

Apakah yang Memiliki Akun *Roleplay* di Media Sosial X Kesenian? (Studi Literasi Dukungan Sosial dan *Fear of Missing Out*)

Fatima Azzahra^{1*}, Cempaka Putrie Dimala¹, Dinda Aisha¹

[1] Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia.

Abstract

Loneliness among social media users is often associated with dissatisfaction with real-life social relationships, which may encourage individuals to seek alternative forms of connection in virtual environments. One such phenomenon is the use of roleplay accounts on the social media platform X (formerly Twitter), where users construct virtual relationships such as romantic partners, families, or friendship networks. This study aimed to analyze the influence of perceived social support and fear of missing out (FoMO) on loneliness among roleplay account users. A quantitative research approach with a correlational design was employed. The participants consisted of 385 roleplay account users on social media platform X, selected using the snowball sampling technique. Data were collected using standardized instruments, namely the *UCLA Loneliness Scale* (Version 3), the *Multidimensional Scale of Perceived Social Support* (MSPSS), and the *Fear of Missing Out Scale* (FoMOS). Data analysis was conducted using multiple regression analysis to examine both partial and simultaneous effects of the independent variables on loneliness. The results indicated that social support and fear of missing out each had a significant partial effect on loneliness, with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Furthermore, social support and FoMO simultaneously influenced loneliness, accounting for 48% of the variance. Higher levels of perceived social support were associated with lower levels of loneliness, while higher levels of FoMO were associated with increased loneliness. These findings suggest that although roleplay communities may provide a sense of belonging, psychological factors such as social support and FoMO remain critical determinants of loneliness. This study highlights the importance of strengthening perceived social support and managing FoMO to reduce loneliness among roleplay account users in online social environments.

Keywords: Loneliness; Social Support; Fear of Missing Out; Roleplay Accounts; Social Media Users

Article Info

Artikel History: Submitted: 2025-08-16 | Published: 2025-12-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v15i4.14006>

Vol 15, No 4 (2025) Page: 695 - 707

(*) Corresponding Author: Fatima Azzahra, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia, Email: ps21.fatimaazzahra@mhs.ubpkarawang.ac.id



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

PENDAHULUAN

Di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, menjalin hubungan sosial di dunia maya menjadi salah satu pilihan yang bisa dilakukan, terutama dengan dukungan dari kemajuan teknologi jejaring media sosial. Keinginan untuk terus berhubungan dengan orang lain, membangun relasi, dan berfungsi sebagai alat komunikasi publik menjadikan media sosial sebagai kebutuhan utama bagi penggunanya. Media sosial juga merupakan *platform* yang mudah diakses untuk berbagai aktivitas seperti berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan berbagai hal seperti jaringan sosial dan forum dalam dunia virtual (Nurhadi, 2017). Berdasarkan data yang diambil dari Radio Republik Indonesia (2024), pengguna media sosial aktif di Indonesia pada tahun 2024 sebanyak 167 juta orang, dengan 51,3% pengguna perempuan dan 48,7% pengguna laki-laki. *Platform* media sosial yang sangat populer di Indonesia dan paling banyak dikunjungi adalah X atau Twitter, YouTube, WhatsApp, Instagram, dan Facebook.

Media sosial yang banyak digunakan saat ini salah satunya media sosial X, atau yang sebelumnya dikenal dengan Twitter. Media sosial X atau Twitter adalah sebuah *platform* yang memungkinkan penggunanya untuk tetap terhubung dengan berbagai cerita terbaru, berbagi ide-ide kreatif, menyampaikan pendapat, serta mengakses berita-berita menarik dari berbagai belahan dunia dengan fitur pilihan, seperti memposting foto, video, melakukan percakapan langsung dengan pengguna lainnya, atau hanya sekedar mencari hiburan (Adyawanti, 2020). Menurut Data Indonesia (2024), media sosial X (Twitter) menjadi peringkat ke-4 kategori media sosial yang paling sering diakses pada tahun 2024 di Indonesia dan mencapai jumlah pengguna sebesar 24,85 juta mayoritas berusia remaja hingga dewasa awal dengan rentang usia 15-25 tahun, diantaranya 39,7% pengguna perempuan dan 60,3% pengguna laki-laki.

Salah satu bentuk hiburan yang menarik dan sangat diminati oleh pengguna media sosial X atau Twitter adalah bermain peran (*roleplaying*) sebagai idola atau aktor favorit, menjadikannya aktivitas yang menyenangkan sekaligus menghubungkan mereka dengan komunitas sesama pengguna. Komunitas pengguna akun *roleplay* ini muncul pertama kali di media sosial X (Twitter), dikenal juga sebagai *roleplayer* (Aulia & Sugandi, 2020). Dalam satu hari pemain *roleplay* dapat menghabiskan waktunya sebanyak 6-8 jam (Adawiah *et al.*, 2023).

Istilah *roleplayer* merujuk pada orang-orang yang bermain peran di media sosial tanpa mengungkapkan identitas aslinya dan berinteraksi dengan sesama *roleplayer* lain (Fatmawati & Salmiyah, 2017). Mereka menciptakan identitas baru dan berusaha memainkan karakter dari idola favoritnya dalam dunia virtual untuk mendapatkan kesenangan serta menjalin hubungan sosial (Nuraini & Satiti, 2021; Aulia & Sugandi, 2020). Para *roleplayer* tidak hanya berkomunikasi, tetapi mereka juga dapat membangun hubungan berupa persahabatan dekat, keluarga, atau pasangan. Meskipun para *roleplayer* tidak berinteraksi secara langsung dalam kehidupan nyata, ikatan emosional yang terbentuk di antara mereka kerap kali

bersifat intens dan erat karena adanya perasaan saling memiliki dan ketergantungan (Ghassani & Rinawati, 2017).

Di Indonesia, sebagian besar pemain *roleplay* ini merupakan penggemar idola *KPop*, Barat, serta tokoh Anime (Aulia & Sugandi, 2020). Salah satunya adalah akun komunitas *roleplay* di media sosial X (Twitter), yaitu @selfolssi yang memiliki jumlah lebih dari 21 ribu pengikut. Dalam akun komunitas tersebut, para *roleplayer* dapat mencari, berinteraksi, dan menemukan sesama pengguna, serta membangun hubungan sebagai teman, keluarga, atau teman. Jumlah tersebut menunjukkan tingginya minat terhadap aktivitas *roleplay* di kalangan pengguna media sosial X atau Twitter, khususnya di usia remaja akhir dan dewasa awal.

Individu yang berusia remaja akhir dan dewasa awal memasuki rentang usia 15 hingga 25 tahun berada dalam tahap perkembangan psikososial (Santrock, 2012; Santrock dalam Putri, 2019). Tahap perkembangan ini yaitu *identity vs role confusion* yang dialami oleh individu usia remaja dan *intimacy vs isolation* yang dialami individu oleh usia dewasa (Erikson dalam Mokalu & Boangmanalu, 2021). Pada tahap ini, individu mulai belajar membangun hubungan yang lebih matang dan menjalin kedekatan dengan teman sebaya (Hurlock dalam Adawiah *et al.*, 2023). Salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan untuk menjalin hubungan sosial pada usia tersebut dapat terlihat melalui aktivitas *roleplay* di media sosial X. Menurut Fatmawati & Salmiyah (2017), *roleplay* menjadi wadah interaksi sosial yang dirasa menyenangkan dan relevan bagi remaja dan dewasa awal, karena fitur-fitur yang disediakan oleh *platform* ini memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi, berbagi unggahan (*tweet*), serta membangun cerita atau hubungan antar *roleplayer*. Interaksi ini sering kali didasari oleh keterlibatan emosional dan perasaan yang membuat hubungan pertemanan di dunia *roleplay* terasa nyata dan bermakna.

Keterlibatan dalam aktivitas *roleplay* tersebut juga berkaitan erat dengan kebutuhan individu untuk merasa diterima dan terhubung secara sosial. Ketika kebutuhan sosial ini tidak terpenuhi, individu menjadi lebih rentan mengalami perasaan kesepian (Febriani, 2021). Jika individu mampu membangun hubungan interpersonal yang positif dan memiliki komitmen emosional, maka ia akan merasa dekat dan terhubung dengan orang lain. Namun sebaliknya, kegagalan dalam membentuk kedekatan dapat menimbulkan rasa kesepian. Hal ini terjadi ketika individu merasa tidak mampu menjalin relasi yang bermakna, baik dengan pasangan, teman, maupun lingkungan sosialnya, sehingga cenderung menarik diri dari interaksi sosial (Bradley dalam Cahyani & Afifah, 2023).

Menurut Russel *et al.* (dalam Imanina & Suminar, 2022), kesepian adalah perasaan yang terjadi karena kurangnya interaksi dan hubungan sosial yang erat dengan orang lain. Menurut Perlman & Peplau (dalam Karimah & Setiowati, 2019), kesepian adalah kondisi yang tidak menyenangkan yang dialami seseorang ketika hubungan sosial yang dijalani memiliki kualitas maupun kuantitas yang tidak sesuai harapan individu. Kesepian juga merupakan keadaan seseorang yang merasa tersisihkan dan kurang dianggap dalam hubungan sosialnya secara nyata karena lemahnya kemampuan untuk bersosialisasi (Anissela, 2021). Perasaan kesepian ini dapat dialami oleh siapa saja terlepas dari usia. Usia remaja akhir hingga dewasa awal muda merupakan fase yang cukup berisiko tinggi untuk mendapati perasaan kesepian (Groarke *et al.*, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh William dan Braun (2019) maupun Beam dan Kim (2020) menyebutkan bahwa sekitar 20- 48% remaja akhir dan dewasa awal mengalami kesepian.

Rasa kesepian yang dialami individu memberikan dampak negatif, seperti mudah bosan, merasa tidak diterima, tidak dihargai, kesulitan berkomunikasi dengan orang sekitar, menutup diri dan sulit memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi (Cosan dalam Muttaqin & Hidayati, 2022). Individu yang mengalami kesepian merasa bahwa tidak ada satupun orang yang dapat memahaminya dengan baik, merasa terisolasi dan tidak ada individu yang dapat dijadikan pelarian saat sedang dibutuhkan (Santrock dalam Maharani & Tatiyani, 2024). Individu yang mengalami kesepian karena hubungan sosial yang tidak terpenuhi di dunia nyata akan mencari cara lain untuk melakukan interaksi menggunakan cara yang berbeda termasuk dalam penggunaan media sosial (Rafifah & Nawangsih, 2024). Hal tersebut yang melatarbelakangi remaja akhir dan dewasa awal untuk melampiaskan kesepiannya dengan memiliki akun *roleplay* di media sosial sebagai hiburan. Bentuk perilaku partisipatif pada pemain *roleplay* tersebut dilakukan karena kurangnya membangun hubungan sosial di dunia nyata dan akhirnya mereka mengalami kesepian (Hanum, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 20 Oktober 2024 kepada dua orang pengguna akun *roleplay* di media sosial X (Twitter) yaitu A dan DA, dapat disimpulkan bahwa keduanya mengalami perasaan kesepian yang berasal dari ketidakpuasan terhadap hubungan sosial di dunia nyata, merasa tidak dipedulikan, tidak dicintai, dan cemas untuk memulai interaksi, serta mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial. Jika ditinjau pada aspek kesepian menurut Russel (1996), kondisi ini mencerminkan kesepian yang meliputi aspek *trait loneliness*, *social desirability loneliness*, dan *depression loneliness*. Kesepian dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah dukungan sosial dan *fear of missing out* (FoMO). Penelitian yang dilakukan Batara & Kristianingsih (2020), mengatakan bahwa dukungan sosial memberikan pengaruh terhadap kesepian yang ditunjukkan dengan individu yang mendapatkan kepuasan dan memperoleh bantuan dari orang-orang terdekat. Individu yang kesepian merasa tidak puas dengan hubungannya dengan orang lain karena kurangnya dukungan sosial.

Dukungan sosial menurut Zimet *et al.* (1988) merupakan dukungan yang berasal dari keluarga, teman, dan orang terdekat lainnya. Dukungan sosial adalah hubungan interpersonal yang di dalamnya berisi pemberian bantuan dalam bentuk perhatian, emosional, penghargaan yang diperoleh individu, sehingga dapat membantu individu dalam mengatasi masalahnya (Maharani dan Tatiyani, 2024). Sedangkan menurut Sarafino & Smith (dalam Pratomo *et al.*, 2024) dukungan sosial dapat berupa kenyamanan, perhatian, penghargaan, dan bantuan kecil dari lingkungan sekitar.

Faktor lainnya yang dapat memengaruhi kesepian adalah *fear of missing out* (FoMO). Menurut Bayens (dalam Sangadah, 2023) perasaan ketakutan, khawatir dan kecemasan mampu menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam menjalani hubungan yang harmonis dan positif dengan orang di sekitarnya dan menerima apa adanya. FoMO ditandai oleh kebutuhan untuk selalu terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain, agar tidak ketinggalan. Salah satu dampak psikologis apabila memiliki tingkat FoMO yang tinggi adalah kesepian yang muncul ketika seseorang merasa kurang terhubung dengan orang lain. Pada penelitian yang dilakukan Prameswari *et al.* (2022) mengemukakan bahwa individu yang mengalami FoMO cenderung merasa lebih terasingkan dan kesepian, karena mereka merasa

tidak cukup dalam hubungan sosialnya dengan orang lain ketika tidak mengikuti atau melihat aktivitas sosial, termasuk di media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Huynh *et al.* (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara FoMO dan kesepian. Hal ini berarti semakin tinggi FoMO yang dirasakan seseorang, semakin tinggi pula tingkat kesepiannya.

Menurut Przybylski *et al.* (2013), *fear of missing out* (FoMO) merupakan perasaan yang tidak menyenangkan seperti takut dan cemas ketika individu melihat orang lain mengetahui sesuatu, memiliki sesuatu, atau melakukan sesuatu lebih banyak daripada dirinya, dimana ada keinginan untuk terus terhubung dengan apa yang dilakukan oleh orang lain. Menurut Gallardo *et al.* (2018), FoMO merupakan kondisi saat tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis pada aspek *self* dan *relatedness*, dimana kebutuhan akan *relatedness* yaitu kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain dan jika tidak tercapai, bisa menjadi salah satu faktor utama yang meningkatkan rasa kesepian seseorang. Menurut Triani (dalam Sianipar & Kaloeti, 2019) juga menjelaskan bahwa semakin tinggi kebutuhan individu berelasi dengan lingkungan sekitar, maka akan semakin tinggi pula kecenderungan FoMO pada individu tersebut. Individu pun memiliki rasa untuk terus terkoneksi dengan individu lain melalui media sosial agar tidak merasakan kesepian.

Berdasarkan fenomena dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh dukungan sosial dan *fear of missing out* (FoMO) terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X (Twitter). Rumusan hipotesis yang diajukan untuk menguji masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

- Ha1 : Ada pengaruh dukungan sosial terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X
- H01 : Tidak ada pengaruh dukungan sosial terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X
- Ha2 : Ada pengaruh *fear of missing out* terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X
- H02 : Tidak ada pengaruh *fear of missing out* terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X
- Ha3 : Ada pengaruh dukungan sosial dan *fear of missing out* terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X
- H03 : Tidak ada pengaruh dukungan sosial dan *fear of missing out* terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kausalitas. Menurut Sugiyono (2019), desain penelitian kausalitas digunakan untuk menemukan pengaruh atau hubungan antara dua atau lebih variabel yang memiliki sebab-akibat. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kesepian sebagai variabel dependen (Y), serta dukungan sosial (X1) dan *fear of missing out* (FoMO) (X2) sebagai variabel independen.

Partisipan

Penelitian ini dilakukan pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X (Twitter)

dengan usia 15-25 tahun dengan teknik *snowball sampling*. Teknik pengambilan sampel *snowball sampling*, yaitu metode dengan memulai sampel yang kecil dan diperluas ke jumlah yang lebih besar dengan meminta sampel awal untuk merekomendasikan individu lain yang juga memenuhi kriteria (Sugiyono, 2021). Jumlah populasi pengguna *roleplay* di media sosial X (Twitter) tidak diketahui secara pasti, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cochran* sebanyak 385 orang (Sugiyono, 2019).

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga skala psikologi untuk mengukur kesepian, dukungan sosial, dan *fear of missing out*. Skala pertama yaitu *UCLA Loneliness Scale* versi 3 dari Russel (1996) yang diadaptasi oleh peneliti. Skala ini terdiri dari 20 aitem dengan pilihan jawaban yang diberikan nilai 1-4, yaitu 1) Tidak Pernah, 2) Sangat Jarang, 3) Kadang-Kadang, dan 4) Selalu. Hasil uji validitas pada skala ini mencapai 0.35-0.796 dan uji reliabilitas sebesar 0.928, sehingga instrumen ini dianggap valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Contoh aitem skala *UCLA Loneliness* versi 3 yaitu: 1) "Seberapa sering Anda merasa terhubung dengan orang-orang di sekitar Anda?"

Skala kedua yaitu *The Multidimensional Scale of Social Support* (MSPSS) dari Zimet *et al.* (1988) yang telah diadaptasi oleh Winahyu *et al.* (2015). Skala ini terdiri dari 12 aitem dengan pilihan jawaban yang diberikan nilai 1-7, yaitu 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Sedikit Tidak Setuju, 4) Biasa saja, 5) Sedikit Setuju, 6) Setuju, dan 7) Sangat Setuju. Hasil uji validitas pada skala ini mencapai 0.341-0.731 dan uji reliabilitas sebesar 0.904, maka instrumen ini dianggap valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Contoh aitem skala MSPSS yaitu: 1) "Ada seseorang yang istimewa di sekitar ketika saya membutuhkan".

Skala ketiga yaitu *Fear of Missing Out Scale* (FoMOS) dari Przybylski *et al.* (2013) yang diadaptasi oleh peneliti. Skala ini terdiri dari 10 aitem dengan pilihan jawaban bernilai 1-5, yaitu 1) Sangat Tidak Sesuai, 2) Tidak Sesuai, 3) Cukup Sesuai, 4) Sesuai, dan 5) Sangat Sesuai. Hasil uji validitas pada skala ini mencapai 0.332- 0.703 dan uji reliabilitas sebesar 0.835, sehingga instrumen ini dianggap valid dan sangat reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Contoh aitem skala FoMO yaitu: 1) "Saya takut orang lain memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan daripada saya".

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis regresi berganda yang mencakup uji parsial (uji t) dan uji simultan (uji F), serta analisis data tambahan yaitu uji koefisien determinasi dan uji kategorisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik demografi partisipan dalam penelitian ini dirangkum pada Tabel 1. Berdasarkan data yang terkumpul, mayoritas partisipan berada pada rentang usia 18–25 tahun (90,65%) dengan dominasi partisipan perempuan (95,32%). Ditinjau dari pendidikan saat ini, sebagian besar partisipan sedang menempuh pendidikan jenjang S1/S2/S3 (52,60%), sementara status pekerjaan menunjukkan bahwa

sebagian besar partisipan tidak bekerja (65,97%). Seluruh partisipan (100%) berstatus belum menikah. Dari segi durasi penggunaan akun roleplay per hari, kelompok terbanyak menggunakan akun tersebut kurang dari 6 jam (40,00%), sedangkan berdasarkan lama penggunaan akun secara keseluruhan, mayoritas partisipan telah menggunakan akun roleplay selama 4–6 tahun (36,36%). Secara lengkap, rincian data demografi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Demografi Partisipan

Kriteria	Ket	Total	Presentase
Usia	15-17	36	9,35%
	18-25	349	90,65%
Jenis Kelamin	Laki-Laki	18	4,68%
	Perempuan	367	95,32%
Pendidikan saat ini	SMA/SMK	73	19,01%
	D1/D2/D3	25	6,51%
	S1/S2/S3	202	52,60%
Status Bekerja	Sudah Bekerja	84	21,88%
	Tidak Bekerja	254	65,97%
	Bekerja	131	34,03%
Status Pernikahan	Belum Menikah	385	100%
Durasi penggunaan akun roleplay dalam sehari	Kurang dari 6 jam	154	40,00%
	6-8 jam	147	38,18%
	Lebih dari 6 jam	84	21,82%
Lama nya dalam menggunakan akun <i>roleplay</i>	Kurang dari 1 tahun	25	6,49%
	1-3 tahun	110	28,57%
	4-6 tahun	140	36,36%
	Lebih dari 6 tahun	110	28,57%

Hasil penelitian ini menyajikan analisis data yang diperoleh dari 385 responden pengguna akun *roleplay* di media sosial X. Peneliti melakukan uji normalitas sebagai uji statistik parametrik, yang mensyaratkan data pada setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal (Sugiyono, 2019). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan kriteria pengujian, data berdistribusi normal jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Kesepian, Dukungan Sosial, dan <i>Fear of Missing Out</i>	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada uji normalitas adalah 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui adanya linearitas hubungan antara variabel X1, X2, dan Y dengan kriteria pengujian taraf signifikansi nilai *Deviation from Linearity* lebih dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Dukungan Sosial dengan Kesepian	0,934	Linear
<i>Fear of Missing Out</i> dengan Kesepian	0,052	Linear

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* pada uji linearitas untuk hubungan antara variabel dukungan sosial terhadap kesepian sebesar $0,934 > 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel dukungan sosial (X1) dan kesepian (Y). Selain itu, nilai signifikansi *Deviation from linearity* untuk variabel FoMO terhadap kesepian adalah sebesar $0,052 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel FoMO (X2) dan kesepian (Y).

Uji Parsial (Uji T) dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, dengan kriteria pengujian nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Tabel 4. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Variabel	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. error	
(Constant)	68,119	2,109	
Dukungan Sosial dengan Kesepian	-0,524	0,028	0,000
FoMO dengan Kesepian	0,286	0,054	0,000

Berdasarkan tabel 4 hasil uji parsial (uji T), nilai signifikansi untuk dukungan sosial (X1) adalah $0,000 < 0,05$, sehingga Ha1 diterima dan H01 ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa dukungan sosial dapat memengaruhi kesepian. Sedangkan, nilai signifikansi untuk FoMO (X2) juga sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga Ha2 diterima dan H02 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa FoMO dapat memengaruhi kesepian.

Uji simultan (Uji F) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama. Berdasarkan kriteria pengujian, terdapat pengaruh antara variabel tersebut jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Tabel 5. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Variabel	Sig.	Keterangan
Dukungan Sosial dan FoMO dengan Kesepian	0,000	Ha3 diterima, H03 ditolak

Berdasarkan tabel 5, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga Ha3 diterima dan H03 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial dan FoMO memberikan pengaruh terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X.

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk menguji seberapa besar variabel independen berkontribusi terhadap variabel dependen.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Variabel	R	R Square	Adjusted R Square
Dukungan Sosial dan FoMO dengan Kesepian	0,693	0,480	0,477

Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 6 menunjukkan nilai 0,480 pada kolom *R Square*, maka pengaruh variabel dukungan sosial dan *fear of missing out* terhadap kesepian secara simultan sebesar 48%, selebihnya 52% dapat dipengaruhi oleh faktor lain di luar cakupan penelitian ini.

Tabel 7. Hasil Uji Kategorisasi

Variabel	Rendah	Tinggi	Ket
Kesepian	60,3%	39,7%	Kategori rendah
Dukungan Sosial	31,9%	68,1%	Kategori tinggi
FoMO	66,2%	33,8%	Kategori rendah

Berdasarkan hasil uji kategorisasi pada tabel 7, dapat disimpulkan bahwa pengguna akun *roleplay* di media sosial X (Twitter) memiliki kesepian yang rendah, dukungan sosial yang tinggi, dan *fear of missing out* yang rendah. Hasil pada variabel kesepian kategorisasi rendah sebanyak 232 responden (60,3%), dukungan sosial pada kategorisasi tinggi sebanyak 262 responden (68,1%), dan *fear of missing out* pada kategorisasi rendah sebanyak 255 responden (66,2%).

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, dukungan sosial dan FoMO memberikan kontribusi sebesar 48% terhadap kesepian. Hal ini menunjukkan terdapat 52% lainnya yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lain di luar penelitian ini. Menurut Gottlieb (dalam Batara & Kritianingsih, 2020), faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi kesepian adalah situasi, kepercayaan dan pikiran negatif, dan kepribadian. Sedangkan menurut Virnanda (2020) menambahkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan meningkatkan rasa kesepian. Temuan ini menunjukkan bahwa dukungan sosial dan FoMO memiliki kontribusi penting terhadap kesepian.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa dukungan sosial berpengaruh signifikan terhadap kesepian. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meianisa & Rositawati (2023) menunjukkan bahwa dukungan sosial berpengaruh signifikan terhadap kesepian. Perolehan dukungan sosial yang tinggi akan memberikan kontribusi signifikan dalam mengurangi kesepian. Sebaliknya, jika dukungan sosial yang dimiliki rendah, maka akan semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maharani & Tatiyani (2024) mengatakan bahwa terdapat hubungan dengan arah negatif yang signifikan antara dukungan sosial dengan kesepian. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat dukungan sosial yang tinggi akan memengaruhi tingkat kesepian menjadi rendah. Menurut Sarafino & Smith (dalam Pratomo *et al.*, 2024), individu dengan dukungan sosial yang tinggi akan merasa dicintai, dihargai, dan dibutuhkan oleh lingkungan sekitarnya. Dukungan sosial yang tinggi berkaitan dengan rasa nyaman, perhatian, penghargaan atau pertolongan yang dipersepsikan, diterima individu dan berasal dari banyak sumber, seperti orang tua, teman, dan orang terdekat seperti pasangan (Hasanuddin & Khairuddin, 2021).

Hasil pengujian hipotesis berikutnya menunjukkan bahwa *fear of missing out* (FoMO) berpengaruh signifikan terhadap kesepian. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Barry dan Wong (2020) yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif antara FoMO dan kesepian terutama pada remaja dan dewasa pengguna media sosial. Hal ini berarti semakin rendah tingkat FoMO pada individu, maka semakin rendah pula tingkat kesepian. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Salinding & Soetjningsih (2022) menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat FoMO, maka akan semakin rendah pula tingkat kesepian pada seseorang. Begitupun sebaliknya, semakin tinggi tingkat FoMO, maka akan semakin tinggi pula tingkat kesepian. Rasa takut akan tertinggal momen yang dimiliki individu tidak terlepas dari adanya perasaan kesepian yang dimiliki individu (Virnanda, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Prameswari *et al.* (2022) menunjukkan bahwa

individu dengan tingkat FoMO yang rendah cenderung merasa lebih terhubung secara sosial di dunia nyata dan tidak mudah merasa kesepian, karena mereka tidak memiliki dorongan kuat untuk terus mengikuti aktivitas sosial secara *online* demi merasa terlibat.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X, ditemukan bahwa dukungan sosial dan *fear of missing out* memiliki pengaruh signifikan terhadap kesepian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memberikan kontribusi sebesar 48% terhadap kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi dukungan sosial dan semakin rendah *fear of missing out* yang dimiliki, maka semakin rendah tingkat kesepian yang dirasakan pengguna akun *roleplay* di media sosial X. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengguna akun *roleplay* di media sosial X menerima dukungan sosial yang baik dan memiliki tingkat FoMO yang relatif rendah, sehingga berperan dalam mengurangi kesepian yang mereka alami. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kesepian pada pengguna akun *roleplay* di media sosial X, penelitian lebih lanjut disarankan mencakup analisis mendalam berbagai faktor lain yang mungkin memengaruhi seperti kepribadian, penggunaan media sosial berlebihan terhadap kesepian.

REFERENSI

- Adawiah, R., Sofia, L., & Rasyid, M. (2023). Intimacy in teenage roleplay players problematic internet use judging from loneliness factors. *Psikoborneo*, 11(3), 422- 426. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v11i3.12308>
- Adyawanti, T. (2020). Peran media sosial Twitter dalam komunikasi remaja sekolah menengah atas (studi kasus pada remaja sekolah menengah atas di Bandung). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 37-46.
- Anissela, E. (2021). Hubungan antara tingkat kesepian dengan parasocial relationship pada remaja penggemar k-pop di komunitas ARMY Purwokerto. *IAIN Repository*, 1-140.
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan kesan roleplayer K- pop melalui media sosial Twitter (studi dramaturgi pada akun Twitter fandom di Kota Bandung). *EPIGRAM (E-journal)*, 17(1), 75-84. <https://doi.org/10.32722/epi.v17i1.3367>
- Barry, C. T., & Wong, M. Y. (2020). Fear of missing out (FoMO): A generational phenomenon or an individual difference? *Journal of Social and Personal Relationships*, 37(12), 2952-2966. <https://doi.org/10.1177/0265407520945394>
- Batara, G. A., & Kristianingsih, S. A. (2020). Hubungan dukungan sosial dengan kesepian pada narapidana dewasa awal lajang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 187-194. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.797>
- Beam, C. R., & Kim, A. J. (2020). Psychological sequelae of social isolation and loneliness might be a larger problem in young adults than older adults. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(S1), 58-60. <https://doi.org/10.1037/tra0000774>

- Cahyani, Z. R., & Afifah, S. (2023). Dukungan sosial dan pet attachment sebagai prediktor kesepian pada dewasa awal berstatus lajang. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 6(2), 97- 107. <https://doi.org/10.31293/mv.v6i2.6822>
- DataIndonesia. (2024, April). *Daftar negara pengguna X terbanyak di dunia per April 2024, Indonesia keempat*. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/internet/detail/daftar-negara-pengguna-x-terbanyak-di-dunia-per-april-2024-indonesia-keempat>
- Fatmawati, S., & Salmiyah, D. (2017). Motif interaksi sosial role-player pada mahasiswa Universitas Telkom di social networking Twitter. *EProceeding of Management*, 4(3), 3345-3352
- Febriani, Z. (2021). Perbedaan tingkat kesepian pada remaja ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7032-7037.
- Gallardo, L. O., Martín-Albo, J., & Barrasa, A. (2018). What leads to loneliness? An integrative model of social, motivational, and emotional approaches in adolescents. *Journal of Research on Adolescence*, 28(4), 839-857. <https://doi.org/10.1111/jora.12369>
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2017). Konsep diri Korean role play (studi fenomenologi pada Korean role player dalam dunia virtual role play world di media sosial Twitter). *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 392-402.
- Groarke, J. M., Berry, E., Graham-Wisener, L., McKenna-Plumley, P. E., McGlinchey, E., & Armour, C. (2020). Loneliness in the UK during the COVID-19 pandemic: Crosssectional results from the COVID-19 Psychological Wellbeing Study. *PLOS ONE*, 15(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0239698>
- Hanum, I. L. (2020). *Pengaruh kemampuan komunikasi interpersonal terhadap penggunaan internet bermasalah dimediasi oleh kesepian pengguna akun roleplayer* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hasanuddin & Khairuddin. (2021). Dukungan sosial, penyesuaian diri, dan kesejahteraan psikologis pada siswa SMA Negeri 2 Binjai. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 13(2), 148-155. <https://doi.org/10.31289/analitika.v13i2.5906>
- Huynh, C. V., Phan, H. T., Hua, T. D., Nguyen-Thi, T.-H., & Tran-Chi, V.-L. (2022). Relationship between the fear of missing out and loneliness among Vietnamese university students in COVID-19 pandemic. *Pegegog Journal of Education and Instruction*, 12(2), 44-48. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.03.05>
- Imanina, F. N., & Suminar, D. R. (2022). Hubungan antara pet attachment dengan kesepian pada dewasa awal lajang yang merantau. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 315-323. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.31967>
- Karimah, N., & Setiowati, E. A. (2019). Intensi Penggunaan Media Sosial pada Remaja ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Afiliasi. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humaniora*.
- Maharani, I., & Tatiyani. (2024). Hubungan antara harga diri dan dukungan sosial dengan kesepian pada mahasiswa rantau Universitas Kristen Indonesia. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 4(3), 31- 36. <https://doi.org/10.37817/psikologikreatifinovatif.v4i3.4159>

- Meianisa, K., & Rositawati, S. (2022). Pengaruh social support terhadap loneliness pada mahasiswa rantau di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1), 640-646. <https://doi.org/10.29313/bcsp.v3i1.6698>
- Mokalu, V. R., & Boangmanalu, C. V. J. (2021). Teori psikososial erik erikson: implikasinya bagi pendidikan agama kristen di sekolah. *Vox Edukasi*, 12(2), 548423. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1314>
- Muttaqin, V. A., & Hidayati, I. A. (2022). Pengalaman kesepian pada mahasiswa rantau selama pandemi Covid-19. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(4), 587–602. <https://doi.org/10.26740/jptt.v11n3.p267-277>
- Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). *Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di sosial media Line* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nurhadi, Z. F. (2017). Model komunikasi sosial remaja melalui media twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 539-549. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.154>
- Prameswari, T. P., Chotidjah, S., & Wyandini, D. Z. (2022). Pengaruh fear of missing out dan kesepian terhadap psychological well-being pada remaja akhir pengguna media sosial Twitter di Jawa Barat. *Jurnal Psikologi Insight*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.17509/insight.v6i1.64668>
- Pratomo, B., Dimala, C. P., & Pertiwi, A. (2024). Burnout pada tenaga kesehatan di Kabupaten Karawang: Peran dukungan sosial dan perceived stress. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 14(4), 822–833. <https://doi.org/10.24127/gdn.v14i4.10576>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Radio Republik Indonesia. (2024, Mei 29). Ini data statistik penggunaan media sosial masyarakat Indonesia tahun 2024. RRI.co.id. Diakses dari <https://www.rri.co.id/iptek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-mediasosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>.
- Rafifah, H., & Nawangsih, E. (2024). Remaja penggemar Kpop kesepian? Studi pada Treasure Maker di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 71-76. <https://doi.org/10.29313/jrp.v4i2.5052>
- Ragita, S. P., & Fardana, N. A. N. (2021). Pengaruh keterlibatan ayah dalam pengasuhan terhadap kematangan emosi pada remaja. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(1), 417–424. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24951>
- Russel, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1). https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2
- Salinding, J. M., & Soetjningsih, C. H. (2022). Fear of missing out pada pengguna media sosial dan kaitannya dengan loneliness di masa pandemi COVID-19. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(4), 693–701. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i4.9227>

- Sangadah, N. (2023). Hubungan Loneliness Dengan Perilaku Fear of Missing Out (FoMO) Pada Siswa SMA Negeri 1 Tulungagung. *Conseils: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(1), 32-41. <https://doi.org/10.55352/bki.v3i1.182>
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ke-13, Jilid 1, B. Widiasinta, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- Sianipar, N. A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Hubungan antara regulasi diri dengan fear of missing out (FoMO) pada mahasiswa tahun pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 8(1), 136-143. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.23587>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Virnanda, R. (2020). Hubungan antara kesepian dengan ketakutan akan ketinggalan momen pada pengguna Instagram di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(4), 671-683. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i4.5572>
- Williams, S. E., & Braun, B. (2019). Loneliness and social isolation-a private problem, a public issue. *Journal of Family and Consumer Sciences*, 111(1), 7-14. <https://doi.org/10.14307/JFCS111.1.7>
- Winahyu, K. M., Hemchayat, M., & Charoensuk, S. (2015). Factors affecting quality of life among family caregivers of patients with schizophrenia in Indonesia. *Journal of Health Research*, 29(1), 77-82.
- Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G., & Farley, G. K. (1988). The multidimensional scale of perceived social support. *Journal of Personality Assessment*, 52(1), 30– 41. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa5201_2