

**DARI KESEPIAN MENJADI AGRESI SIBER: STUDI MEDIASI
KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA PENGGEMAR K-POP DI
INDONESIA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

disusun oleh:

Zhalia Sunandari

NIM 22107010072

Dosen Pembimbing Skripsi:

Dr. Benny Herlena, S. Psi., M. Si.

197511242006041002

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-460/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2026

Tugas Akhir dengan judul : DARI KESEPIAN MENJADI AGRESI SIBER: STUDI MEDIASI KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA PENGGEMAR K-POP DI INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZHALIA SUNANDARI
Nomor Induk Mahasiswa : 22107010072
Telah diujikan pada : Kamis, 22 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Benny Herlena, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 69aa0e5f57c0f



Penguji I
Dr. Zidni Imawan Muslimin, S.Psi, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6979941306045



Penguji II
Fitriana Widyastuti, S.Psi., M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 69a7ca088048d

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 22 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 69aa873fa4ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zhalia Sunandari

NIM : 22107010072

Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang saya susun ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya milik orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiasi dari karya milik orang lain dalam skripsi saya, maka saya bersedia untuk ditindak sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Maret 2026

Yang Menyatakan,



Zhalia Sunandari

NIM. 22107010072

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **Zhalia Sunandari.**

NIM : **22107010072.**

Judul Skripsi : **Dari Kesepian Menjadi Agresi Siber: Studi Mediasi Kecanduan Media Sosial pada Komunitas Penggemar K-Pop Indonesia.**

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09/01/2026.

Pembimbing

Benny Herlena, S.Psi., M.Si.
NIP.19751124 200604 1 002

MOTTO

Dreams come to those who truly want them



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, saya mempersembahkan karya tugas akhir ini kepada orang-orang terkasih:

Kedua orangtua tercinta, Ibu Tintin Farida dan Bapak Supangkat AE yang selalu memberikan dukungan moral maupun material sehingga pendidikan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kakak-kakak dan adik-adik serta keponakan-keponakan yang telah memberikan dukungan selama proses pendidikan.

Bapak dan Ibu dosen serta guru-guru, asatidz dan asatidzat yang telah berjasa mendidik, membimbing, serta memberikan ilmu hingga saya dapat mencapai titik ini.

Teman-teman program studi Psikologi Angkatan 2022 khususnya kelas B yang telah kebersamai saya dalam perjalanan pendidikan ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Dari Kesepian menjadi Agresi Siber: Studi Mediasi Kecanduan Media Sosial pada Komunitas Penggemar K-Pop di Indonesia".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S. Ag., M. A., M. Phil., Ph. D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S. Psi., M. Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Denisa Apriliawati, selaku Kepala Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Benny Herlena, S. Psi, M. Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

5. Dr. Zidni Immawan Muslimin, S. Psi., M. Si., selaku dosen penguji 1 sidang munaqosyah yang telah memberikan izin penelitian, masukan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Fitriana Widyastuti, S. Psi., Psikolog., selaku penguji 2 sidang munaqosyah yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Segenap Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Supangkat A. E. dan Ibu Tintin Farida, serta keluarga besar yang tidak pernah putus memberikan doa, dukungan moral, maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta angkatan 2022, yang telah menjadi tempat bertukar pikiran dan saling menyemangati satu sama lain.
10. StrayKids terkhusus Bang Christopher Chan yang telah memberikan ide utama dalam penulisan skripsi ini, serta kebersamaan penulis melalui karya-karyanya.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Walaupun demikian, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan wawasan bagi para pembaca, khususnya di bidang Psikologi Sosial.

Yogyakarta, 5 Maret 2026

Peneliti,

Zhalia Sunandari



DAFTAR ISI

cover	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
Abstract.....	xv
Intisari.....	xvi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian	9
C. Manfaat Penelitian	10
D. Keaslian Penelitian	11
BAB II.....	26
A. Agresivitas Siber.....	26
1. Pengertian Agresivitas Siber.....	26
2. Aspek Agresivitas Siber.....	28
3. Faktor-faktor yang memengaruhi Agresivitas Siber.....	29

B. Kesenian	36
1. Pengertian Kesenian.....	36
2. Aspek-aspek Kesenian.....	37
C. Kecanduan Media Sosial	40
1. Pengertian Kecanduan Media Sosial.....	40
2. Aspek Kecanduan Media Sosial.....	43
3. Faktor-Faktor yang memengaruhi Kecanduan Media Sosial.....	45
D. Dinamika Peran Kecanduan Media Sosial sebagai Mediator dalam Hubungan antara Kesenian dan Agresivitas Siber	49
E. Hipotesis	61
BAB III	63
A. Desain Penelitian	63
B. Identifikasi Variabel Penelitian	63
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	63
D. Populasi dan Sampel	65
E. Teknik Pengumpulan Data	66
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	70
G. Teknik Analisis Data	71
BAB IV	73
A. Orientasi Kacah	73
B. Persiapan Penelitian	74
1. Persiapan Administrasi.....	74
2. Persiapan Alat Ukur.....	74
3. Pelaksanaan Uji Coba Aitem.....	75
4. Hasil Uji Coba Aitem.....	75
C. Pelaksanaan Penelitian	78

D. Hasil Penelitian	78
1. Deskripsi Partisipan Penelitian.....	78
2. Deskripsi Statistik.....	80
3. Uji Asumsi.....	84
4. Uji Hipotesis.....	86
5. Uji Tambahan.....	89
E. Pembahasan	92
BAB V	112
A. Kesimpulan	102
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Literature Review</i>	12
Tabel 2. Poin Skala Likert.....	66
Tabel 3. Distribusi <i>Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)</i>	76
Tabel 4. Distribusi <i>De Jong Gierveld Loneliness Scale (DJGLS)</i>	76
Tabel 5. Distribusi <i>Bergen Social Media Addiction Scale (BSMAS)</i>	76
Tabel 6. Reliabilitas Alat Ukur.....	77
Tabel 7. Deskripsi Partisipan Penelitian.....	78
Tabel 8. Deskriptif Statistik Hipotetik dan Empirik.....	80
Tabel 9. Norma Kategorisasi.....	81
Tabel 10. Kategorisasi Agresivitas Siber.....	82
Tabel 11. Kategorisasi Kesepian.....	82
Tabel 12. Kategorisasi Kecanduan Media Sosial.....	83
Tabel 13. Uji Normalitas.....	84
Tabel 14. Uji Linearitas.....	84
Tabel 15. Uji Heteroskedastisitas.....	85
Tabel 16. Hasil Uji Hipotetis.....	86
Tabel 17. Koefisien Determinasi.....	89
Tabel 18. <i>Welch's Independent Samples T-test</i>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dinamika hubungan tiga variabel dengan mediator.....70



From Loneliness to Cyber Aggression: Examining Social Media Addiction as a Mediator among Indonesian K-Pop Fandom Communities

Zhalia Sunandari
22107010072

Abstract

Cyber aggression within K-Pop fan communities in Indonesia is a real and widespread phenomenon, with 64.29% of fans involved in digital conflicts such as fanwars. This phenomenon is driven by various factors, including loneliness and social media addiction. This quantitative study examines the role of social media addiction as a mediator in the effect of loneliness on cyber aggression. Data were collected from 402 Indonesian K-Pop fan respondents through an online questionnaire using an incidental sampling technique. The levels of loneliness, social media addiction, and cyber aggression were measured using the De Jong Gierveld Loneliness Scale, the Bergen Social Media Addiction Scale, and the Cyber Aggression Typology Questionnaire, respectively. The obtained data were then analyzed using bootstrapping mediation analysis (5000 samples) via the JAMOVI platform. The results indicate that loneliness has a significant positive effect ($\beta=0.31$, $p<0.001$), and social media addiction partially mediates this relationship ($\beta=0.12$, $p<0.001$), explaining 43.5% of the variance. The findings of this study emphasize the importance of balancing social relationships in both the virtual world and the surrounding physical environment to prevent loneliness from transforming into cyber aggression.

Keywords: Cyber-Aggression, Loneliness, Social Media Addiction, K-Pop Fans.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dari Kesepian menjadi Agresi Siber: Studi Mediasi Kecanduan Media Sosial pada Komunitas Fandom K-Pop di Indonesia

Zhalia Sunandari
22107010072

Intisari

Agresivitas siber dalam komunitas penggemar K-Pop di Indonesia merupakan fenomena yang terjadi secara nyata dan cukup masif dengan 64,29% penggemar terlibat konflik digital seperti *fanwar*. Fenomena tersebut didorong oleh berbagai faktor seperti kesepian dan kecanduan terhadap media sosial. Penelitian kuantitatif ini menguji peran kecanduan media sosial sebagai mediator pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber pada 402 data responden penggemar K-Pop di Indonesia yang diperoleh melalui kuesioner daring menggunakan teknik *incidental sampling*, pengukuran tingkat agresivitas siber, kesepian, dan kecanduan media sosial diukur dengan De Jong Gierveld Loneliness Scale, Bergen Social Media Addiction Scale, dan Cyber Aggression Typology Questionnaire, lalu data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis mediasi bootstrapping (5000 sampel) melalui platform JAMOVI. Hasil menunjukkan kesepian berpengaruh positif signifikan ($\beta=0.31$, $p<0.001$), kecanduan memediasi parsial ($\beta=0.12$, $p<0.001$), menjelaskan 43,5% varians. Hasil dalam penelitian ini menekankan pentingnya keseimbangan hubungan sosial di dunia maya dan lingkungan sekitar untuk mencegah transformasi kesepian menjadi agresi siber.

Kata Kunci: Agresivitas Siber, Kecanduan Media Sosial, Kesepian, Penggemar K-Pop.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunitas penggemar K-Pop di Indonesia merupakan salah satu komunitas digital yang tumbuh secara masif. Pertumbuhan komunitas penggemar K-Pop didorong oleh antusiasme penggemar terhadap industri hiburan Korea Selatan. Besarnya komunitas penggemar K-Pop dan adanya jarak secara fisik antara sesama penggemar dengan idola membuat media sosial menjadi ruang yang tepat bagi penggemar untuk mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap idola K-Pop. Rinata & Dewi (2019) mengemukakan bahwa melalui *platform* media sosial, penggemar K-Pop seringkali membentuk komunitas *virtual* (yang biasa disebut *fanbase*) untuk berinteraksi dengan idola, mencari tahu informasi dan aktivitas idola. Selain itu, Aprianti et al. (2024) menemukan bahwa penggemar tidak hanya berinteraksi dengan idola, tetapi juga dengan sesama penggemar dimana mereka dapat berkumpul bersama untuk kemudian mengadakan berbagai *event* atau *project* sebagai wujud dukungan bagi idolanya.

Tingginya interaksi virtual oleh komunitas penggemar K-Pop berdampak pada pola komunikasi antar penggemar satu dengan penggemar lain baik secara positif maupun negatif. Interaksi negatif sendiri dapat termanifestasi sebagai fenomena agresivitas siber. Perilaku agresif siber merupakan tindakan sengaja melalui media digital dengan tujuan menyakiti, mempermalukan, atau merendahkan orang lain (Ybarra & Mitchell, 2004). Dalam konteks penggemar K-Pop, fenomena tersebut dikenal dengan istilah *fanwar*, yaitu konflik antar-

penggemar yang disebabkan oleh penghinaan terhadap idola hingga kompetisi tidak sehat (Maharani et al., 2024). Silaban et al. (2024) menambahkan bahwa fenomena *fanwar* melibatkan tindakan provokatif seperti komentar jahat atau penghinaan.

Berdasarkan hasil dari *preliminary research* yang telah dilakukan melalui survei *online* berdasarkan pada teori *Quadripartite Typology of Violence* oleh Howard (2011) terhadap 70 penggemar K-Pop di media sosial X, 64,29% dari 70 partisipan melaporkan keterlibatan mereka dalam fenomena agresivitas siber seperti melakukan *stalking*, mengirim unggahan atau komentar negatif berisi sindiran, ejekan dan makian. Hasil tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Simarmata & Wahyuningrum (2025) tentang perilaku *cyberbullying* pada kalangan remaja penggemar K-Pop dimana 65% atau 117 dari 180 partisipan memiliki kecenderungan yang tinggi untuk melakukan perundungan di media sosial. Kedua hal tersebut mengonfirmasi adanya fenomena agresivitas siber di kalangan penggemar K-Pop. Selain itu, tingginya eskalasi konflik antar penggemar juga membuat beberapa fenomena agresivitas antar penggemar K-Pop diliput melalui media massa.

Salah satu fenomena *fanwar* adalah konflik mengenai jumlah penonton *Coachella* (salah satu festival musik tahunan di Amerika Serikat) yang diliput pada 15 April 2025 oleh Harianterbit (2025), konflik tersebut melibatkan penggemar grup *Enhypen* dan *Blackpink* yang diawali saat penggemar *Enhypen* mengklaim bahwa grup tersebut berhasil mengumpulkan jumlah penonton tertinggi diantara grup K-Pop lainnya. Klaim ini kemudian ditanggapi oleh penggemar *Blackpink* yang menentang keakuratan dari klaim tersebut.

Perseteruan tersebut meningkat dengan pesat di media sosial dimana para penggemar saling merendahkan popularitas kedua grup tersebut bahkan konteks dari keributan tersebut meluas dengan adanya hinaan mengenai bakat hingga penampilan dari anggota grup secara personal.

Fenomena-fenomena agresivitas siber di media sosial seperti yang telah dijelaskan sebelumnya tidak seharusnya terjadi. Hal tersebut sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sinaga et al. (2019) bahwa secara ideal, penggunaan media sosial ditujukan untuk memperluas relasi sosial, memperkuat ikatan komunitas, dan mengurangi rasa kesepian dengan menyediakan ruang interaksi yang positif bagi para penggunanya. Pada konteks penggemar K-Pop, hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Minsung et al. (2023) yang menyatakan bahwa interaksi *virtual* penggemar K-Pop di media sosial seharusnya menjadi sumber interaksi positif yang dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis penggemar. Peningkatan kesejahteraan tersebut terjadi karena melalui media sosial, penggemar dapat mengekspresikan antusiasme mereka terhadap idola, saling memberi dukungan, serta mendapat relasi yang suportif.

Salah satu faktor internal yang diduga menjadi pemicu agresi siber adalah kesepian dimana berdasarkan data Survei Litbang Kompas (2025), prevalensi kesepian di Indonesia sangat tinggi, di mana seluruh responden mengaku pernah merasa kesepian dimana 1/3 dari responden merasa kesepian setiap harinya. Melalui teori *uses and gratifications*, individu yang merasa kesepian memiliki kebutuhan akan kepemilikan (*belongings*) yang mendorong mereka mengakses kelompok virtual sebagai bentuk kompensasi

atas minimnya interaksi sosial di dunia nyata (Katz et al., 1973; McKenna & Bargh, 1998). Namun, dorongan kompensasi ini sering kali membuat individu menjadi sangat protektif terhadap identitas kelompoknya (fandom), sehingga mereka lebih mudah melakukan agresi saat merasa terancam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi et al. (2022) terhadap mahasiswa Universitas Mulawarman yang menemukan bahwa agresi siber yang dilakukan oleh mahasiswa didorong oleh kesepian yang dirasakan individu. Selain itu, masifnya penggunaan media sosial oleh penggemar K-Pop dan tingginya jumlah pengguna media sosial di Indonesia (RRI Digital, 2025) membuat peran kecanduan media sosial juga dirasa penting untuk ditelaah dalam penelitian ini.

Melalui teori *uses and gratifications*, Katz et al. (1973) menjelaskan bahwa adanya kebutuhan yang dirasakan individu akan menimbulkan dorongan bagi individu untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Salah satu kebutuhan yang dimiliki oleh individu adalah kebutuhan akan kepemilikan, dimana hal tersebut akan mendorong individu untuk mengakses kelompok-kelompok tertentu. Penelitian terhadap kelompok marjinal yang dilakukan oleh McKenna & Bargh (1998), partisipasi dalam kelompok *virtual*, dapat menurunkan perasaan terisolasi melalui adanya penerimaan sosial dan interaksi positif antar sesama anggota kelompok. Hal tersebut kemudian memicu peningkatan intensitas mereka dalam berinteraksi secara *virtual* sebagai bentuk kompensasi atas minimnya interaksi sosial di dunia nyata.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, media sosial dapat menjadi ruang untuk memperluas relasi sosial, memperkuat ikatan komunitas, serta

menurunkan rasa kesepian dengan menyediakan interaksi yang positif dan suportif (Minsung et al., 2023). Sehingga, penggemar K-Pop mendapatkan lingkungan yang tepat dalam mengekspresikan kegemaran mereka. Namun, pada kenyataannya media sosial sebagai ruang interaksi *virtual* masih rentan akan fenomena agresivitas siber atau *fanwar* seperti unggahan provokatif, pemberian komentar jahat, dan penghinaan (Silaban et al., 2024). Selain itu, berdasarkan hasil dari *preliminary research* yang telah dilakukan melalui survei *online* berdasarkan pada teori *Quadripartite Typology of Violence* oleh Howard (2011) terhadap 70 penggemar K-Pop di media sosial X, 64,29% dari 70 partisipan melaporkan keterlibatan mereka dalam fenomena agresivitas siber seperti melakukan *stalking*, mengirim unggahan atau komentar negatif berisi sindiran, ejekan dan makian.

Kesenjangan antara realitas dan harapan inilah yang menjadi alasan peneliti dalam mengambil tema ini. Masih terbatasnya studi yang secara khusus menelaah pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber melalui kecanduan media sosial sebagai mediator pada penggemar K-Pop di Indonesia menunjukkan bahwa penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan pemahaman empiris sekaligus masukan praktis bagi pengembangan komunitas daring yang lebih sehat.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antar variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian oleh Hisan & Dewi (2024) menemukan adanya hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMA X yang menemukan bahwa tingginya tingkat kesepian akan diiringi dengan tingginya tingkat kecanduan media sosial pada

individu. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Bonsaksen et al. (2023) dimana tingkat kesepian dan kecanduan media sosial saling memengaruhi, sehingga tingkat kesepian pada individu dapat meningkatkan penggunaan media sosial dan penggunaan media sosial yang berlebihan pun dapat meningkatkan rasa kesepian dalam diri individu. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Borracino et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media sosial yang tidak sehat meningkatkan resiko agresivitas siber pada remaja. Penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji hubungan kesepian, kecanduan media sosial, dan agresivitas siber secara langsung. Namun, penelitian mengenai hubungan tidak langsung antara kesepian terhadap agresivitas siber yang dimediasi oleh kecanduan media sosial masih belum banyak dikaji. Dengan demikian, penelitian ini diharap dapat mengisi celah yang belum menelaah mekanisme mediasi kecanduan media sosial dalam hubungan antara kesepian dan agresivitas siber.

Fenomena agresivitas siber sendiri dapat memberikan dampak serius terutama terhadap korban yang berisiko mengalami penurunan kesejahteraan psikologis, peningkatan kecemasan, depresi, hingga penciptaan lingkungan siber yang tidak sehat (Borracino et al., 2022). Hal-hal tersebut juga dapat mengancam fungsi positif komunitas *virtual* sebagai sumber dukungan sosial (Minsung et al., 2023), dan justru memperburuk rasa kesepian yang dialami oleh anggota-anggotanya (Bonsaksen et al., 2023). Besarnya dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh fenomena agresivitas siber, mendorong peneliti untuk mengkaji tema ini sebagai upaya pemetaan awal untuk mengambil langkah-langkah pencegahan yang lebih tepat sasaran, baik bagi individu

penggemar maupun pengelola komunitas, untuk mengurangi eskalasi konflik dan perilaku agresif di dunia maya.

Dibalik fenomena agresivitas seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat sejumlah faktor yang dapat memicu kecenderungan individu untuk berperilaku agresif di media sosial. Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji berbagai prediktor dari agresivitas siber. Nocera et al. (2021) mengemukakan bahwa perilaku agresivitas siber dapat dipicu oleh faktor internal yaitu *psychopathic traits*, *sadistic traits*, *trait anger*. Selanjutnya, penelitian oleh Yilmaz et al. (2022) mengemukakan bahwa kesepian dapat mendorong individu untuk berperilaku agresif di media sosial. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Wahyudi et al. (2022) bahwa selain faktor balas dendam, kesepian juga dapat memicu adanya perilaku agresif dalam diri individu. Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Rustamov et al. (2023) menemukan bahwa kecanduan media sosial merupakan salah satu pemicu adanya perilaku agresivitas siber. Kemudian Aras & Ediati (2025) melalui penelitiannya juga menyebutkan beberapa faktor lain sebagai pemicu agresivitas siber yaitu *moral disengagement*, *overt aggression*, *perceived personal threat*, paparan terhadap internet, pola asuh otoriter.

Dari beberapa faktor tersebut, kesepian dipilih sebagai variabel bebas dalam penelitian ini. Penelitian oleh Wahyudi et al. (2022) yang mengemukakan bahwa kesepian berpengaruh secara signifikan terhadap agresivitas verbal di media sosial juga mendukung pemilihan kesepian sebagai variabel bebas dalam penelitian ini. Hubungan antara kesepian dan agresivitas siber sendiri membentuk dua jalur yaitu secara parsial dan secara penuh.

Hubungan secara parsial terjadi saat kesepian berhubungan secara langsung dengan agresivitas siber sedangkan pada hubungan secara penuh, kesepian berhubungan dengan agresivitas siber melalui mediasi dari kecanduan media sosial.

Hubungan secara langsung antara kesepian dan agresivitas siber sejalan dengan temuan Wahyudi et al. (2022) dimana kesepian berpengaruh secara positif terhadap agresivitas di media sosial. Adapun hubungan secara tidak langsung antara kesepian dan kecanduan media sosial juga didukung penelitian oleh Bonsaksen et al. (2023) bahwa kesepian berpengaruh terhadap kecanduan media sosial, di mana tingginya tingkat kesepian dapat meningkatkan frekuensi dan intensitas penggunaan media sosial. Selanjutnya, hubungan antara kecanduan media sosial dan agresivitas siber didukung oleh hasil dari penelitian yang dilakukan Law et al. (2010) yang menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan internet atau media sosial akan beriringan dengan resiko individu untuk terlibat dalam agresivitas siber. Oleh karena itu, penelitian ini juga menempatkan kecanduan media sosial sebagai variabel mediator untuk menjelaskan mekanisme tidak langsung antara kesepian pada dan agresivitas siber pada penggemar K-Pop di Indonesia dengan peran mediasi dari kecanduan media sosial.

Kesepian sebagai variabel bebas dalam penelitian ini berperan sebagai faktor psikologis yang mendorong individu untuk mencari kompensasi sosial di dunia maya. Ketika individu merasa kesepian, kebutuhan akan koneksi sosial yang tidak terpenuhi mendorong mereka untuk lebih sering menggunakan media sosial sebagai sarana untuk mendapatkan interaksi dan penerimaan sosial

(Hisan & Dewi, 2024). Namun, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berkembang menjadi kecanduan media sosial, yaitu kondisi dimana individu kehilangan kontrol terhadap intensitas penggunaannya sebagai pelampiasan atas kehidupan di dunia nyata yang tidak memuaskan sehingga timbul penurunan pada kegiatan sosial di dunia nyata (Kootesh et al., 2016).

Tingginya durasi paparan media sosial akibat adiksi yang dialami individu kemudian dapat meningkatkan resiko terhadap paparan konten dan interaksi negatif yang berisiko terhadap peningkatan kemungkinan munculnya perilaku agresif di dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian Borracino et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tidak sehat meningkatkan risiko terjadinya agresivitas siber. Dengan demikian, kecanduan media sosial berperan sebagai mediator yang menjelaskan bagaimana kesepian dapat berkontribusi terhadap peningkatan perilaku agresivitas siber. Secara konseptual, semakin tinggi tingkat kesepian individu, maka semakin besar kecenderungannya mengalami adiksi media sosial, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemungkinan individu tersebut berperilaku agresif di lingkungan siber.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah kecanduan media sosial memediasi pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber pada penggemar K-Pop di Indonesia?"

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber dengan kecanduan media sosial sebagai mediator pada penggemar K-Pop di Indonesia. Secara khusus, penelitian ini bertujuan

untuk menguji apakah kecanduan media sosial memediasi pengaruh dari kesepian terhadap agresivitas siber, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika psikologis yang terjadi penggemar K-Pop di Indonesia.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu psikologi sosial. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai dinamika psikologis yang terjadi pada individu-individu di komunitas *virtual* khususnya pada penggemar K-Pop, dengan menekankan peran kesepian dan kecanduan media sosial dalam memunculkan agresivitas siber.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penggemar K-Pop

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada penggemar K-Pop mengenai bagaimana perasaan kesepian dan penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku mereka di dunia maya, khususnya kecenderungan terhadap agresivitas siber. Dengan memahami hal tersebut, penggemar diharapkan mampu menggunakan media sosial secara lebih sehat dan menghindari keterlibatan dalam perilaku agresif di media sosial seperti *fanwar* atau komentar negatif.

b. Bagi Pembaca/Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada masyarakat mengenai pentingnya keseimbangan dalam penggunaan media sosial serta dampak psikologis yang dapat timbul dari penggunaannya yang bersifat kompulsif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya membangun lingkungan digital yang suportif dan bebas agresi, serta menjadi bahan evaluasi bagi komunitas fandom K-Pop, pengelola *fanbase*, dan lembaga literasi digital dalam merancang langkah preventif guna mengurangi risiko adiksi media sosial dan mendorong interaksi positif antaranggota komunitas daring serta langkah solutif untuk memitigasi fenomena agresivitas siber.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti berikutnya untuk memperluas kajian mengenai faktor-faktor psikologis lain yang berperan dalam perilaku agresif di dunia maya, atau untuk menguji variabel mediasi dan moderasi lain yang relevan dalam konteks komunitas online dan penggemar K-Pop.

D. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Literature Review

N^o	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Grand Theory	Metode Penelitian	Alat Ukur	Subjek dan Lokasi Penelitian	Hasil Penelitian
1	Alif Daniya Hisan	Hubungan antara <i>Lonelin</i>	2024	<i>Loneliness</i> : De Jong	Kuantitatif Korelasi	<i>The Loneliness Scale</i> (de Jong	Siswa SMAN X.	Ditemukan adanya hubungan

	Damajanti Kusuma Dewi	ess dengan Kecanduan Media Sosial pada Siswa SMA X		Gierveld (2006) Kecanduan Media Sosial : Sahin (2018)		Gierveld & van Tilburg, 2006) Skala Kecanduan Sosial Media (Sahin, 2018)	Sidoarjo	n yang berkorelasi positif antara kesepian terhadap kecanduan media sosial sehingga semakin tinggi tingkat kesepian pada siswa SMA maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan media sosial.
2	Tore Bonsaksen Mary Ruffolo Daicia Price Jenni Leung Hilde Thygesen Gary Lamph Isaac Kabelen ga Amy Østertun Geirdal	<i>Associations between Social Media Use and Loneliness in a Cross-National Population: Do Motives for Social Media Use Matter?</i>	2022	<i>Loneliness</i> : Bekhet et al. (2008)	Kuantitatif <i>cross-sectional survey</i>	<i>The Loneliness Scale</i> (de Jong Gierveld & van Tilburg, 2006)	Individu dewasa (usia ≥ 18). Norwegia, Britania Raya, Amerika Serikat, dan Australia	Tingginya penggunaan media sosial berhubungan dengan tingginya tingkat kesepian dimana semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin tinggi

								pula tingkat kesepian .
3	Marvin Olaf Anggoro Simanjuntak Rizky Putra Santosa	Analisis Peran Anonimitas terhadap Manifestasi Agresi pada Pengguna Media Sosial Twitter	2024	Agresi sosial: Slawinski (2019)	Kualitatif fenomenologis	Wawancara dengan pedoman wawancara Analisis ungghahan subjek	Pengguna media sosial Twitter (saat ini X) yang pernah mengalami dan melakukan tindakan agresi dengan memanfaatkan fitur anonimitas Kategori Gen Z (lahir tahun 1997-2009). Indonesia.	Anonimitas dapat termanifestasi menjadi agresivitas melalui proses deindividuasi dan disinhibisi. Anonimitas dapat meningkatkan kemungkinan pengguna untuk berperilaku agresif. Umumnya, agresivitas dipicu oleh frustrasi.
4	Taylor R. Nocera Eric R. Dahlen Richard S. Mohn Melanie E. Leuty Ashley B.	<i>Dark Personality Traits and Anger in Cyber Aggression Perpetr</i>	2021	<i>Cyber Aggression: Grigg</i> (2010)	Kuantitatif <i>cross-sectional</i>	<i>Participant Demographic and Technology Use Questionnaire Cyberbullying</i>	Individu dewasa awal (usia 18-29 tahun) dan tinggal di Amerik	<i>Psychopathic traits, sadistic traits dan trait anger</i> merupakan faktor yang mendo

	Batastin i	<i>ation: Is Moral Disenga gement to Blame?</i>				<p><i>Experie nces Survey Perpetra tion Scale</i> (Doane dkk., 2013)</p> <p><i>Triarchi c Psychop athy Scale</i> (Patrick, 2010)</p> <p><i>Compre hensive Assesme nt of Sadistic Tendenci es</i> (Buckels & Paulhus, 2014)</p> <p><i>Moral Disenga gement Measure</i> (Detert dkk., 2008)</p> <p><i>Buss Perry Aggressi on Questio nnaire- Short Form</i> (Kalmoe , 2015)</p>	<p>a Serikat. Amerik a Serikat.</p>	<p>ng terjadiny a agresivit as siber. Sebagia n dari tindakan agresif secara <i>online</i> yang didorong oleh <i>dark</i> <i>personal</i> <i>ity</i> dan kemarah an dimedias i oleh <i>moral</i> <i>disengag</i> <i>ement.</i></p>
--	---------------	---	--	--	--	---	--	---

5	Febryana Utami Aras Annastasia Ediati	<i>Scoping Review: Factors Influencing Cyber-Aggression of Adolescents in the Digital Era</i>	20 25	<i>Cyber Aggression: Grigg (2010)</i>	<i>Scoping view</i>	<i>PCC Framework</i>	Remaja akhir	Terdapat 2 jenis faktor yang memengaruhi agresivitas siber yaitu <i>risk factors</i> yang meningkatkan kecenderungan untuk berperilaku agresif (<i>moral disengagement, overt aggression, perceived personal threat</i> , paparan terhadap internet, dan pola asuh otoriter) dan <i>protective factors</i> yang mengurangi kemungkinan individu untuk berperilaku agresif
---	---	---	----------	---------------------------------------	---------------------	----------------------	--------------	--

								(<i>evaluative thinking, peer attachment, positive school climate</i>)
6	Adjie Pratama Wahyudi Lisda Sofia Andreas Agung Kristanto	Pengaruh Kesepian Terhadap Agresivitas Verbal di Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman	2022	Agresivitas: Myers (2010) Kesepian: Bruno (2000)	Kuantitatif	Skala Agresivitas Verbal berdasarkan pada Berkowitz (2003) Skala Kesepian berdasarkan pada Russel dkk (dalam Brehm dkk, 2002)	Mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda.	Kesepian memengaruhi agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman. Agresivitas biasanya dilakukan untuk membalas orang lain.
7	Wulan Safira Maskori Andik Matulesy Suhadianto	<i>Online Aggression</i> pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Bagaimana Peranan Kontrol Diri?	2023	<i>Online Aggression</i> : Belsey (2005) Kontrol Diri: Tangney dkk.	Kuantitatif Korelasional	Skala <i>Online Aggression</i> berdasarkan teori Bennet dkk. (2011) Skala Kontrol Diri berdasarkan teori	Siswa kelas X, XI, dan XII SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo	Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresivitas <i>online</i> sehingga tingginya kontrol diri akan menurunkan

				(2004)		Tangney dkk. (2004)		perilaku agresif <i>online</i> dalam diri individu
8	Muhammad Kaman Uddin Jakia Rahman	<i>Cyber Victimization and Cyber Aggression Among High School Students: Emotion Regulation as Moderator</i>	2023	<i>Process Model of Emotion Regulation</i> (Gross, 1998)	Kuantitatif <i>cross-sectional study</i>	Data demografi: <i>The Personal Information Form</i> <i>Bangla translated version</i> (Uddin & Rahman, 2018) <i>of Cyber-victimization Questionnaire for Adolescents</i> (Álvarez-García et al., 2016) <i>Bangla translated version</i> (Uddin & Rahman, 2018) <i>of Emotion Regulasi</i>	Murid dari beberapa sekolah menengah di Bangladesh. Dhaka, Bangladesh	Strategi regulasi emosi merupakan moderator yang melemahkan hubungan antara <i>cyber victimization</i> dengan <i>cyber aggression perpetration</i> . Ada perbedaan kecenderungan berdasarkan gender dimana laki-laki memiliki tingkat yang lebih tinggi untuk menjadi <i>cyber victim</i> , melakukan agresi

					<p><i>on Questionnaire</i> (Gross & John, 2003)</p> <p><i>Bangla translated version</i> (Uddin & Rahman, 2018)</p> <p><i>of Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents</i> (Álvarez-García et al., 2016)</p>	<p>dan cenderung lebih menekan ekspresi emosi. Sedangkan perempuan memiliki kemampuan regulasi emosi yang lebih tinggi dan cenderung menilai ulang situasi secara kognitif untuk mengubah dampak emosional.</p> <p>Strategi regulasi emosi berkorelasi negatif terhadap <i>cyber-victimization</i> dan <i>cyber-aggression perpetration</i>.</p>
--	--	--	--	--	--	--

9	Hemamali Tennakoon Lucy Betts George Saridakis Chris Hand Anil Chandrakumara	<i>Exploring the Effects of Personal and Situational Factors on Cyber Aggression</i>	2024	<i>General Aggression Model</i> (Anderson & Bushman, 2002)	Kuantitatif eksplanatori	Adaptasi beberapa instrumen dari alat ukur standar dengan perincian: <i>Virtual empathy</i> (Carré et al., 2013) <i>Low self control</i> (Grasmick et al., 1993) <i>Cyber-Aggression Victimization</i> (William & Mattson, 2006) <i>Social Pressure</i> (Buhrmester & Furman, 2008) <i>Subjective Norms</i> (Richetina et al., 2011)	Penggunaan media sosial Britania Raya, Sri Lanka, Spanyol, Jerman, Amerika Serikat, Kanada, Prancis, Finlandia, Singapura, Bangladesh, Thailand	Terdapat 4 faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Cyber Aggression Inclination</i> yaitu: kurangnya empati, kontrol diri yang rendah, norma subjektif yang menolerir agresi dan persepsi anonimitas.
---	--	--	------	--	--------------------------	--	---	---

						<p><i>Intrinsic Religiosity</i> (Gorsuch & McPherson, 1989)</p> <p><i>Perceived Anonymity</i> (Hite et al., 2014)</p> <p><i>Perceived Incident Severity</i> (Pabian et al., 2015)</p> <p><i>Cyber Aggression Inclination</i> (Buss & Perry, 1992; Bryant & Smith, 2001)</p>		
10	David Álvarez-García, José Carlos Núñez Trinidad García Alejandra Barreiro Collazo	<i>Individual, Family, and Community Predictors of Cyber-Aggression among</i>	2018	<i>Cyber Aggression: Corcoran, McGuckin & Prentice</i> (2015)	Kuantitatif deskriptif dan asosiatif	<i>Behavioral Control, & Affection and Communication: Parenting Style Questionnaire</i> (Álvarez	Remaja berusia 12-18 tahun Asturias, Spanyol	Prediktor signifikan terhadap agresivitas siber pada remaja adalah: penggunaan media

		<i>Adolescents</i>			<p>-García, García, Barreiro - Collazo, Dobarro , and Antúnez , 2016)</p> <p><i>Rules for Internet Use, & Supervision of Internet Use: Parental Control on Internet Usage Questionnaire</i> (Álvarez -García, García, Cuelli, & Núñez, 2017)</p> <p><i>Impulsivity, & Empathy : Self-Reported Scale</i> (Álvarez -García, Barreiro - Collazo, Núñez, & Dobarro , 2016)</p>	<p>sosial, penggunaan program pesan instan, impulsivitas, agresivitas di sekolah, perilaku antisosial, pertemuan antisosial, & cyber-victimization.</p> <p>Impulsivitas, agresivitas di sekolah dan cyber-victimization menjadi faktor yang paling kuat dalam mendorong individu untuk berperilaku agresif secara online.</p>
--	--	--------------------	--	--	--	---

						<p><i>Aggression at School, Antisocial Friends hip, & Antisocial Behavior: Self-Reported Scale</i> (Álvarez-García, García et al., 2016)</p> <p><i>Cyber Victimization: Cyber Victimization Questionnaire for Adolescents</i> (Álvarez-García, Núñez, Barreiro Collazo, & García, 2017)</p> <p><i>Cyber Aggression: Cyber-Aggression Questio</i></p>	<p>Variabel kontrol orangtua, usia dan jenis kelamin tidak signifikan dalam memprediksi perilaku agresif secara online pada remaja.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

						<i>nnaire for Adolesc ents (Álvarez García, Barreiro -Collazo et al., 2016)</i>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

1. Keaslian Topik

Penelitian terdahulu mengenai pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber telah beberapa kali dilakukan, begitu pula dengan penelitian mengenai pengaruh kecanduan media sosial terhadap agresivitas siber yang sudah cukup banyak diteliti. Namun, beberapa penelitian tersebut lebih menekankan pada hubungan antara salah satu variabel baik kesepian maupun agresivitas siber atau meneliti prediktor dari agresivitas siber. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk membahas peran kecanduan media sosial dalam memediasi pengaruh kesepian sebagai variabel bebas terhadap agresivitas siber sebagai variabel tergantung. Dengan mempertimbangkan ketiga variabel yang diangkat oleh peneliti, maka penelitian ini dapat dikatakan memiliki keaslian topik

2. Keaslian Teori

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah agresivitas siber yang akan dikaji dengan teori yang dikembangkan oleh Corcoran, McGuckin & Prentice (2015). Teori ini sebelumnya telah digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Álvarez-García et al. (2018). Untuk variabel bebas yaitu kesepian, peneliti menggunakan *social discrepancy theory* milik Peplau &

Perlman (1982) yang sebelumnya telah digunakan dalam penelitian mengenai fenomena kesepian pada generasi milenial yang dilakukan oleh Kustanti et al. (2022). Selanjutnya, untuk variabel mediator yaitu kecanduan media sosial, penelitian ini akan menggunakan *addiction components model* yang dikembangkan oleh Griffiths & Kuss (2017) dimana sebelumnya, teori tersebut telah digunakan oleh Shahnawaz (2020) dalam penelitiannya mengenai pengembangan alat ukur kecanduan media sosial. Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan, pada variabel tergantung, tidak terdapat keaslian teori dalam penelitian ini.

3. Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan 3 alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat kesepian, agresivitas siber, dan kecanduan media sosial. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesepian adalah De Jong Gierveld *Loneliness Scale* (DJGLS) versi Bahasa Indonesia yang diadaptasi oleh Triwahyuni et al. (2025). Selanjutnya, pengukuran pada variabel agresivitas siber akan dilakukan menggunakan *Cyber Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) versi Bahasa Indonesia yang telah diadaptasi oleh Aprillia (2024). Untuk variabel mediator yaitu kecanduan media sosial, pengukuran akan dilakukan menggunakan Bergen *Social Media Addiction Scale* versi Bahasa Indonesia yang telah diadaptasi oleh Sumaryati et al. (2024). Ketiga skala tersebut telah memiliki kesesuaian dengan topik dalam penelitian ini serta didukung oleh validitas dan reliabilitas yang memadai. Adapun dikarenakan ketiga alat ukur yang digunakan merupakan adaptasi

yang dilakukan oleh peneliti lain, maka tidak ditemukan adanya keaslian dalam hal alat ukur.

4. Keaslian Subjek Penelitian

Penelitian mengenai agresivitas siber telah beberapa kali dilakukan. Pada penelitian sebelumnya, sampel yang digunakan merupakan pengguna X dengan kategori *Gen-Z* seperti yang dilakukan oleh Marvin Olaf Anggoro Simanjuntak & Rizky Putra Santosa (2024), individu tahap dewasa seperti penelitian oleh Taylor R. Nocera (2021) dan Tore Bonsaksen et al. (2022), tahap remaja seperti penelitian yang dilakukan oleh Febryana Utami Aras & Annastasia Ediati (2025) dan David Álvarez-García et al. (2024), mahasiswa seperti penelitian oleh Adjie Pratama Wahyudi et al. (2022), siswa sekolah menengah seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulan Safira Maskori, Andik Matulesy & Suhadianto (2023), Muhammad Kaman Uddin & Jakia Rahman (2023) serta pengguna media sosial secara umum seperti penelitian yang dilakukan oleh Hemamali Tennakoon et al. (2024). Namun penelitian mengenai pola perilaku bermedia sosial pada penggemar K-Pop telah dikaji oleh Rinata & Dewi (2019) sehingga penelitian ini tidak memiliki keaslian subjek penelitian.

Berdasarkan pada uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keaslian topik yaitu mengetahui peran kecanduan media sosial dalam memediasi pengaruh kesepian terhadap agresivitas siber. Sedangkan teori, alat ukur dan subjek dalam penelitian ini tidak memiliki keaslian dikarenakan ketiga hal tersebut telah dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah kecanduan media sosial terbukti memiliki peran sebagai mediator dalam hubungan antara kesepian dan agresivitas siber dimana kesepian berhubungan secara positif terhadap kecanduan media sosial dan kemudian kecanduan media sosial memiliki hubungan yang positif terhadap agresivitas siber pada penggemar K-Pop di Indonesia. Adapun hubungan mediasi yang ditemukan bersifat parsial dikarenakan kesepian juga dapat berhubungan secara positif dengan agresivitas siber secara langsung tanpa adanya peran mediasi dari kecanduan media sosial.

B. Saran

1. Bagi Penggemar K-Pop

Bagi penggemar K-Pop sebagai subjek dalam penelitian ini, peneliti menyarankan agar lebih memahami bahwa keterlibatan aktif dalam aktivitas penggemar di media sosial secara agresif bukanlah wujud loyalitas semata dimana terkadang agresivitas yang dilakukan di media sosial terkadang merupakan pelarian dari perasaan kesepian yang dialami di dunia nyata. Oleh karena itu, akan lebih baik apabila pemenuhan kebutuhan sosial tidak hanya dilakukan di dunia maya namun diimbangi dengan upaya di dunia nyata. Hal tersebut dapat dilakukan dengan beraktivitas dengan komunitas yang ada di sekitar lingkungan atau menghubungi tenaga profesional apabila diperlukan.

Selain itu, kesepian juga dapat direduksi dengan mengurangi penggunaan media sosial dan menggantinya dengan interaksi bersama orang-orang di lingkungan sekitar. Selain mengurangi kesepian, hal tersebut juga akan mengurangi risiko kecanduan media sosial.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian dengan menekankan pada media sosial tertentu. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan pemetaan motif agresivitas siber yang dilakukan apakah sebagai pelampiasan amarah, balasan kepada orang lain, untuk mendapat sensasi tertentu atau lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adinugroho, I., Kristiani, P., & Nurrachman, N. (2022). Understanding aggression in digital environment: relationship between shame and guilt and cyber aggression in online social network. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 26(2), 105-113. <https://doi.org/10.7454/hubs.asia.2060322>
- Adistri, N., Rusman, A. A., & Irwansyah. (2024). Pemenuhan kebutuhan informasi pada TikTok: Studi uses and gratification di era digital. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 8(2), 10-116. <https://dx.doi.org/10.51544/jlmk.v8i2.5584>
- Al-Menayes, J. J. (2015). Dimensions of social media addiction among university students in kuwait. *Psychology and Behavioral Sciences*, 4(1), 23-28. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20150401.14>
- Al Qudah, M. F., Al-Barashdi, H. S., Hassan, E. M. A.H., Albursan, I. S., Heilat, M. Q., Bakhiet, S. F. A., & Al-Khadher, M. A. (2020). Psychological security, psychological loneliness, and age as the predictor of cyber-bullying among university students. *Community Mental Health Journal*, 56, 393-403. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00455-z>
- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: a comprehensive review. *Current Addiction Reports*, 2, 175-184. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0056-9>
- Anggraini, W. Y. (2025, April). Fanwar antara Penggemar Blackpink dan Enhypen Meletus! Saling Klaim Soal Peringkat Popularitas Coachella 2025. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2025 dari https://www.harinterbit.com/selebritas/27414957979/fanwar-antara-penggemar-blackpink-dan-enhypen-meletus-saling-klaim-soal-peringkat-popularitas-coachella-2025#google_vignette
- Aprianti, E., Saragih, R. BR., & Marlina, N. C. (2024). Media sosial sebagai platform jurnalistik: peran x dalam pembentukan perilaku budaya K-pop pada anggota Stayville Bengkulu. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(1), 527-540. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i1>
- Aprillia, M. D. (2024). Adaptasi Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ) ke dalam bahasa indonesia. *Acta Psychologia*, 6(1), 14-26. <https://doi.org/10.21831/ap.v6i1.72160>
- Aras, F. U. & Ediati, A. (2025). Scoping review: factors influencing cyber-aggression of adolescents in the digital era. *Proceedings of the 6th International Conference on Social Science*, 4(1), 431-443. <https://doi.org/10.59188/icss.v4i1.270>

- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Human Aggression*. (Edisi Kedua). New York: Plenum Press.
- Barseli, M., Ifdil, I., & Nikmarijal, N. (2017). Konsep stres akademik siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 143-148. <https://doi.org/10.29210/119800>
- Baruolago, I. S., Mubarak, A., & Dwarawati, D. (2025). From stress to screens: How internet use, loneliness, and social media habits relate to cyberbullying perpetration. *Jurnal Psikologi*, 52(2), 161-178. <https://doi.org/10.22146/jpsi.98607>
- Baumeister, R. F., & Campbell, W. K. (1999). The intrinsic appeal of evil: Sadism, sensational thrills, and threatened egotism. *Personality and Social Psychology Review*, 3(3), 210-221. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0303_4
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- Bogolyubova, O. (2019). Studies in Cyber-Aggression. In Samoilenko S. A., Icks M., Keohane J., Shiraev E. (eds). *Routledge handbook of character assassination and reputation management* (pp. 375-376). New York: Routledge.
- Bonsaksen, T., Ruffolo, M., Price, D., Leung, J., Thygesen, H., Lamph, G., Kabelenga, I., & Geirdal, A. Ø. (2023). Associations between social media use and loneliness in a cross-national population: do motives for social media use matter?. *Health Psychology and Behavioral Medicine*, 11(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/21642850.2022.2158089>
- Borracino, A., Marengo, N., Dalmasso, P., Marino, C., Ciardullo, S., Nardone, P., Lemma, P., & The 2018 HBSC-Italia Group. (2022). Problematic social media use and cyber aggression in Italian adolescent: the remarkable role of social support. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 1-10. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159763>
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) Model for addictive behavior: update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use-disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 104, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: a test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1177/014616702237649>

- Chavanovanich, J., Suvanbenjakule, P., & Sa-ngasri, S. (2023). Cyberbullying among adolescents in Thailand: examining the predictors of cybervictimization and cyberaggression. *มนุษยศาสตร์สาร มหาวิทยาลัย เชียงใหม่*, 24, 8-30.
- Corcoran, L., McGuckin, C., & Prentice, G. (2015). Cyberbullying or cyber aggression?: a review of existing definitions of cyber-based peer-to-peer aggression. *Societies*, 5, 245-255. <https://doi.org/10.3390/soc5020245>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (Edisi keempat). California: SAGE Publications, Inc.
- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2007). Electronic media, violence, and adolescents: an emerging public health problem. *Journal of Adolescent Health*, 41, S1-S5. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.08.020>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- de Jong-Gierveld, J., & van Tilburg, T. G. (1999). *Manual of the Loneliness Scale*. Amsterdam: Vrije Universiteit. <https://doi.org/10.17605/osf.io/u6gck>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction: an issue for everybody?. *Employee Counselling Today: The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-25. <https://doi.org/10.1108/13665629610116872>
- Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2017). Adolescent social media addiction (revisited). *Education and Health*, 35(3), 49-53.
- Harter, S. (2012). *Self-Perception Profile for Adolescents: Manual and questionnaires* (2012 rev.). University of Denver.
- Hisan, A. D., & Dewi, D. K. (2024). Hubungan antara loneliness dengan kecanduan media sosial pada siswa SMA X. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 1011-1021.
- Horton, D., & Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19(3), 215–229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>

- Howard, R. C. (2011). The quest for excitement: a missing link between personality disorder and violence?. *The Journal of Forensic Psychiatry & Psychology*, 22(5), 692-705. <http://dx.doi.org/10.1080/14789949.2011.617540>
- Husna, F., Triantoro, D. A., & Nafisah, R. (2022). Tiktok Islam: Ekspresi anak muda, media baru, dan kreativitas di masa pandemi. *Idarotuna: Jurnal Kajian Manajemen Dakwah*, 4(2), 86-96. <http://dx.doi.org/10.24014/idarotuna.v4i2.18177>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. <http://www.jstor.org/stable/2747854>
- Kootesh, B. R., Raisi, M., & Ziapour, A. (2016). Investigating of relationship internet addict with mental health and quality sleep in students. *Acta Mediterranea*, 32(5), 1921-1925.
- Krahé, B. (2001). *The Social Psychology of Aggression*. (Edisi pertama). Sussex: Psychology Press Ltd.
- Landmann, H., & Rohmann, A. (2021). When loneliness dimensions drift apart: emotional, social, and physical loneliness during the COVID-19 lockdown and its associations with age, personality, stress and well-being. *International Journal of Psychology*, 57(1), 63-72. <https://doi.org/10.1002/ijop.12772>
- Law, D. M., Shapka, J. D., & Olson, B. F. (2010). To control or not to control? Parenting behaviours and adolescent online aggression. *Computers in Human Behavior*, 26, 1651-1656. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.013>
- Leung, L. (2008). Leisure Boredom, Sensation Seeking, Self-esteem, and Addiction: Symptoms and Patterns of Cell Phone Use. In *Mediated interpersonal communication* (pp. 373-396). Routledge.
- Maharani, C., Juliansyah, V., & Purnama, D. T. (2024). Fenomena korean wave terhadap fanatisme penggemar dan aktivitas media sosial: studi kelompok fandom K-Pop di Kota Pontianak. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 10(1), 18-24. <https://doi.org/10.33369/jsn.10.1.18-42>
- Mardianto, Mudhar, Ifdil, Ardi, Z., & Magistarina, E. (2022). Cyber aggression: Moderating effects of out group prejudice on the relation between threat perception. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 6(1), 107-115. <https://doi.org/10.24036/00499za0002>

- Marlatt, G. A., Baer, J. S., Donovan, D. M., & Kivlahan, D. R. (1988). Addictive behaviors: etiology and treatment. *Annual Review of Psychology*, 39(1), 223-252. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.39.020188.001255>
- Martínez-Ferrer, B., León-Moreno, C., Musitu-Ferrer, D., Romero-Abrio, A., Callejas-Jerónimo, J. E., & Musitu-Ochoa, G. (2019). Parental socialization, school adjustment and cyber-aggression among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(20), 4005. <https://doi.org/10.3390/ijerph16204005>
- Maslow, A. H. (1942). The dynamics of psychological security-insecurity. *Character & Personality; A Quarterly for Psychodiagnostic & Allied Studies*, 10, 331-344. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1111/j.1467-6494.1942.tb01911.x>
- McKenna, K. Y. A., & Bargh, J. A. (1998). Coming out in the age of internet: identity “demarginalization” through virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 681-694.
- Minsung, K., Wang, S., & Seongcheol, K. (2023). Effects of online fan community interactions on well-being and sense of virtual community. *Behavioral Sciences*, 13(11), 897. <https://doi.org/10.3390/bs13110897>
- Misrawati, D., Mariyam, R. R., & Deviana, D. (2018). Dampak adiksi media sosial terhadap penerimaan diri dan kelekatan dalam relasi sosial (adult attachment). *Biopsikososial*, 2(2)
- Mufarrikhoh, Z (ed.). (2020). *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Nocera, T. R., Dahlen, E. R., Mohn, R. S., Leuty, M. E., & Batastini, A. B. (2021). Dark personality traits and anger in cyber aggression perpetration: is moral disengagement to blame?. *Psychology of Popular Media*, 11(1), 24–34. <https://doi.org/10.1037/ppm0000295>
- Ora, M. E. D. H. S. (2025, Juni). Peringatan Hari Media Sosial, Indonesia peringkat empat dunia. *RRI Digital*. Diakses pada tanggal 17 September 2025 dari <https://rri.co.id/lain-lain/1573259/peringatan-hari-media-sosial-indonesia-peringkat-empat-dunia>
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1982). Perspective on Loneliness. In: Peplau LA, Perlman D (eds) *Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy*. Wiley, New York, pp 1–18
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1982). Loneliness Research: A Survey of Empirical Finding. In Peplau, L. A., & Goldston, S. E (eds.). *Preventing the Harmful*

Consequences of Severe and Persistent Loneliness (pp. 13-46). Maryland: National Institute of Mental Health.

- Peterson, J. S., & Ray, K. E. (2006). Bullying and the gifted: Victims, perpetrators, prevalence, and effects. *Gifted Child Quarterly*, 50(2), 148-168. <https://doi.org/10.1177/001698620605000206>
- Praditha, K. S. G., & Wulanyani, N. M. S. (2024). Faktor-faktor yang memengaruhi adiksi sosial pada mahasiswa: literature review. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 2506-2524.
- Prasetio, C. E., Rahman, T. A., & Triwahyuni, A. (2019). Gangguan mental emosional dan kesepian pada mahasiswa baru. *MEDIAPSI*, 5(2), 97-107. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2019.005.02.4>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 485-492.
- Rinata, A. R., & Dewi, S. I. (2019). Fanatisme penggemar K-Pop dalam bermedia sosial di Instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 13-23. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.13-21>
- Russel, D., Peplau, L. A., & Ferguson, M. L. (1978). Developing a measure of loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 42(3), 290-4. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4203_11
- Russel, D. W., Cutrona, C., Rose, J., & Yurko, K. (1984). Social and emotional loneliness: an examination of Weiss's typology of loneliness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46(6), 1313-1321. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.46.6.1313>
- Rustamov, E., Aliyeva, M., Rustamova, N., Nuriyeva, U. Z., & Nahmatova, U. (2023). Aggression mediates relationships between social media addiction and adolescents' wellbeing. *The Open Psychology Journal*, 16, 1-7. <http://dx.doi.org/10.2174/0118743501251575230925074655>
- Sato, Y. (2013). Rational choice theory. *Sociopedia*. <https://doi.org/10.1177/205684601372>
- Setyawan, R. A., Sutedia, F. C., Paulina, A., Habsari, T. T., Florensia, M., & Fajrianti. (2022). Penyusunan alat ukur psikologi Cyber Aggression (CYBA) Bahasa Indonesia pada remaja. *Berajah Journal*, 2(2), 367-374. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.106>

- Siddiqui, S., Kazmi, A. B., & Siddiqui, U. N. (2021). Internet addiction as a precursor for cyber and displaced aggression: A survey study on Pakistani youth. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 8(1), 73-80. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.20099>
- Silalaban, A. P., Larasati, C. D., Mamahit, K. F., & Samosir, Y. A. (2024). Analisis fanwar fenomena perang antar penggemar K-Pop di platform twitter. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(5), 36-45. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i5.3319>
- Simanjuntak, M. O., & Santosa, R. P. (2024). Analisis peran anonimitas terhadap manifestasi agresi pada pengguna media sosial Twitter. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 5(2), 123-140. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v5i2.147>
- Simarmata, C. H. G., & Wahyuningrum, E. (2025). Hubungan deindividualisasi dengan perilaku cyberbullying pada remaja madya penggemar K-Pop di media sosial. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9), 1-11. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11602>
- Sinaga, K., Junaidi, Saragi, S., & Batoebara, M. U. (2019). Pelatihan meminimalisir efek hoaks media sosial di Desa Namo Sialang Kec. Batang Serangan Kab. Langkat-Sumut. *Jurnal Network Media*, 2(1), 1-16. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3257>
- Sullivan, H. R. (1953). *The Interpersonal Theory of Psychiatry*. New York: Routledge.
- Sumaryati, I. U., Sirodj, D. A. N., & Gadama, M. Adaptasi Indonesia Bergen Social Media Addiction Scale. *Jurnal Psikogenesis*, 12(1), 10-18. <https://doi.org/10.24854/jps.v12i1.3994>
- Svendsen, L. (2017). *A Philosophy of Loneliness*. London: Reaktion Books Ltd.
- Swasti, I. K., & Martani, W. Menurunkan kecemasan sosial melalui pemaknaan kisah hidup. *Jurnal Psikologi UGM*, 40(1), 39-58. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7065>
- Taherdoost, H. (2016). Validity and reliability of the research instrument; how to test the validation of a questionnaire/survey in a research. *International Journal of Academic Research in Management*, 5(3), 28-36.
- Triwahyuni, A., Agustiani, H., Hinduan, Z. R., & Ruitter, R. A.C. (2025). Measuring multidimensional loneliness in Indonesia: adaptation and comparison of two loneliness scale. *SSM-Mental Health*, 8, 2-13. <https://doi.org/10.1016/j.ssmmh.2025.100468>

- Tullet-Prado, D., Doley, J. R., Zarate, D., Gomez, R., & Stavropoulos, V. (2023). Conceptualising social media addiction: a longitudinal network analysis of social media addiction symptoms and their relationships with psychological distress in a community sample of adults. *BMC Psychiatry*, 23(509), 1-27. <https://doi.org/10.1186/s12888>
- Tunc-Aksan, A., & Akbay, S. E. (2019). Smartphone addiction, fear of missing out, and perceived competence as predictors of social media addiction of adolescents. *European Journal of Educational Research*, 8 (2), 559-566. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.2.559>
- Tutgun-Ünal, A. (2020). Social media addiction of new media and journalism students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(2), 1-12.
- Uchino, B. N. (2013). *Social Support and Physical Health: Understanding the Health Consequences of Relationship* (pp. 9-32). Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/yale/9780300102185.001.0001>
- Veenstra, L., Bushman, B. J., & Koole, S. L. (2018). The facts on the furious: a brief review of the psychology of trait anger. *Current Opinion in Psychology*, 19, 98-103. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.014>
- Wahyudi, A. P., Sofiam L., & Kristanto, A. A. (2022). Pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman. *Psikoborneo*, 10(1), 69-79. <https://search.crossref.org/?q=universitas+mulawarman>
- Weiss, R. (1973). *The Study of Loneliness. Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation* (pp. 7-29). The Massachusetts Institute of Technology.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Dalfian, Nurcahyati, S., Devrianny, A., Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Rusdi, Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV. Science Techno Direct
- Wisanggeni, S. P., Rejeki, S., Widyastuti, R. S., & Daeng, M. F. (2025, Juli). Yogyakarta dan Jakarta Paling Rentan Kesepian. *Kompas*. Diakses pada tanggal 17 September 2025 dari <https://www.kompas.id/artikel/warga-yogyakarta-dan-jakarta-paling-rentan-kesepian>
- Xiao, B., Parent, N., Bond, T., Sam, J., & Shapka, J. (2024) Developmental trajectories of cyber-aggression among early adolescents in Canada: The impact of aggression, gender, and time spent online. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 21(4), 429. <https://doi.org/10.3390/ijerph21040429>

- Yazıcı-Kabadayı, S., Mercan, O., & Öztemel, K. (2025). Cyberbullying roles and psychosocial dynamics: A latent profile analysis of loneliness, resilience, and self-regulation in adolescents. *BMC Public Health*, 25(1480). <https://doi.org/10.1186/s12889>
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: associations with caregiver-child relationship, internet use, and personal characteristic. *Journal of Adolescence*, 27(3), 319-336. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2004.03.007>
- Yilmaz, F. G. K., Avci, U., & Yilmaz, R. (2022). The role of loneliness and aggression on smartphone addiction among university students. *Current Psychology*, 1-9. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03018-w>
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA
- Yusuf, S., Al-Majdhoub, F. M., Mubin, N. N., Chaniago, R. H., & Khan, F. R. (2021). Cyber aggression-victimization among malaysian youth. *Asian Journal of University Education*, 17(1), 241-260. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i1.12616>
- Zahra, M., Anwar, O., Arif, M. B., Qureshi, M. S., Zahid, H. S., & Rahman, R. (2025). Problematic social media use and cyberbullying perpetration among young adults in Pakistan: Narcissistic trait as a mediator, social support, and empathy as moderators. *Journal of Asian Development Studies*, 14(1), 1090-1099. <https://doi.org/10.62345/jads.2025.14.1.88>
- Zivnuska, S., Carlson, J. R., Carlson, D. S., Harris, R. B., & Harris, K. J. (2019). Social media addiction and social media reactions: the implications for job performance. *The Journal of Social Psychology*, 159(6), 1-15. <https://doi.org/10.1080/00224545.2019.1578725>