35.3%
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	42 – 53	Rendah	10	0.5%
$X \leq M - 1.5 SD$	< 42	Sangat Rendah	-	-

Tabel 4 menyajikan data kategorisasi skor skala penggunaan internet bermasalah sebanyak 83 orang memiliki tingkat PIB yang tinggi sebesar 41.3 persen dan

sebanyak 37 orang memiliki tingkat PIB yang sangat tinggi dengan presentase sebesar 18.4 persen.

**Tabel 5. Kategorisasi Skor Skala Kesepian**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	(%)
$X \geq M + 1.5 SD$	> 78	Sangat Tinggi	45	22.4%
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	66 – 77	Tinggi	153	76.1%
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	54 – 65	Sedang	2	1.5%
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	42 – 53	Rendah	-	-
$X \leq M - 1.5 SD$	< 42	Sangat Rendah	-	-

Tabel 5 menyajikan data kategorisasi skor skala kesepian sebanyak 2 orang memiliki tingkat kesepian yang sedang sebesar 1,5 persen, kemudian sebanyak 153 orang

memiliki tingkat kesepian yang tinggi sebesar 76.1 persen dan sebanyak 45 orang memiliki tingkat PIB yang sangat tinggi dengan presentase sebesar 22.4 persen.

**Tabel 6. Kategorisasi Skor Skala Intimasi**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	(%)
$X \geq M + 1.5 SD$	> 78	S. Tinggi	37	18.4%
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	66 – 77	Tinggi	83	41.3%
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	54 – 65	Sedang	-	-
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	42 – 53	Rendah	-	-
$X \leq M - 1.5 SD$	< 42	S. Rendah	-	-

Tabel 6 menyajikan data kategorisasi skor skala intimasi sebanyak sebanyak 117 orang memiliki tingkat intimasi yang sangat tinggi sebesar 58.5 persen dan sebanyak 83 orang memiliki tingkat intimasi yang tinggi sebesar 41.5 persen.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa ada pengaruh kesepian dan intimasi terhadap penggunaan internet bermasalah pada remaja pemain *roleplay*. Hal ini diketahui bahwa penggunaan internet bermasalah terbentuk karena adanya rasa kesepian yang dialami remaja pemain *roleplay* dan keintiman yang dimiliki remaja pemain *roleplay*, sehingga remaja pemain *roleplay* menghabiskan banyak waktunya di-internet. Dibuktikan  $F = 27.864$ ,  $R^2 = 0.509$  dan  $P = 0.000$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil uji deskriptif dapat diketahui gambaran sebaran data variabel penggunaan internet bermasalah pada pemain *roleplay* yang membuktikan bahwa subjek dalam penelitian ini memiliki penggunaan internet bermasalah yang tinggi.

Ditemukan hasil pengukuran melalui skala penggunaan internet bermasalah yang telah terisi diperoleh *mean empirik* lebih tinggi dari *mean* hipotetik dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan internet bermasalah pada remaja pemain *roleplay* berada pada kategori tinggi. Sejalan dengan penelitian Caplan (2010) menjelaskan bahwa penggunaan internet bermasalah yang tinggi adalah ditandainya dengan kognitif maldaptif dan perilaku yang menghasilkan hal negatif dalam sosial, akademis, dan konsekuensi profesional. Kemungkinan besar penggunaan internet bermasalah yang tinggi dapat muncul ketika seseorang menghabiskan waktunya berjam-jam untuk menggunakan internet sehingga mengabaikan keluarga dan komitmen sosial lainnya (Thatcher, dkk. 2008).

Nadia (2018) menjelaskan bahwa mayoritas pemain *roleplay* secara kognitif merasa asyik dengan *internet* sehingga mereka merasa terus-menerus memiliki keinginan yang besar untuk bermain *roleplay* dan mengalami perilaku

## Hasil Uji Asumsi

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kolmogorov-Smirnov	P	Keterangan
PIB	0.053	0.200	Normal
Kesepian	0.062	0.055	Normal
Intimasi	0.060	0.077	Normal

Tabel 7 menyajikan data hasil uji normalitas, dapat dari besarnya nilai P pada ketiga variabel PIB, kesepian, dan intimasi berdistribusi normal, ditinjau dari besarnya nilai P pada ketiga variabel lebih besar dari 0.05 ( $p > 0.05$ ).

**Tabel 8. Hasil Uji Linearitas**

Variabel	F Hitung	F Tabel	P	Keterangan
PIB - Kesepian	0.942	3.04	0.526	Linear
PIB - Intimasi	0.685	3.04	0.911	Linear

Tabel 8 menunjukkan hasil uji linearitas terdapat pengaruh antara variabel PIB dengan kesepian dengan nilai *deviant from linearity* F hitung = 0.942 dan  $p = 0.526 > 0.05$  yang berarti pengaruhnya dinyatakan linear dan terdapat pengaruh antara variabel PIB dengan kesepian dengan nilai *deviant from linearity* F hitung = 0.685 dan  $p = 0.911 > 0.05$  yang berarti pengaruhnya dinyatakan linear.

yang kompulsif dalam menggunakan *internet*. Rakhmania dan Qodariah (2021) menjelaskan bahwa pemain *roleplay* kerap kali menunda-nunda tugas mereka karena terlalu asyik bermain *roleplay*. Para pemain *roleplay* tidak jarang mendapatkan masalah-masalah baru karena terlalu sering bermain *roleplay*. Masalah itu tidak hanya dikarenakan terlalu sering bermain *roleplay*, namun terkadang ada pula perselisihan antara pemain *roleplay* lainnya sehingga membuat kehidupan nyata mereka terganggu. Sebagian dari pemain *roleplay* mengaku bahwa mereka tetap bermain *roleplay* walaupun tahu *roleplayer* membawa dampak negatif pada kehidupan mereka. Fenomena pemain *roleplay* pada remaja memperjelas bahwa banyaknya remaja yang merasa kesepian dan melampiaskannya dengan membangun kedekatan dengan teman dunia maya sehingga para remaja pemain *roleplay* lebih menyukai aktifitas daring daripada tatap muka dimana hal ini dapat menyebabkan pengguna *internet* menjadi penggunaan *internet* bermasalah.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Costa (2019) erat hubungannya antara kesepian dan PIB hal ini dikarenakan kurangnya fungsi keluarga yang baik, hubungan romantic, dan kurangnya waktu untuk berinteraksi secara tatap muka dengan pasangan, keluarga, dan teman dekat. Media sosial adalah salah satu aktivitas yang disukai oleh sebagian besar orang untuk menggantikan kurangnya interaksi secara langsung.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kesepian dan intimasi terhadap penggunaan *internet* bermasalah pada remaja pemain *roleplay*. Artinya semakin tinggi rasa kesepian dan intimasi pada pemain *roleplay* maka semakin tinggi pula penggunaan *internet* bermasalah pada remaja pemain *roleplay*.

Bagi pemain *roleplay* sebaiknya mengurangi komunikasi secara tekstual dengan memulai untuk memperbaiki hubungan dengan kerabat dekat, keluarga maupun teman sebaya agar bisa melakukan komunikasi secara tatap muka ketimbang secara *online*. Bagi orangtua diharapkan dapat lebih memerhatikan lagi penggunaan *internet* pada anak-anak mereka agar para pemain *roleplay* tidak terjadinya penggunaan *internet* bermasalah, tidak

hanya itu orang tua juga hendaknya lebih komunikatif dengan anak agar dapat saling memahami perasaan sang anak dan mengetahui apa yang sedang dirasakan oleh sang anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar mengambil lebih banyak subjek lagi dari berbagai *platform* yang digunakan untuk bermain *roleplay* agar sebaran data yang didapat lebih banyak.

Penelitian ini tidak terlepas dari kelebihan maupun kekurangan. Adapun kekurangan dalam penelitian ini adalah kurang meratanya sebaran data subjek penelitian dan terbatasnya literatur yang membahas terkait intimasi terhadap penggunaan *internet* bermasalah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Amma, D., Widiani, E., & Trishinta, M. (2017). Hubungan kesepian dengan tingkat kepercayaan diri remaja di SMKN 11 Malang Kelas XI. *Nursing News*. 2(3), 530-545.
- Anggraeni, K, P. (2016). Hubungan antara self-disclosure dengan intimasi pertemanan pada mahasiswa universitas negeri yogyakarta angkatan 2012. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 1(5), 1-14.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atikah, A., Puspawati, F., & Sativa, D. (2006). Konstrual diri di kalangan mahasiswa. *Jurnal Psikologi Andalas*, 8(2), 89-99.
- Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J., & Tao, F. (2011). Problematic internet use in chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. *BMC Public Health*. 11, 802.
- Caplan, S. (2010). Theory and measurement of generalized problematic internet use: a two step approach. *Computers in Human Behavior*. 26(2), 1089-1097.
- Caplan, S., Williams, D., Yee, N. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*. 10, 1016.
- Costa, M., Rui, Patrão, I., & Machado, M. (2019) Problematic Internet Use and Feelings of Loneliness. *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice*. 23(2), 160-162. <https://doi.org/10.1080/13651501.2018.1539180>
- Gantina, G., Gina. (2020) *Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter*. Skripsi. Bandung: Ilmu Komunikasi.
- Nadia, A, R., Sartika, D., Utami, A, T. (2018). Problematic internet use pada roleplayer yang tergabung dalam "kaum elite." *Prosiding Nasional Psikologi*. 2(1), 17-18.
- Nurfaidah, M., Dewi, U, R., & Kurniawan, W, A. (2018). Korean Role-play di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relations Universitas Garut*.
- Odaci, H., & Kalkan, M. (2010). Problematic internet use, loneliness and dating anxiety among young adult university students. *Computers and Education*. 55(3), 1091-1097.
- Yardley, K. & Matwiejczuk. (2017). *Roleplay theory and practice*. London: Sage Publication.