

ABSTRAK

Monica. 2024. Kebingungan identitas antara pemain peran *K-pop* dan non-pemain peran pada remaja pengguna X (Twitter). *Skripsi*. Yogyakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat kebingungan identitas antara remaja pemain peran *K-Pop* dan non-pemain peran pada pengguna X (Twitter). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian komparatif. Subjek penelitian terdiri dari 99 remaja pemain peran *K-Pop* aktif dan 109 remaja non-pemain peran berusia 17-19 tahun yang sudah menjadi pemain peran atau pengguna media sosial X (Twitter) minimal selama tiga sampai lima tahun. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner *The Modified Erikson Psychosocial Stage Inventory* (MEPSI) Subskala *Identity-Confusion*. Uji hipotesis menggunakan Uji *Mann-Whitney U-test* dan menunjukkan pemain peran *K-Pop* terbukti memiliki tingkat kebingungan identitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan non-pemain peran dengan nilai $U = 727,500$ ($p = 0,000 < 0,05$). Analisa tambahan menunjukkan bahwa adanya perbedaan kebingungan identitas antara pemain peran *K-Pop* laki-laki dan perempuan ($p = 0,044 < 0,05$). Namun, tidak ditemukan adanya perbedaan kebingungan identitas antara pemain peran *K-Pop* 3 tahun dengan pemain peran *K-Pop* yang lebih dari 3 tahun (4 tahun dan 5 tahun) ($p = 0,574 > 0,05$). Di sisi lain, tidak ditemukan adanya perbedaan kebingungan identitas antara non-pemain peran *K-Pop* laki-laki dan perempuan ($p = 0,001 < 0,05$).

Kata Kunci: Kebingungan identitas, pemain peran K-Pop, non-pemain peran, remaja, X (Twitter), uji Mann-Whitney

ABSTRACT

Monica. 2024. Identity confusion between K-pop roleplayers and non-roleplayers in adolescent X (Twitter) users. *Thesis*. Yogyakarta: Psychology, Psychology Faculty, Sanata Dharma University.

The purpose of this study is to analyze the differences in identity confusion levels between adolescents K-Pop roleplayers and adolescents non-roleplayers on X (Twitter) users. This research employs a quantitative method with a comparative research design. The participants are 99 active adolescents K-Pop roleplayers and 109 adolescents non-roleplayer aged 17-19 years who have been roleplaying or using X (Twitter) for at least three to five years. The data collection instrument is the Modified Erikson Psychosocial Stage Inventory (MEPSI) Identity-Confusion Subscale questionnaire. Hypothesis testing using the Mann-Whitney U-test showed that K-Pop roleplayers had significantly higher levels of identity confusion compared to non-roleplayers with a U value of 727,500 ($p = 0,000 < 0,05$). Additional analysis revealed a difference in identity confusion level between male and female K-Pop roleplayers ($p = 0,044 < 0,05$). However, there is no significant differences in identity confusion levels between K-Pop roleplayers who have been roleplaying for 3 years and those who have been roleplaying for more than 3 years (4 years and 5 years) ($p = 0,574 > 0,05$). On the other hand, there are no identity confusion level differences between male and female non-roleplayers ($p = 0,001 < 0,05$).

Keywords: Identity confusion, K-Pop roleplayers, non-roleplayers, adolescents, X (Twitter), Mann-Whitney U-test

