

HUBUNGAN ANTARA GAYA HUMOR DENGAN PERILAKU AGRESI PADA REMAJA PENGGEMAR K-POP

Anastasia Chrisella Tanadi¹ & Erik Wijaya²

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: anastasia.705180201@stu.untar.ac.id

²Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: erikw@fpsi.untar.ac.id

Masuk : 09-06-2022, revisi: 08-07-2023, diterima untuk diterbitkan : 20-07-2023

ABSTRACT

The aim of this study was to examine the relationship between humor style and aggressive behavior among K-Pop fans in Indonesia. Every person has a different style of humor and perception of humor. Humor styles is one of the personality traits and each individual has a different sense of humor. In K-Pop industry, fans use humor as a communication between fans to increase their relationship. However, aggression (e.g. fanwar) can arise if the fans have different perceptions and do not understand the humor. Aggression is defined as a behavior that hurts someone physically and/or psychologically. If aggression behavior used, there will have a bad impact on the victim and the perpetrator. The research method used is a cross-sectional quantitative research methods and data collection using convenience sampling and snowball sampling. Data collection was carried out on 13-25 February 2022. This study involved 416 respondents, consisting of 404 girls and 12 boys. The instrument used to measure variables was the Humor Style Questionnaire (HSQ) by Martin et al. (2003) and Buss and Perry Aggression Questionnaire by Buss dan Perry (1992). Data analysis using SPSS with Spearman's correlation technique between affiliative humor, self-enhancing humor, aggressive humor, self-defeating humor, and aggressive behavior. The results showed affiliative humor style reduce aggressive behavior ($p < 0.05$), while self-enhancing humor ($p < 0.05$), aggressive humor ($p < 0.05$), and self-defeating humor ($p < 0.05$) increase aggressive behavior.

Keywords: humor style, aggressive behavior, adolescent, kpop

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji hubungan antara gaya humor dengan perilaku agresi pada penggemar K-Pop di Indonesia. Setiap individu memiliki gaya humor dan persepsi terhadap humor yang berbeda. Gaya humor adalah salah satu kepribadian yang menetap pada individu dan tiap individu memiliki selera humor yang berbeda. Dalam dunia K-Pop, penggemar menggunakan humor sebagai salah satu sarana berkomunikasi dengan antar penggemar. Akibatnya, hubungan antar penggemar dapat semakin meningkat. Namun, agresi (seperti *fanwar*) dapat muncul jika antar penggemar memiliki persepsi yang berbeda dan tidak paham dengan humor tersebut. Agresi adalah perilaku menyakiti seseorang secara fisik dan/atau psikologis. Jika perilaku agresi terjadi akan memberikan dampak buruk bagi korban maupun pelaku. Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kuantitatif *cross-sectional* dan pengambilan data menggunakan *convenience sampling* dan *snowball sampling*. Pengumpulan data dilakukan pada 13-25 Februari 2022 dan menghasilkan 416 responden, yang terdiri dari 404 perempuan dan 12 laki-laki. Alat ukur yang digunakan adalah *Humor Style Questionnaire* (HSQ) oleh Martin et al. (2003) dan *Buss and Perry Aggression Questionnaire* oleh Buss dan Perry (1992). Analisis data partisipan menggunakan SPSS dengan teknik korelasi Spearman antara *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, *self-defeating humor*, dengan perilaku agresi. Hasilnya, penggunaan gaya humor *affiliative* dapat menurunkan perilaku agresi ($p < 0.05$), sedangkan penggunaan *self-enhancing humor* ($p < 0.05$), *aggressive humor* ($p < 0.05$), dan *self-defeating humor* ($p < 0.05$) dapat meningkatkan perilaku agresi.

Kata Kunci: Gaya humor, perilaku agresi, remaja, kpop

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi penyebaran informasi ke seluruh dunia. “*Hallyu*” atau “*Korean wave*” merupakan istilah yang digunakan pada budaya Korea yang muncul di suatu negara akibat terbawa oleh dunia hiburan Korea, salah satunya K-Pop (Ministry of Foreign Affairs, 2020). Di Indonesia sendiri, pasar hiburan K-Pop memiliki peminat yang sangat besar. Partisipan penggemar K-Pop didominasi oleh perempuan (Eliani et al., 2018).

Fase remaja dimulai pada usia 10 hingga 19 atau 20 tahun merupakan transisi dari masa kanak-kanak untuk menuju ke tahap dewasa. Berdasarkan teori Erik Erikson remaja berada pada tahap *identity vs identity confusion*, yaitu tahap dalam mencari dan mengembangkan arti dirinya sendiri dan nilai peran yang dimainkannya dalam bermasyarakat. Pada tahap remaja, individu akan berinteraksi lebih dengan teman dan membentuk suatu kelompok pertemanan untuk saling mendapatkan dukungan emosional hingga mampu menciptakan keintiman dan loyalitas (Papalia & Martorell, 2014).

Salah satu cara artis K-Pop memikat *audience* untuk menciptakan ketertarikan emosional dengan memiliki ciri khas (*value*) tersendiri. *Value* tersebut berulang kali dipublikasikan hingga penggemar memiliki perasaan keterikatan dengan sang idola. Hal lain yang muncul adalah penggemar akan berkumpul dan membentuk kelompoknya yang biasa disebut dengan *fandom* (kelompok penggemar) dan menjadikan *fandom* sebagai identitas mereka (Perbawani & Nuralin, 2021). Dalam komunitas, penggemar memiliki gaya tersendiri untuk meningkatkan interaksi, baik antar penggemar maupun dengan sang idola. Beberapa konten yang dipublikasikan dan saling dibagikan adalah *meme* (candaan dalam bentuk video dan foto) dengan topik K-Pop yang menimbulkan gelak tawa.

Humor digunakan dalam berinteraksi sosial dengan menggunakan manusia, benda, atau situasi sebagai objek candaan (Morreall, 2020). Setiap individu memiliki gaya tersendiri dalam berhumor. Gaya humor terbagi menjadi 2, yaitu bersifat adaptif dan maladaptif. Humor bersifat adaptif terdiri dari *self-enhancing humor*, yaitu humor dengan toleransi tinggi dan tidak merugikan orang lain; dan *affiliative humor*, yaitu humor yang digunakan untuk meningkatkan hubungan dengan orang lain dengan menimbulkan gelak tawa. Humor yang bersifat maladaptif terdiri dari *aggressive humor*, yaitu humor dengan merendahkan orang lain sebagai objek candaan; dan *self-defeating humor*, yaitu humor dengan unsur penghinaan dan merendahkan diri sendiri sebagai objek candaan (Martin et al., 2003).

Dalam penggunaannya, humor dapat dijadikan sebagai *coping strategy* dalam mengurangi rasa cemas, mencairkan suasana yang tegang, meningkatkan harga diri yang rendah, mengurangi agresi, depresi, dan suasana hati yang buruk (Borgella et al., 2020; Morreall, 2020; Strick, 2021; Thorson et al., 1997). Namun, humor juga dapat digunakan untuk menyerang individu baik dirinya sendiri maupun orang lain (bersifat maladaptif). Humor mampu membuat seseorang memiliki *self-esteem* yang rendah, seperti tidak percaya diri, pemalu, dan rendahnya kemampuan berhubungan sosial Kuiper & Nicola, 2009). Selain itu juga dapat memberikan rasa dominasi dan rasa lebih unggul dari orang lain (Papousek, 2018).

Keintiman emosional yang terjalin, seperti mendukung, melindungi dan membela artis K-Pop maupun *fandom* mampu memunculkan perilaku agresi (Eliani et al., 2018). *Fanwar* (perang penggemar), salah satu contoh agresi yang sering terjadi antar penggemar terutama di media sosial dengan saling memberi komentar sarkastis, berdebat, dan bergosip. Penggemar yang pernah mengikuti *fanwar* merasa *fanwar* menjadi kegiatan yang lucu, menarik, memberikan kesenangan, menambah teman sesama penggemar, dan menghilangkan stres dari kesibukan sehari-sehari. Namun, kegiatan *fanwar* ini juga mengganggu kegiatan sehari-hari hingga di jauhi teman (Agnensia, 2019).

Agresi merupakan tindakan kekerasan dengan merusak/melukai suatu objek (Hastuti, 2018) baik secara fisik dan psikologis (Matsumoto & Juang, 2008). Agresi terbagi menjadi 4 bentuk, yaitu fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik adalah perilaku menyakiti menggunakan alat bantu dan penggunaan motorik; agresi verbal adalah usaha melukai orang lain dengan kata-

kata yang dilontarkan; kemarahan adalah persiapan sebelum tindakan agresi terjadi karena adanya peningkatan gairah fisiologis dan emosional; dan permusuhan adalah perilaku menyakiti karena perasaan buruk yang didasarkan pada kognitif individu Buss & Perry, 1992).

Dalam hal ini humor dapat berdampak positif dan negatif tergantung pada gaya humor yang digunakan. Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa gaya humor adaptif dapat meningkatkan *well-being* (Jiang et al., 2020; Nezelek et al., 2021). Salah satu aspek *well-being* adalah *self-esteem* berhubungan positif dengan gaya humor adaptif (Jolly & Lokesh, 2022). Namun, penelitian lainnya menghasilkan *self-esteem* berhubungan dengan agresi proaktif (agresi yang dilakukan dengan perencanaan dan tujuan tertentu) (Amad et al., 2021). Selain itu, *self-defeating humor* dan *aggressive humor* muncul sebagai mediator antara individu yang memiliki kecenderungan *early maladaptive schemas* (EMS) dalam memunculkan agresi (Dozois, 2013). Tujuan penelitian ini untuk penggemar K-Pop dan juga masyarakat awam untuk hati-hati dalam penggunaan beberapa gaya humor dan dapat menurunkan kecenderungan agresi.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan masalah, yaitu apakah terdapat hubungan antara gaya humor dengan perilaku agresi pada remaja penggemar K-Pop?

2. METODE PENELITIAN

Karakteristik partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah (a) memiliki status sebagai penggemar K-Pop; (b) memiliki rentang usia 11-20 tahun; (c) berjenis kelamin laki-laki atau perempuan; (d) domisili Jawa, Kalimantan, Sumatera, Sulawesi, Papua, Bali dan Nusa Tenggara.

Partisipan penelitian ini berjumlah 416 remaja, terdiri dari 12 laki-laki dan 404 perempuan. Secara umum, gambaran partisipan terbagi dalam jenis kelamin, usia, media komunikasi, rentang waktu menjadi penggemar, dan tergabung dalam *fandom*. Gambaran partisipan dapat dilihat pada tabel 1.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *cross-sectional* dengan teknik pengambilan sampel non probabilitas, yaitu *convenience* dan *snowball sampling*. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur gaya humor adalah *Humor Style Questionnaire* (HSQ) dari Martin et al. (2003). HSQ menggunakan skala Likert dalam rentang satu hingga lima pilihan respon. Alat ukur terdiri dari 32 butir dengan 4 dimensi, yaitu *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating humor*. Uji reliabilitas menghasilkan 21 butir memiliki nilai korelasi *corrected item-total* diatas 0.2, maka butir tersebut valid dan reliabel.

Tabel 1
Gambaran Partisipan

Karakteristik Partisipan		N (416)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-Laki	12	2.9
	Perempuan	404	97.1
Usia	11	1	0.2
	12	4	1
	13	19	4.6
	14	31	7.5
	15	38	9.1
	16	48	11.5
	17	84	20.2
	18	57	13.7
	19	55	13.2
	20	79	19
Domisili	Jawa	331	79.6
	Kalimantan	23	5.5
	Sumatera	42	10.1
	Sulawesi	9	2.2
	Papua	2	0.5
	Bali dan Nusa Tenggara	9	2.2
Media komunikasi	Media sosial	214	51.4
	Berinteraksi secara langsung	6	1.4
	Keduanya	196	47.1
Rentang Waktu	<1 tahun	46	11.1
	1-5 tahun	236	56.7
	>5 tahun	134	32.2
Tergabung dalam <i>fandom</i>	Ya	363	87.3
	Tidak	53	12.7

Selain itu, alat ukur lainnya adalah alat ukur *Buss Perry Aggression Questionnaire* dari Buss dan Perry (1992) untuk mengukur perilaku agresi individu. Pengukuran menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan respon. Alat ukur terdiri dari 29 butir dengan 4 dimensi, yaitu, *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger* dan *hostility*. Uji reliabilitas menunjukkan 28 butir dari 29 butir yang valid dan reliabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas penelitian menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas dilakukan pada empat dimensi gaya humor menghasilkan nilai $p < 0.05$ artinya nilai variabel gaya humor tidak terdistribusi normal. Kemudian, uji normalitas pada variabel perilaku agresi memperoleh nilai $p = 0.110 > 0.05$ artinya nilai variabel perilaku agresi terdistribusi normal. Maka, teknik korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi Spearman. Korelasi Spearman digunakan apabila terdapat data penelitian yang tidak terdistribusi normal. Data dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Variabel	p
<i>Affiliative Humor</i>	0.000
<i>Self-Enhancing Humor</i>	0.000
<i>Aggressive Humor</i>	0.000
<i>Self-Defeating Humor</i>	0.000
Perilaku Agresi	0.110

Uji hipotesis menggunakan korelasi Spearman karena data tidak terdistribusi secara normal. Diperoleh hasil bahwa dimensi *affiliative* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan variabel perilaku agresi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $r(416) = -0.240$ dan nilai $p < 0.05$. Sedangkan, dimensi *self-enhancing* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan variabel perilaku agresi, $r(416) = 0.186$ dan nilai $p < 0.05$. Lalu, dimensi *aggressive* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan variabel perilaku agresi, $r(416) = 0.274$ dan nilai $p < 0.05$. Dan, dimensi *self-defeating* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan variabel perilaku agresi, $r(416) = 0.258$ dan nilai $p < 0.05$. Hasil uji korelasi kedua variabel dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Hasil Uji Korelasi Variabel Perilaku Agresi dengan Dimensi Gaya Humor

	Perilaku Agresi	
	r	p
<i>Affiliative Humor</i>	-0.240	0.000
<i>Self-Enhancing Humor</i>	0.186	0.000
<i>Aggressive Humor</i>	0.274	0.000
<i>Self-Defeating Humor</i>	0.258	0.000

Uji korelasi dilakukan pada setiap dimensi gaya humor dengan setiap dimensi perilaku agresi. Dimensi *affiliative humor* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan dimensi agresi fisik, agresi verbal, dan permusuhan, dengan nilai $p < 0.05$. Namun, dimensi *affiliative humor* tidak memiliki hubungan dengan dimensi kemarahan, $p > 0.05$.

Dimensi *self-enhancing humor* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan dimensi agresi fisik, kemarahan, dan permusuhan, $p < 0.05$. Tetapi, tidak terdapat hubungan yang signifikan dengan dimensi agresi verbal, $p > 0.05$.

Dimensi *aggressive humor* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan dimensi agresi fisik, agresi verbal, dan kemarahan, nilai $p < 0.05$. Sedangkan, tidak ada hubungan yang signifikan dengan dimensi permusuhan, $p > 0.05$.

Dimensi *self-defeating humor* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan dimensi agresi fisik, kemarahan, dan permusuhan, nilai $p < 0.05$. Dan, tidak ada hubungan signifikan antara dimensi *self-defeating humor* dengan dimensi agresi verbal, $p > 0.05$. Hasil uji korelasi antar dimensi gaya humor dengan dimensi perilaku agresi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3

Hasil Uji Korelasi Dimensi Gaya Humor dengan Dimensi Perilaku Agresi

		<i>Affiliative Humor</i>	<i>Self-Enhancing Humor</i>	<i>Aggressive Humor</i>	<i>Self-Defeating Humor</i>
<i>Physical Aggression</i>	r	-0.175	0.111	0.322	0.100
	p	0.000	0.024	0.000	0.042
<i>Verbal Aggression</i>	r	-0.255	0.036	0.190	-0.046
	p	0.000	0.465	0.000	0.346
<i>Anger</i>	r	-0.082	0.161	0.231	0.293
	p	0.093	0.001	0.000	0.000
<i>Hostility</i>	r	-0.191	0.208	0.079	0.298
	p	0.000	0.000	0.107	0.000

Peneliti juga melakukan analisis Mann-Whitney U untuk membandingkan perilaku agresi antara laki-laki dan perempuan. Uji perbandingan dilakukan pada tiap dimensi. Berdasarkan data yang diperoleh, hanya agresi fisik yang memiliki perbedaan secara signifikan antara laki-laki dan perempuan, $p = 0.023 < 0.05$. Sedangkan agresi verbal, kemarahan, permusuhan tidak memiliki perbedaan yang signifikan, $p > 0.05$. Hasilnya, agresi fisik lebih tinggi terjadi pada laki-laki dibandingkan perempuan. Hasil ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa laki-laki cenderung memiliki agresi secara fisik (Buss & Perry, 1992; Eglantina & Silva, 2018; Myers & Twenge, 2016). Hasil uji beda dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4

Uji Beda Dimensi Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin

Dimensi	Laki-laki		Perempuan	
	Mean	U	Mean	U
<i>Physical aggression</i>	286	1494	206.2	1494
		z		-2.271
		p		0.023
<i>Verbal aggression</i>	218.5	2304	208.2	2304
		z		-0.293
		p		0.769
<i>Anger</i>	225.5	2220	208	2220
		z		-0.498
		p		0.619
<i>Hostility</i>	255.75	1857	207.1	1857
		z		-1.383
		p		0.167

Kemudian, analisis Mann-Whitney U juga dilakukan dalam membandingkan setiap dimensi gaya humor antara laki-laki dan perempuan. Berdasarkan data yang diperoleh, hanya gaya humor *affiliative* yang memiliki perbedaan secara signifikan antara laki-laki dan perempuan, $p < 0.05$. Sedangkan, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating humor*, $p > 0.05$, yang berarti tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Pengujian menunjukkan gaya humor *affiliative* lebih tinggi digunakan oleh perempuan dibandingkan laki-laki. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa gaya humor *affiliative* lebih tinggi digunakan oleh laki-laki dibandingkan dengan perempuan (Martin et al., 2003; Salavera et al., 2020; Schermer & Kfrerer, 2020). Faktor lingkungan atau ada kemungkinan dari fakta bahwa penggemar K-Pop didominasi oleh perempuan mungkin menjadi penyebab adanya perbedaan hasil penelitian. Hasil uji dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5
Uji Beda Dimensi Gaya Humor Berdasarkan Jenis Kelamin

Dimensi	Laki-laki		Perempuan	
	Mean			
<i>Affiliative humor</i>	Mean	85.25		212.16
	U		945	
	z		-3.615	
	p		0.000	
<i>Self-enhancing humor</i>	Mean	182.46		209.27
	U		2111.5	
	z		-0.763	
	p		0.445	
<i>Aggressive humor</i>	Mean	242.33		207.50
	U		2018	
	z		-1.016	
	p		0.310	
<i>Self-defeating humor</i>	Mean	229.17		207.89
	U		2176	
	z		-0.605	
	p		0.545	

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara gaya humor *affiliative* dengan perilaku agresi pada remaja penggemar K-Pop. Maka, jika penggunaan gaya humor *affiliative* tinggi, maka perilaku agresi akan rendah. Dan sebaliknya, apabila penggunaan gaya humor *affiliative* rendah, maka perilaku agresi akan tinggi. Kemudian, terdapat hubungan positif yang signifikan pada gaya humor *self-enhancing*, *agressive*, dan *self-defeating* dengan perilaku agresi pada remaja penggemar K-Pop. Dalam artian, apabila nilai gaya humor *self-enhancing*, *agressive*, dan humor *self-defeating* tinggi, maka perilaku agresi akan tinggi. Begitu pula sebaliknya, apabila nilai variabel humor *self-enhancing*, humor *agressive*, dan humor *self-defeating* rendah, maka perilaku agresi akan rendah.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk dapat menyamakan jumlah partisipan baik berdasarkan jenis kelamin, usia, maupun domisili sehingga penelitian selanjutnya dapat menggambarkan variabel secara merata. Penelitian selanjutnya dapat lebih spesifik dalam mengumpulkan partisipan, seperti membatasi pada satu *fandom* saja. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat lebih mempertimbangkan faktor lingkungan dan faktor pertemanan yang dimiliki partisipan. Kemudian, penelitian selanjutnya dapat mengaitkan variabel sekunder lainnya, seperti *self-esteem* dan fanatisme penggemar.

Menggunakan gaya humor *affiliative* dan mengeksplor candaan yang tidak bersifat agresif direkomendasikan agar memiliki hubungan positif baik dengan orang lain (*interpersonal*) maupun diri sendiri (*intrapersonal*). Bagi remaja, penting untuk lebih berhati-hati dan mengetahui resiko yang akan terjadi ketika menggunakan gaya humor baik secara langsung maupun tidak langsung (seperti melalui media sosial). Penulis menyarankan untuk lebih selektif dalam menerima candaan dari lingkungan maupun media massa, selektif dalam berteman karena cara berteman atau kelompok pertemanan.

Bagi orang tua sebagai *role model* (panutan) anak diharapkan untuk mengontrol perilaku dalam merespon suatu situasi. Selain itu, orang tua diharapkan dapat meminimalisir perilaku agresi

remaja dengan menjadi tempat yang nyaman dan teman bagi remaja untuk mengkomunikasikan permasalahan dan perasaan yang mereka alami dan menjadi penasihat yang baik.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung berjalannya penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada partisipan yang telah meluangkan waktu dan berpartisipasi pada penelitian ini.

REFERENSI

- Agnensia, N. P. (2019). *Fan war fans k-pop dan keterlibatan penggemar dalam media sosial instagram*. Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/87304>.
- Amad, S., Gray, N. S., & Snowden, R. J. (2021). Self-evaluation and aggression: Different types of self-esteem predict different types of aggression. *Journal of Interpersonal Violence*, *36*(23–24), 13296–13313. <https://doi.org/10.1177/0886260520905540>.
- Borgella, A. M., Howard, S., & Maddox, K. B. (2020). Cracking wise to break the ice: The potential for racial humor to ease interracial anxiety. *Humor*, *33*(1), 105–135. <https://doi.org/10.1515/humor-2018-0133>.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology* *63*(3), 452–459.
- Dozois, D. J. A., Martin, R. A., & Faulkner, B. (2013). Early maladaptive schemas, styles of humor and aggression. *Humor*, *26*(1), 97–116. <https://doi.org/10.1515/humor-2013-0006>.
- Eglantina, D., & Silva, I. (2018). Aggressivity in Adolescence and its Connection to Attachment. *International Journal of School and Cognitive Psychology*, *5*(1), 1-4. <https://doi.org/10.4172/2469-9837.1000203>.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola k-pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, *3*(1), 59-72. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>.
- Hastuti, L. W. (2018). Kontrol diri dan agresi : Tinjauan meta-analisis. *Buletin Psikologi*, *26*(1), 42–53. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.32805>.
- Jiang, F., Lu, S., Jiang, T., & Jia, H. (2020). Does the relation between humor styles and subjective well-being vary across culture and Age? A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *11*, 2213. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02213>
- Jolly, C., & Lokesh, L. (2022). Humor styles, subjective happiness and self-esteem among indian adolescents. *The International Journal of Indian Psychology*, *10*(1), 849–855. <https://doi.org/10.25215/1001.087>.
- Kuiper, N. A., & Nicola, M. (2009). Humor styles as mediators between self-evaluative standards and psychological well-being. *The Journal of Psychology*, *143*(4), 359–376. <https://doi.org/10.3200/JRLP.143.4.359-376>.
- Martin, R. A., Martin, R. A., Puhlik-doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being : Development of the humor style questionnaire. *Journal of Research in Personality*, *37*, 48–75. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(02\)00534-2](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00534-2)
- Matsumoto, D., & Juang, L. (2008). *Culture and psychology (fifth edition)*. Psychologia Akademicka.
- Ministry of Foreign Affairs. (2020). *Hallyu : Gelombang korea (한류:Korea wave)*. Ministry of Foreign Affairs Kedutaan Besar Republik Korea Untuk Republik Indonesia. http://overseas.mofa.go.kr/id-id/wpge/m_2741/contents.do.
- Morreall, J. (2020). It's a funny thing. *The Philosophy of Humor Yearbook*, *1*(1), 33–48. <https://doi.org/10.1515/phhumyb-2020-0006>

- Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2016). *Social Psychology (12th ed.)*. Mc Graw Hill.
- Nezlek, J. B., Derks, P. L., & Simanski, J. (2021). Relationships between everyday use of humor and daily experience. *Humor*, 34(1), 21–39. <https://doi.org/10.1515/humor-2020-0073>.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development*. Mc Graw Hill.
- Papousek, I. (2018). Humor and well-being : A little less is quite enough. *Humor*, 31(2), 311–327. <https://doi.org/10.1515/humor-2016-0114>.
- Perbawani, P. S., & Nuralin, A. J. (2021). Hubungan parasosial dan perilaku loyalitas fans dalam fandom kpop di Indonesia. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 42–54. <https://doi.org/10.30656/lontar.v9i1.3056>.
- Salavera, C., Usán, P., & Jarie, L. (2020). Styles of humor and social skills in students. Gender differences. *Current Psychology*, 39(2), 571–580. <https://doi.org/10.1007/s12144-017-9770-x>.
- Schermer, J. A., & Kfrerer, M. L. (2020). Humor style differences across four English-speaking countries. *Humor*, 33(3), 423–437. <https://doi.org/10.1515/humor-2019-0027>.
- Strick, M. (2021). Funny and meaningful : Media messages that are humorous and moving provide optimal consolation in corona times. *Humor*, 34(2), 155–176. <https://doi.org/10.1515/humor-2021-0017>.
- Thorson, J. A., Powell, F. C., Sarmany-Schuller, I., & Hampes, W. P. (1997). Psychological health and sense of humor. *Journal of Clinical Psychology*, 53(6), 605–619. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4679\(199710\)53:6<605::AID-JCLP9>3.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4679(199710)53:6<605::AID-JCLP9>3.0.CO;2-I).