

Hubungan *Subjective Well-Being* dengan *Problematic Internet Use* pada Roleplayer Korean Idol

Haifaa Rakhmania, Siti Qodariah

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

Haifaarakhmaniakhumairah@gmail.com

Abstract—Subjective well-being is often associated with problematic internet use, students in the city of Bandung who actively play korean idol roleplay, show indications of problematic internet use. They continued to use the internet for a long period despite already feeling the negative impact of using it. This study is correlational with respondents as many as 103 students who live and study in Bandung and actively play roleplay Korean idol. The purpose of this study is to find out empirical data on the relationship between subjective well being and problematic internet use in students who are the age of 18-25 years or at the stage of early adult development in Bandung who play roleplay Korean idol. The measuring instrument used to measure subjective well-being is the satisfaction with life scale (SWLS) translated by Yusak Novanto (2019) and the scale of Positive and Negative Experience (SPANE) by Orina (2015) which refers to the theory of Ed Diener (2005). Next to measure problematic internet use using Generalized Problematic Internet Use 2 (GPIUS2) which has been translated by Nafisah (2018) which refers to Caplan theory (2010). This research analysis technique uses Spearman Rank analysis so that it obtained a value of $r = 0.817$ with $p = 0.000$. This indicates a positive relationship between subjective well-being and problematic internet use in students who actively play Korean idol roleplay.

Keywords—Subjective Well Being, Problematic Internet Use, Roleplay.

Abstrak—Kesejahteraan subjektif sering sekali dihubungkan dengan penggunaan internet yang bermasalah, pada Mahasiswa di Kota Bandung yang aktif bermain roleplay korean idol, menunjukkan adanya indikasi penggunaan internet yang bermasalah. Mereka terus menggunakan internet dalam jangka waktu yang lama meskipun sudah merasakan dampak negatif dari penggunaan internet itu sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan jumlah responden sebanyak 103 mahasiswa yang tinggal dan berkuliah di Kota Bandung serta aktif bermain Roleplay Korean Idol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui data empirik mengenai hubungan antara subjective well-being dan problematic internet use pada mahasiswa yang berada di usia 18 – 25 tahun atau pada tahapan perkembangan dewasa awal di Kota Bandung yang bermain Roleplay Korean Idol. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur subjective well-being adalah Satisfaction With Life Scale (SWLS) yang diterjemahkan oleh Yusak Novanto (2019) dan Scale of Positive and Negative Experience (SPANE) oleh Orina (2015) yang mengacu pada teori Ed Diener (2005). Selanjutnya, untuk mengukur variabel problematic internet use menggunakan Generalized Problematic Internet Use 2 (GPIUS2) yang telah diterjemahkan oleh Nafisah

(2018) yang mengacu pada teori Caplan (2010). Teknik analisis penelitian ini menggunakan analisis Rank Spearman sehingga didapatkan nilai $r = 0,817$ dengan $p = 0,000$. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan positif antara subjective well-being dan problematic internet use pada mahasiswa yang aktif bermain Roleplay Korean Idol.

Kata Kunci—Kesejahteraan subjektif, penggunaan internet bermasalah, permainan peran.

I. PENDAHULUAN

Fenomena *Hallyu* atau *Korean Wave* kini menjadi salah satu tren di Indonesia. Mulai dari *girlband*, *boyband*, hingga aktor dan aktris Korea pun kini diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini diperudah pula dengan berkembangnya teknologi sehingga memudahkan para penggemar untuk mengakses informasi mengenai idolanya dan memudahkan penggemar untuk bertukar informasi mengenai idola mereka dengan penggemar yang lain. Kemudahan teknologi dan informasi secara tidak langsung membuat seseorang yang memiliki minat dan hobi yang sama akan membentuk suatu komunitas atau perkumpulan di mana mereka dapat saling bertukar informasi mengenai idol mereka (Vebryanti, 2020) yang kemudian komunitas *fans* ini berkembang menjadi sebuah kelompok yang melakukan permainan peran di dunia *online* atau disebut juga dengan *roleplay*.

Roleplay adalah sebuah permainan peran yang artinya para pemainnya memerankan seorang idola atau figur yang mereka pilih dan dilakukan di media sosial, seperti Facebook, Twitter, serta media sosial lainnya (Khusnul-khatima, 2020). Untuk mengetahui perilaku penggunaan internet *roleplayer* maka dilakukan *prasurvey* yang dimana ditemukan adanya indikasi yang mengarah pada perilaku penggunaan internet yang bermasalah atau *problematic internet use* yaitu dalam segi waktu penggunaan tampak impulsif karena responden dapat menghabiskan waktu lima hingga delapan jam dalam sehari untuk bermain *roleplay*, kemudian alasan responden memilih bermain *roleplay* adalah untuk meregulasi mood yang dimana ketika mereka merasa stress mereka akan bermain *roleplay* untuk mencari kesenangan dan responden merasakan dampak negatif yang mengganggu kegiatan sehari-hari mereka.

Menurut Caplan (2002) penggunaan internet

bermasalah merupakan sindrom yang dicirikan dengan adanya tanda kognitif yang maladaptif dan perilaku penggunaan internet yang akan menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik sosial, akademik, maupun sikap profesionalitas. Caplan (2010) juga menjelaskan ada empat gejala utama seseorang yang memiliki perilaku penggunaan internet yang bermasalah. Gejala pertama adalah *Preference for Online Social Interaction (POSI)* yaitu kepercayaan individu bahwa bersosialisasi secara online akan lebih aman, efektif, lebih percaya diri, dan lebih nyaman dibandingkan dengan komunikasi *face to face* (FtF). Gejala yang ke-dua adalah *Mood regulation* yaitu motivasi menggunakan internet sebagai pengatur suasana hati agar tidak gelisah dan tidak mengalami kecemasan secara sosial. Gejala yang ke-tiga adalah *Deficient self-regulation* yaitu merupakan keadaan di mana secara kognitif individu sudah merasa asik dengan dunia internet sehingga tidak dapat mengatur penggunaannya. Gejala yang ke-empat adalah *Negative outcome* merupakan dampak negatif yang dihasilkan dari perilaku penggunaan internet.

Melihat data penggunaan internet melalui survei APJII 2020 diketahui bahwa pengguna internet di Kota Bandung yaitu sebesar 82,5% yang artinya cukup tinggi. Sebagian penggunaan internet ini digunakan untuk mengakses media sosial (APJII, 2018). Menurut Lei (2007) alasan seseorang menggunakan internet secara berlebihan karena adanya tekanan hidup yang banyak sehingga meningkatkannya peluang perilaku penggunaan internet yang bermasalah.

Menurut Caplan (2011) mereka yang memilih berkomunikasi secara online dengan anonim akan memberikan peluang yang lebih besar pada perilaku penggunaan internet yang bermasalah karena mereka mengabdikan waktu untuk mengedit pesan verbal, melakukan manajemen atau mengedit kesan dan presentasi diri. *Roleplayer* yang merasa tidak bahagia, dan kesepian akan mencoba merealisasikan apa yang menurut mereka sempurna dan ideal melalui komunikasi online dan sibuk mengedit dan membentuk profil diri untuk mengembangkan komunikasi romantisme mereka.

Menurut Diener dan Seligman (2002) Kebahagiaan terbagi menjadi tiga jenis, yaitu kehidupan yang menyenangkan, kehidupan yang baik, dan kehidupan yang bermakna. Kebahagiaan menurut Diener terdiri dari dua aspek yaitu aspek kepuasan hidup atau *satisfaction of life* yang dimana kebahagiaan merupakan sesuatu yang lebih dari suatu pencapaian tujuan, karena kebahagiaan seringkali dihubungkan dengan kondisi fisik, prestasi kerja dan yang lainnya (Diener, 2007) dan aspek afek positif/afek negatif yaitu emosi positif/negatif yang seringkali dirasakan oleh seseorang (Diener, 2000). Dalam artian yang lebih luas kebahagiaan sama artinya dengan kualitas hidup atau kesejahteraan seseorang.

Melihat tingkat kebahagiaan berdasarkan hasil survey BPS Provinsi Jawa Barat (2017) diketahui bahwa mahasiswa S1 di Kota Bandung memiliki indeks kebahagiaan sebesar 77,40% yang artinya memiliki indeks kebahagiaan yang tergolong tinggi. Berdasarkan prasurvey

yang dilakukan peneliti juga diketahui bahwa para *roleplayer* merasa bahagia ketika bermain peran karena mereka juga merasakan dampak positif dari permainan ini diantaranya adalah mendapatkan teman baru yang memiliki hobi dan kesenangan yang sama mengenai idola mereka, permainan ini juga menambah skill mereka dalam edit foto dan video, menambah kemampuan bahasa Inggris dan menambah skill untuk membuat cerita, bahkan tak jarang cerita yang *upload* di aplikasi Wattpad yang di buat oleh *roleplayer* dibukukan dan laris di berbagai toko buku di seluruh Indonesia. *Roleplayer* juga merasa bahwa mereka mendapatkan dukungan yang lebih banyak melalui permainan ini dibandingkan di lingkungan mereka sendiri. Artinya permainan ini juga dapat memberi manfaat dan perasaan bahagia kepada para pemainnya.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti hubungan SWB dengan PIU karena adanya perbedaan teori dengan fenomena yang dimana Caplan (2003) menyebutkan bahwa seseorang yang tidak bahagia dan sering merasakan emosi negatif akan memiliki perilaku penggunaan internet yang bermasalah, namun berdasarkan hasil survey yang dilakukan BPS dan APJII keduanya memiliki indeks yang tinggi baik indeks penggunaan internet maupun indeks kebahagiaan. Penelitian ini juga dilakukan karena berdasarkan prasurvey yang dilakukan adanya indikasi penggunaan internet yang bermasalah, baik dalam segi waktu penggunaan menunjukkan perilaku impulsif, tujuan bermain menunjukkan gejala regulasi *mood*, maupun dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan internet.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui data empirik mengenai hubungan *subjective well being* dengan *problematic internet use* pada mahasiswa yang aktif bermain *roleplay*. Perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *subjective well being* pada *roleplayer* korean idol
2. Bagaimana gambaran *problematic internet use* pada *roleplayer* korean idol?
3. Bagaimana hubungan *subjective well being* dengan *problematic internet use* pada *roleplayer* korean idol?

II. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis yaitu adanya korelasi negatif antara *subjective well being* dengan *problematic internet use*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data berupa kuisioner online. Untuk mengukur *subjective well being* penelitian ini menggunakan 2 alat ukur yaitu *satisfaction with life scale* (SWLS) dan *Scale Positive and Negative Affect* (SPANE). Untuk mengukur kepuasan hidup atau *life satisfaction* menggunakan instrumen *satisfaction with life scale* (SWLS) yang dibuat oleh Diener 2010 yang berisi 5 item pertanyaan dan memiliki 7 pilihan jawaban yang

diterjemahkan oleh Yusak Novanto 2019 yang sudah memiliki validitas sebesar 0,702. Untuk mengukur emosi negatif atau positif penelitian ini menggunakan instrumen scale of positive and negative affect (SPANE) yang dibuat oleh Diener 2009 yang berisi 12 item pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban dan sudah diterjemahkan oleh Orina 2015 dan memiliki reliabilitas sebesar 0,827. Untuk mengukur variabel problematic internet use penelitian ini menggunakan instrumen Generalized Problematic Internet Use 2 (GPIUS 2) yang dibuat oleh Caplan 2010 yang berisikan 14 item pertanyaan dan memiliki 8 pilihan jawaban yang sudah diterjemahkan oleh Nafisah 2018 dan memiliki reliabilitas sebesar 0,8096.

Dalam Penelitian ini, yang menjadi populasi adalah mahasiswa usia 18-25 tahun yang tinggal dan berkuliah di Kota Bandung yang aktif bermain roleplay dengan memerankan artis korea. Sedangkan pengambilan sampel menggunakan teknik convenience. Teknik sampling convenience adalah pengambilan sampel dengan prinsip kemudahan atau spontanitas atau siapa saja yang bertemu dengan peneliti dan memenuhi kriteria dapat dijadikan sampel (Sugiarto, 2006). Jumlah minimal sampel adalah 30. Pada penelitian ini peneliti menemukan sampel sebanyak 94 orang. Adapun kriteria untuk penelitian ini adalah mahasiswa usia 18-25 tahun di Kota Bandung yang aktif bermain roleplay korean idol dan menghabiskan waktu

untuk bermain roleplay minimal 4 jam dalam sehari. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis korelasi rank spearman ingin melihat hubungan positif atau negatif dari suatu variabel.

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

TABEL 1. PERSENTASE TINGKAT SUBJECTIVE WELL-BEING

No.	Kategori	Norma	F	P
1.	Rendah	$-19 \leq X \leq 20$	83	88, 29%
2.	Tinggi	$X > 20$	11	11, 71%
	Jumlah		94	100%

Tabel 1. Memperlihatkan persentase tingkat *subjective well being* yang rendah pada mahasiswa yang bermain roleplay.

TABEL 2. MEAN SCORE SWB BERDASARKAN KARAKTERISTIK SAMPEL SUBJECTIVE WELL BEING

Karakteristik Sampel	M(SD)	n
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	12.30 (7.24)	13
Perempuan	12.43 (6.95)	81
Usia		
18-20 Tahun	12.09 (6.90)	55
21-25 Tahun	12.87 (7.10)	39

Tempat tinggal		
Kost	12.57 (7.61)	21
Bersama Orang Tua	12.54 (6.76)	71
Kerabat	6 (5)	2
Uang saku dalam sebulan		
<Rp. 200.000	11.35 (4.60)	17
Rp.200.000 - Rp. 500.000	14.42 (8.64)	19
Rp. 500.000-Rp.700.000	11.92 (7.89)	13
Rp.700.000-Rp.1000.000	10.71 (5.67)	14
> Rp.1000.000	12.74 (6.76)	32
Cara Menghabiskan Waktu		
Menghabiskan waktu berkumpul dan bermain bersama teman atau keluarga	11.15 (6.08)	40
Menghabiskan waktu sendirian di kamar	13.35 (7.64)	54
Adaptasi/Coping		
Menyelesaikannya sendiri dengan segera	11.49 (7.34)	67
Menghindarinya	15.28 (5.67)	14
Meminta bantuan orang lain	14.07 (4.99)	13

TABEL 3. PERSENTASE TINGKAT PROBLEMATIC INTERNET USE

No.	Kategori	Norma	F	P
1.	Rendah	≤ 59	60	63.83%
2.	Tinggi	>59	34	36,17%
	Jumlah		94	100%

Tabel 3 menunjukkan persentase tingkat problematic internet use pada mahasiswa yang bermain roleplay dan diketahui mayoritas responden memiliki PIU yang rendah

TABEL 4. MEAN SCORE PIU BERDASARKAN KARAKTERISTIK SAMPEL PROBLEMATIC INTERNET USE

Karakteristik Sampel	M(SD)	n
Kemampuan Bersosialisasi		
Lebih nyaman berkomunikasi ketika online	54.75(16.02)	54
Lebih nyaman berkomunikasi secara langsung	53.75(15.46)	40
Dukungan sosial		
Tidak ada	82.5 (5.5)	2
Sedikit	60(17.26)	15
Cukup	55.8(14.74)	50
Banyak	45.46(12.40)	27
Keadaan psikologis		
Bahagia	51.3 (14.47)	20
Cemas	57.72(16.06)	33
Kesepian	46.17(13.90)	17
Sedih	57.95(15.08)	24

Teman yang dianggap dekat		
1-2 orang	62.16 (18.04)	12
2-4 orang	50.90 (16.01)	34
5-10 orang	55.11(14.54)	36
>10 orang	55.4 (14.45)	10
Lamanya bermain <i>roleplay</i>		
<1 Tahun	52.2 (18.54)	5
1-2 Tahun	52.09(19.05)	11
3-4 Tahun	53.61(15.71)	26
>5 Tahun	55.36(14.68)	52
Frekuensi bermain <i>roleplay</i> dalam sehari		
1-5 Kali	61.24(14.22)	25
6-10 Kali	55.72(17.08)	25
11-15 Kali	51.78(14.06)	23
16-20 Kali	47.85(12.42)	7
>20 Kali	46.92(14.71)	14
Durasi bermain dalam sekali membuka akun <i>roleplay</i>		
1-15 Menit	63.16(14.98)	6
15-30 Menit	55.84(15.70)	19
30-45 Menit	56.37(15.02)	16
45-60 Menit	52.16(15.66)	53
Total durasi bermain <i>roleplay</i> dalam sehari		
5 Jam	50.8 (15.02)	15
6 Jam	53.73(14.31)	15
7 Jam	55.51(15.75)	37
8 Jam	56.59(18.02)	22
>8Jam	48 (10.73)	5

TABEL 5. HUBUNGAN SUBJECTIVE WELL-BEING DENGAN PROBLEMATIC INTERNET USE

Variabel	r _s	p	Keputusan	Keamatan
Subjective Well Bing dengan Problematic Internet Use	0,809	0,00	Ho ditolak	Kuat

Dari tabel 5, dapat diketahui bahwa besarnya hubungan antara antara subjective well being dengan problematic internet use adalah 0.784. Hubungan ini termasuk kategori kuat/tinggi menurut tabel kriteria Guilford. Karena koefisien korelasi bernilai positif maka artinya hal tersebut mengindikasikan penolakan Ho yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara subjective well being dengan problematic internet use. Artinya semakin tinggi subjective well being, semakin tinggi pula problematic internet use.

Subjective well being dalam penelitian ini meliputi kepuasan hidup (*life satisfaction*), dan emosi positif atau emosi negatif (*positive and negative affect*). Sedangkan *problematic internet use* pada penelitian ini meliputi 4 gejala yaitu *preference online sosial interaction*, *mood regulation*, *deficient self regulation*, dan *negatice outcome*.

Hasil dari penelitian terlihat bahwa mahasiswa yang aktif bermain *roleplay korean idol* yang merasa tidak bahagia akan memiliki perilaku penggunaan internet yang rendah. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara *subjective well being* dengan *problematic internet use*. Berdasarkan data demografi mereka yang memiliki kebahagiaan rendah dipengaruhi faktor usia, jenis kelamin, dan bagaimana cara mereka menghabiskan waktunya. Sedangkan mereka yang memiliki penggunaan internet bermasalah yang rendah karena mereka memiliki dukungan yang cukup dari lingkungan, dan masih memiliki keterampilan dalam berkomunikasi secara langsung atau *face to face*.

Mereka yang merasa bahagia dan memiliki penggunaan internet bermasalah yang tinggi karena mereka merasa dengan bermain *roleplay* ini mereka mendapatkan kebahagiaan berupa dukungan dari teman teman *roleplay*-nya dan merasa bahagia apabila melakukan aktivitas di dunia *roleplay*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Gambaran subjective well being pada mahasiswa yang aktif bermain *roleplay korean idol* diketahui memiliki kebahagiaan yang rendah, yaitu sebanyak 88,29% memiliki kategori yang rendah pada instrumen subjective well being.
2. Gambaran problematic internet use pada mahasiswa yang aktif bermain *roleplay korean idol* diketahui memiliki PIU yang rendah, yaitu sebanyak 63,83% memiliki skor rendah pada instrumen GPIUS 2 yang mengukur perilaku penggunaan internet.
3. Terdapat hubungan positif antara antara subjective well being dengan problematic internet use. yang termasuk kategori kuat/tinggi menurut tabel kriteria Guilford. Hal ini berarti bahwa tingginya kebahagiaan seseorang akan memunculkan perilaku penggunaan internet bermasalah yang tinggi dan begitu pula sebaliknya, rendahnya kebahagiaan seseorang akan memunculkan perilaku penggunaan internet bermasalah yang rendah.

ACKNOWLEDGE

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing Ibu Dr. Siti Qodariah, M.Psi. yang telah membimbing pelaksanaan penelitian ini. Terimakasih kepada seluruh responden yang meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aaker, A. David. 2002. Ekuitas Merek (Edisi Indonesia). Jakarta: Mitra Utama.
- [2] Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: An explanatory study. *Journal of American College Health*, 50, 21-

26. doi: 10.1080/07448480109595707.
- [3] Arif, P. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam dunia maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 03.
- [4] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2).
- [5] Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2017). Tingkat Kebahagiaan Penduduk Jawa Barat Tahun 2017. Badan Pusat Statistik. <https://jabar.bps.go.id/publication/2017/12/28/d956adcb13cf7da758457a4f/tingkat-kebahagiaan-penduduk-jawa-barat-2017.html>
- [6] BPS Provinsi Jawa Barat. (2017). Indeks Kebahagiaan Jawa Barat Tahun 2017. Berita Resmi Statistik. <https://jabar.bps.go.id/pressrelease/2017/09/04/225/indeks-kebahagiaan-jawa-barat-tahun-2017-sebesar-69-58-pada-skala-0-100.html>
- [7] Caplan, Scott E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. , 18(5), 553-575. doi:10.1016/s0747-5632(02)00004-3
- [8] Caplan, Scott E. (2003). Preference for Online Social Interaction: A Theory of Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being. *Communication Research*, 30(6), 625-648. doi:10.1177/0093650203257842
- [9] Caplan, Scott E. (2007). Relations Among Loneliness, Social Anxiety, and Problematic Internet Use. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 234-242. doi:10.1089/cpb.2006.9963
- [10] Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior Journal*, 26, 1089-1097. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.012>.
- [11] Caplan, S., & High, A. (2011). Online social interaction, psychosocial well-being, and problematic internet use. In K. Young & C. Abreu (Eds.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment* (pp. 35-53). Hoboken, New Jersey, United States: John Wiley & Sons Inc.
- [12] Diener, E. (2009). The science of well-being: The collected works of Diener. Springer.
- [13] Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist*, 55(1), 34-43. doi:10.1037/0003-066x.55.1.34
- [14] Diener, Ed; Emmons, Robert. T; Larsen, Randy. J; Griffin, S. (1984). The Satisfaction With Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49, 71-75. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4901_13
- [15] Diener, E., Diener, M., & Diener, C. (1995). Factors predicting the subjective well-being of nations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 851-864. doi:10.1037/0022-3514.69.5.851
- [16] Diener, E., Lucas, R. E., & Oishi, S. (2005). Subjective well-being: The science of happiness and life satisfaction. In C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.), *Handbook of positive psychology* (2nd ed.), (pp. 63-73). New York, NY: Oxford University Press.
- [17] Diener, E., Napa Scollon, C., & Lucas, R. E. (2003). The evolving concept of subjective well-being: the multifaceted nature of happiness. *Advances in Cell Aging and Gerontology*, 187-219. doi:10.1016/s1566-3124(03)15007-9
- [18] Diener, E., & Suh, M. E. (1998). Subjective well-being and age: An international analysis. In K. W. Schaie & M. P. Lawton (Eds.), *Annual review of gerontology and geriatrics*, Vol. 17. Focus on emotion and adult development (pp. 304-324). Springer Publishing Company.
- [19] Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: Three decades of progress. *Psychological Bulletin*, 125(2), 276-302. doi:10.1037/0033-2909.125.2.276
- [20] Diener, E., & Oishi, S. (2005). The Nonobvious Social Psychology Of Happiness. *Psychological Inquiry*, 16, 162-167.
- [21] Diener, E., & Seligman, M. E. P. (2002). Very Happy People. *Psychological Science*, 13(1), 81-84. doi:10.1111/1467-9280.00415
- [22] Diener, E., & Tov, W. (2007). Subjective Well-Being and Peace. *Journal of Social Issues*, 63(2), 421-440. doi:10.1111/j.1540-4560.2007.00517.x
- [23] Duli, N. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS. Deepublish.
- [24] Erwin, B. A., Turk, C. L., Heimberg, R. G., Fresco, D. M., & Hantula, D. A. (2004). The Internet: home to a severe population of individuals with social anxiety disorder? *Journal of Anxiety Disorders*, 18(5), 629-646. doi:10.1016/j.janxdis.2003.08.002
- [25] Hisham, N. A. (2015). Rediscovering Rogers's Self Theory and Personality. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 2(3).
- [26] Hurlock, B.E. n.d. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Diterjemahkan oleh Istiwardyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- [27] Khusnulkhathimah, S. (2020). Sibuknya Penggemar Roleplay di Ruang Maya Kpop. <https://tirto.id/sibuknya-penggemar-roleplay-di-ruang-maya-kpop-f4MM>
- [28] Li, H., & Lei, L. (2005). he relationship of coping styles and pathological Internet use of middle school students. *Acta Psychologica Sinica*, 37, 87-91.
- [29] Li, D., Zhang, W., Li, X., Zhen, S., & Wang, Y. (2010). Stressful life events and problematic Internet use by adolescent females and males: A mediated moderation model. *Computers in Human Behavior*, 26. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.031>
- [30] Matthews, G., & Gilliland, K. (1999). The personality theories of H.J. Eysenck and J.A. Gray: a comparative review. *Personality and Individual Differences*, 26(4), 583-626. doi:10.1016/s0191-8869(98)00158-5
- [31] Novanto, Y., & Winata, M. R. K. (2019). Faktor demografis di seputar kepuasan hidup guru sekolah X di Sidoarjo. In S. Prapunoto (Ed.), *Merajut Keragaman Untuk Mencapai Kesejahteraan Psikologis Dalam Konteks Masyarakat 5.0* (pp. 320-331). Satya Wacana University Press.
- [32] Odaci, H., & Çikrikçi, Özkan. (2014). Problematic internet use in terms of gender, attachment styles and subjective well-being in university students. *Computers in Human Behavior*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.019>
- [33] Odaci, Hatice & Kalkan, Melek. (2010). Problematic internet use, Loneliness And Dating Anxiety Among Young Adult University Students. *Journal Computer & Education*, 55 (3). doi: 10.1016/j.compedu.2010.05.006.
- [34] Orina, D. (2015). Pengaruh Persepsi Dukungan Sosial Terhadap Kesejahteraan Subjektif Pada Istri Yang Belum Memiliki Anak. Universitas Negeri Jakarta.
- [35] Paez, D., Delfino, G., Salfate, S. V., Liu, J. H., Zúñiga, H. G. D., Khan, S., & Garaigordobil, M. (2019). A longitudinal study of the effects of internet use on subjective well-being. *Media Psychology*. DOI: 10.1080/15213269.2019.1624177
- [36] Seligman, Martin E. P.; Steen, Tracy A.; Park, Nansook; Peterson, Christopher (2005). Positive Psychology Progress: Empirical Validation of Interventions.. *American Psychologist*, 60(5), 410-421. doi:10.1037/0003-066X.60.5.410
- [37] Stead, H., & Bibby, P. A. (2017). Personality, Fear of Missing Out and Problematic Internet Use and their Relationship to Subjective Well-Being. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.016>
- [38] Sugianto, D. S. (2006.). *Metode Statistika Untuk Bisnis dan Ekonomi*(3rd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- [39] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

- [40] Synder, C.R. & Lopez J. (2007). *Positive Psychology The Scientific and Practical Explorations of Human Strengths*. Sage Publications
- [41] Tiberius, V. (2006). Well-Being: Psychological Research for Philosophers. *Philosophy Compass*, 493–505. doi.org/10.1111/j.1747-9991.2006.00038.x
- [42] Vebryanti, Vivian. (2020). Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan Korean Wave. *Kumparan*. Diakses 7 Juli 2021. <https://kumparan.com/vivian-vebryanti/peran-media-sosial-terhadap-perkembangan-korean-wave-1us0VCNwzhV>
- [43] Watson, D., & Clark, L. A. (1997). Extraversion and Its Positive Emotional Core. *Handbook of Personality Psychology*, 767–793. doi:10.1016/b978-012134645-4/50030-5
- [44] Yeni, F., Zen, Z., & Darmayansyah. (2018). *Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- [45] Ye, Y., & Lin lin. (2015). Examining Relations Between Locus Of Control, Loneliness, Subjective Well-Being, And Preference For Online Social Interaction. *Psychological Reports*, 116(1), 164-175. doi:10.2466/07.09.pr0.116k14w3
- [46] Young, Kimberly S. (1996). *Caught in the net: how to recognize the signs of Internet addiction—and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley
- [47] Ye, Y., & Lin lin. (2015). Examining Relations Between Locus Of Control, Loneliness, Subjective Well Being, And Preference For Online Social Interaction. *Psychological Reports*, 116(1), 164-175. doi:10.2466/07.09.pr0.116k14w3
- [48] Juniar Yenisca, Nugrahawati Eni Nuraeni. (2021). *Self Discrepancy pada Roleplayer K-Pop pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter*. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 18-25.