

Penerimaan audiens gen z terhadap kesepian pada film *elio* (2025)

Reva Lestari Ristudiyanto*, Dyva Claretta

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

*Email korespondensi : 22043010249@student.upnjatim.ac.id

Diterima: 6 Juli 2026; Direvisi: 21 Oktober 2026; Terbit: 30 Oktober 2026

Abstract

This study examines Generation Z's reception of the depiction of loneliness in the animated film Elio (2025). The film tells the story of Elio, an 11-year-old boy who loses both parents and lives with his aunt. The lack of emotional closeness makes Elio feel alone, misunderstood, and wants to escape from Earth. Loneliness becomes a central issue that shapes the character's emotional journey. The study used a descriptive qualitative approach with Stuart Hall's Reception Theory. Data were obtained through in-depth interviews with Generation Z informants who had watched Elio. Analysis was conducted through an encoding and decoding process to understand the audience's interpretation of the depiction of loneliness in the film. The results show that Generation Z's interpretation of the depiction of loneliness in Elio varies. Four informants occupy a dominant-hegemonic position because they accept the film's message according to the creator's intent. Three informants occupy a negotiated position, adjusting the meaning based on personal experience. Meanwhile, two informants occupy an oppositional position because they consider the depiction of loneliness in the film to be less than realistic. This study also shows that Elio encourages the understanding that loneliness is a normal experience while reducing the perception that loneliness is synonymous with weakness or something negative. The findings confirm that the audience's interpretation is influenced by the film's content, life experiences, and social context, so that Elio becomes a medium of reflection in responding to the experience of loneliness.

Keywords: Audience reception; loneliness; generation z; film.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji resepsi Generasi Z terhadap representasi kesepian dalam film animasi *Elio* (2025). Film ini mengisahkan *Elio*, anak laki-laki berusia 11 tahun yang kehilangan kedua orang tuanya dan hidup bersama bibinya. Minimnya kedekatan emosional membuat *Elio* merasa sendiri, tidak dipahami, serta ingin melarikan diri dari Bumi. Kesepian menjadi isu utama yang membentuk perjalanan emosional tokoh. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teori Resepsi Stuart Hall. Data diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap informan Generasi Z yang telah menonton *Elio*. Analisis dilakukan melalui proses *encoding* dan *decoding* untuk memahami pemaknaan audiens terhadap representasi kesepian dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaknaan Generasi Z terhadap representasi kesepian dalam *Elio* beragam. Empat informan berada pada posisi *dominant-hegemonic* karena menerima pesan film sesuai maksud pembuatnya. Tiga informan menempati posisi *negotiated* dengan menyesuaikan makna berdasarkan pengalaman pribadi. Sementara itu, dua informan berada pada posisi *oppositional* karena menilai penggambaran kesepian dalam film kurang sesuai dengan realitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Elio* mendorong pemahaman bahwa kesepian merupakan pengalaman yang wajar sekaligus mengurangi anggapan bahwa kesepian identik dengan kelemahan atau sesuatu yang negatif. Temuan tersebut menegaskan bahwa pemaknaan penonton dipengaruhi oleh isi film, pengalaman hidup, dan konteks sosial, sehingga *Elio* menjadi media refleksi dalam menyikapi pengalaman kesepian.

Kata-kata Kunci: Penerimaan khalayak; kesepian; generasi z; film.

Pendahuluan

Film sebagai salah satu media massa yang menggabungkan beberapa unsur seperti seni, budaya, dan teknologi untuk menyampaikan pesan secara hidup dan emosional menggunakan perpaduan *audio visual* dan penokohan. Elemen *audio visual* yang ada pada sebuah film memungkinkan untuk membangun pengalaman audiens yang bukan hanya bersifat informatif tapi juga menyentuh perasaan penonton, sehingga pesan yang disampaikan oleh film lebih mudah diresapi dibandingkan media (Amelia & Sikumbang, 2024). Film juga memiliki daya persuasif yang dapat memengaruhi cara pandang, sikap, dan bahkan perilaku audiens yang akhirnya menjadikan film sebagai sarana komunikasi yang berpengaruh dalam pembentukan wacana sosial (Asri, 2020). Aksesibilitas film yang kini semakin mudah dan semakin luas menjadikannya bagian dari gaya hidup masyarakat *modern* (Amelia & Sikumbang, 2024). Dengan demikian, film tidak hanya menjadi cerminan realita sosial tapi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan ideologi baru dan mendorong perubahan cara berpikir masyarakat (Puspitasari, 2021).

Perkembangan film animasi saat ini menandai perubahan fungsi film animasi yang awalnya hanya sekadar tontonan anak menjadi media refleksi sosial dan psikologi yang mampu mengangkat isu-isu kompleks di masyarakat (Aulia Maharani et al., 2025). Kini film animasi sering memasukkan narasi tentang kesehatan mental, dinamika relasi sosial masyarakat, dan pencarian identitas. Kepekaan naratif dan penggunaan simbol *visual* dalam animasi memungkinkan representasi pengalaman emosional yang kuat sehingga penonton dari berbagai kalangan dapat menemukan makna yang relevan dengan situasi mereka. Karena itulah, film animasi makin mendapat perhatian akademis sebagai objek studi untuk memahami bagaimana representasi emosional dan sosial dihasilkan dan dikomunikasikan. Perubahan fungsi ini menunjukkan bahwa animasi memiliki kapasitas untuk memasuki ranah sosial yang lebih luas, memicu refleksi khalayak, dan berkontribusi pada pembentukan representasi identitas dan pengalaman emosional di masyarakat.

Generasi Z sebagai salah satu audiens film memiliki karakteristik khusus yang berpengaruh terhadap proses penerimaan pesan media. Audiens Gen Z tumbuh bersama teknologi digital dan aktif dalam penggunaan serta produksi konten digital (Arum et al., 2023). Pola keterlibatan Gen Z di ruang digital bersifat partisipatif sehingga mereka tidak sekadar menerima pesan secara pasif tapi juga memaknai, menilai, dan memproduksi ulang makna berdasarkan pengalaman *personal* secara kritis dan selektif (Inayah et al., 2025). Intensitas interaksi digital ini berdampak pada kualitas relasi sosial yang membuat mereka kurang dekat secara emosional dengan orang lain meskipun relasi di ruang digital sangat luas. Akibatnya

isu kesepian menjadi fenomena psikososial yang cukup penting di kalangan Gen Z karena mereka bisa saja merasa tidak diterima meskipun relasi sosial mereka luas. Selain itu, kemampuan dalam menghadapi tekanan digital turut menentukan apakah dukungan sosial di ruang digital benar-benar dapat memenuhi kebutuhan emosional seseorang atau tidak (Hidayat et al., 2025). Jika kemampuan ini cenderung rendah maka interaksi di ruang digital justru dapat menjadi hubungan yang tampak dekat tapi sebenarnya tidak memberikan keterhubungan yang konkrit sehingga rasa terasingkan semakin kuat.

Perkembangan psikologis remaja memperkuat kerentanan terhadap pengalaman kesepian karena masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan identitas seseorang. Pada tahap ini, kebutuhan untuk diterima, diakui, dan membentuk relasi kedekatan emosional meningkat sehingga pengalaman penolakan atau pengucilan mudah mengguncang tingkat kepercayaan diri seseorang. Kehilangan figur orang tua dapat menambah kompleksitas kebutuhan emosional tersebut karena dukungan afektif yang krusial bagi rasa aman dan penerimaan sosial menjadi terbatas. Dalam konteks digital, kebutuhan emosional remaja sering kali tidak sejalan dengan interaksi digital yang hanya bersifat dangkal. Karena itu sebagian remaja tetap merasa terasing meskipun terlihat memiliki banyak relasi. Maka dari itu, kesepian perlu dipahami dari dua sisi, yaitu keterbatasan hubungan sosial yang bermakna dan tidak terpenuhinya kebutuhan akan kedekatan emosional supaya pengalaman Gen Z dapat dianalisis dengan lebih menyeluruh.

Film *Elio* (2025) dipilih sebagai objek kajian narasi dan representasinya menyangkup berbagai aspek kesepian dan pencarian identitas yang relevan dengan dinamika Gen Z. Cerita tentang anak yang kehilangan figur keluarga, merasa terasing di lingkungan sekitar, kemudian menghadapi krisis identitas menghadirkan gambaran tentang keterasingan sosial dan emosional. Representasi karakter utama yang kesulitan membangun relasi yang bermakna, merasa tidak dimengerti, dan cenderung menarik diri dari lingkungan mencerminkan pengalaman yang juga dialami oleh Generasi Z di kehidupan sehari-hari. Film ini menempatkan pengalaman kesepian bukan sekadar kondisi statistik tapi juga sebagai pengalaman subjektif yang memengaruhi cara individu memaknai diri dan relasinya dengan orang lain. Dengan demikian, film *Elio* menjadi media yang merefleksikan sekaligus membentuk diskursus tentang kesepian, identitas, dan penerimaan sosial pada khalayak muda.

Makna media terbentuk melalui proses resepsi audiens yang membuat hal tersebut menjadi relevan untuk mengungkap bagaimana Gen Z memaknai representasi kesepian dalam film *Elio* (2025). Proses memaknai audiens dipengaruhi oleh latar belakang sosial,

pengalaman pribadi, dan kondisi psikologis yang berbeda sehingga representasi yang sama dapat dimaknai secara berbeda oleh tiap individu (Agusta, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis resepsi Gen Z dalam memaknai representasi kesepian yang ditampilkan di film *Elio* (2025). Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi proses pemaknaan tersebut seperti latar belakang dan pengalaman *personal* serta menjelaskan relevansi film *Elio* (2025) dalam merepresentasikan fenomena kesepian yang dekat dengan kehidupan Gen Z saat ini. Fokus penelitian ini pada konstruksi makna audiens sehingga studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara representasi film, pengalaman emosional, dan dinamika sosial di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam tentang penerimaan Generasi Z terhadap representasi kesepian dalam film *Elio* (2025). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada data angka, melainkan pada makna, pengalaman, dan pemaknaan informan terhadap makna yang ditampilkan dalam film. Subjek penelitian ini adalah individu yang termasuk dalam Generasi Z. Sedangkan untuk objek penelitian ini adalah representasi kesepian yang ditampilkan melalui karakter, alur cerita serta pesan yang disampaikan dalam film *Elio*.

Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan para informan dari kalangan Gen Z yang telah menonton film *Elio* serta didukung oleh dokumentasi dan kajian literatur yang berkaitan dengan konsep resepsi, Generasi Z, dan kesepian. Informan dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria tertentu, yaitu berusia 18-25 tahun, berdomisili di Indonesia, telah menonton film *Elio* dan memiliki pengalaman yang relevan dengan penelitian.

Penelitian dilakukan secara *daring* maupun tatap muka sesuai dengan kondisi dan kesediaan informan pada periode April hingga Juni 2026. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menemukan pola makna dalam pemaknaan Gen Z terhadap kesepian yang direpresentasikan dalam film tersebut. Setelah kesimpulan didapatkan, informan akan dikelompokkan menjadi tiga posisi penerimaan menurut teori resepsi Stuart Hall, yaitu posisi dominan, negosiasi, dan oposisi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan sehingga peneliti telah mendapatkan sembilan informan. Para informan dipilih secara *purposive* dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Informan yang terpilih memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda sehingga dapat memberikan pandangan yang beragam terhadap topik penelitian ini. Identitas informan dicantumkan sesuai dengan kesepakatan yang sudah disetujui oleh para informan sebelumnya. Berikut adalah para informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

Tabel 1 Data Informan Penelitian

Nama	Usia	Status	Jenis Kelamin	Detail Informan
Maria	24 tahun	Mahasiswa	Perempuan	Informan 1
Christina	24 tahun	Bekerja	Perempuan	Informan 2
Paidjo	22 tahun	Mahasiswa	Laki-Laki	Informan 3
Kelvin	21 tahun	Mahasiswa	Laki-Laki	Informan 4
Rozy	23 tahun	Mahasiswa dan Bekerja	Laki-Laki	Informan 5
Faliha	23 tahun	Bekerja	Perempuan	Informan 6
Fahima	23 tahun	Bekerja	Perempuan	Informan 7
Adel	22 tahun	Mahasiswa	Perempuan	Informan 8
Hasan	21 tahun	Mahasiswa	Laki-Laki	Informan 9

Sumber : Data Olahan Pribadi

Pemahaman Gen Z Terhadap Representasi Kesepian dalam Film *Elio*



Gambar 1 Poster Film *Elio* (2025)

Film dalam penelitian ini dipahami bukan hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media yang membentuk cara pandang penonton terhadap realitas sosial, salah satunya soal isu kesepian. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Gen Z memaknai kesepian bukan hanya sekadar kondisi secara fisik, melainkan perasaan ketika seseorang tidak dipahami, tidak diperhatikan atau tidak diterima oleh lingkungan sekitarnya. Dari pemaknaan ini, kesepian terlihat sebagai pengalaman emosional yang berkaitan dengan kualitas hubungan, bukan jumlah orang di sekitarnya.

“...meskipun kita dikelilingi banyak orang, tapi kita merasa tidak sama teman nah itu menurutku sih...” (Informan 1)

“Kesepian itu dimana aku tidak membahas tentang kehadiran manusianya, tapi menjelaskan kesepian itu dimana orang itu tidak melihat kamu...” (Informan 4)

Selain itu, informan juga membedakan dengan jelas antara kesendirian dan kesepian. Menurut informan, seseorang bisa saja berada dalam keadaan sendiri tanpa merasa kesepian, tetapi tetap bisa merasa meskipun dengan kehadiran orang lain jika tidak ada kedekatan emosional yang berarti.

“...tapi kalau kesepian itu entah lagi bareng sama orang, atau sama orang yang kita sayangi sekalipun, tapi kalau memang enggak ada perasaan di dalamnya, ya itu bisa dibilang kesepian sih.” (Informan 3)

Hal ini menunjukkan bahwa Gen Z memandang kesepian sebagai kondisi batin yang bersifat subjektif dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman emosional individu. Peneliti juga memaknai hal ini sebagai bentuk keterasingan emosional yang tidak selalu nampak dari luar tetapi juga dirasakan oleh individu sebagai bentuk kekosongan dan tidak adanya hubungan yang benar-benar bermakna.

Representasi kesepian dalam film *Elio* kemudian dipahami melalui karakter utama yang merasa berbeda, terasing, dan ingin membangun dunia sendiri agar dapat diterima. Kesepian *Elio* tidak hanya muncul ketika ia merasa sendiri tetapi juga karena ia tidak menemukan rasa aman secara emosional di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini membuatnya menarik diri dari realita dan mencari ruang aman lain yang menurutnya bisa memberikan penerimaan terhadap dirinya.

“Karakter Elio itu dia melihat dirinya sendiri tanpa melihat kalau di sekitarnya itu juga banyak orang yang sayang sama dia. Cuma dia ketutup dengan kesedihan dan kesendiriannya...” (Informan 6)

Dengan demikian, kesepian pada *Elio* dipahami sebagai hasil dari keterasingan sosial, dan tekanan emosional yang kuat seiring dengan pengalaman yang dialami, terutama saat kehilangan figur orang tua sebagai tempat aman.

Dari sisi penyebab, informan menilai bahwa kesepian *Elio* dipicu oleh kehilangan orang tua, rasa tidak aman, dan kurangnya dukungan emosional. Kehilangan figur orang tua menjadi faktor utama yang membuat *Elio* kehilangan sumber kasih sayang dan rasa aman. Selain itu, lingkungan sosial yang tidak memahami dirinya ditambah dengan pengalaman penolakan dan perundungan membuat perasaan kesepiannya semakin kuat.

“Kesepian itu mentalnya kena, jadi dia merasa tidak diterima di sekitarnya. Terus secara sosial atau secara real-nya dia juga kena karena dia merasa tidak punya teman.” (Informan 4)

Oleh karena itu penelitian ini menyimpulkan bahwa Gen Z memaknai kesepian dalam *Elio* sebagai pengalaman emosional yang kompleks, dipicu oleh kehilangan figur penting, penolakan, kurangnya dukungan, dan rasa untuk diterima serta dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan tidak memaknai kesepian hanya sebagai kondisi ketika seseorang berada seorang diri, melainkan sebagai pengalaman emosional akibat tidak terpenuhinya kebutuhan akan hubungan yang bermakna. Pemaknaan tersebut memperlihatkan bahwa kualitas hubungan interpersonal lebih menentukan munculnya rasa kesepian dibandingkan jumlah relasi yang dimiliki seseorang. Dalam konteks ini, kesepian dipahami sebagai keadaan ketika individu merasa tidak dipahami, tidak diterima, dan tidak memperoleh dukungan emosional dari lingkungan terdekatnya. Cara pandang tersebut sejalan dengan representasi yang dibangun film *Elio* melalui perjalanan emosional tokoh utama yang kehilangan figur orang tua dan kesulitan menemukan tempat untuk merasa diterima.

Temuan ini memperlihatkan bahwa film berhasil menghadirkan pengalaman emosional yang mampu memancing refleksi penonton. Informan tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga menghubungkan berbagai adegan dengan pengalaman hidup yang pernah mereka alami. Oleh karena itu, proses menonton tidak berhenti pada aktivitas menikmati hiburan, melainkan berkembang menjadi proses interpretasi yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial, pengalaman hidup, serta kondisi psikologis masing-masing informan. Perbedaan tersebut menjelaskan mengapa makna yang dibangun setiap informan tidak selalu sama meskipun mereka menyaksikan film yang sama.

Dalam perspektif Stuart Hall, proses *decoding* tidak pernah berlangsung secara pasif. Audiens memiliki kebebasan untuk menerima, menegosiasikan, ataupun menolak pesan media berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan tersebut karena seluruh informan memahami pesan utama film, namun menghasilkan pemaknaan yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman *personal* menjadi faktor penting yang membentuk resepsi terhadap representasi kesepian dalam film *Elio*.

Keterkaitan Representasi Kesepian dalam Film *Elio* dengan Pengalaman Hidup Gen Z

Representasi kesepian dalam film *Elio* dipahami oleh informan bukan hanya sebagai bagian dari film animasi tetapi juga sebagai refleksi realitas yang dekat dengan kehidupan Gen Z saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesepian dimaknai sebagai kondisi emosional ketika seseorang merasa tidak memiliki kedekatan emosional mendalam dengan seseorang meskipun berada di tengah banyak orang (Weiss, 1973). Pemaknaan ini membuat audiens tidak hanya menerima pesan film secara pasif, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman sosial dan emosional yang dialami.

“Sama, mungkin aku mau punya hal yang sama seperti Elio, mencari dunia aku sendiri. Dia kan juga seperti itu, dia juga mencari dunianya sendiri.” (Informan 1)

Setelah menonton film *Elio*, informan menunjukkan respon emosional yang beragam seperti sedih, terharu, terkesan hingga menangis karena teringat pengalaman *personal* yang dirasakan tiap informan.

“Saya juga ngalamin kehilangan orang tua itu kan masih kecil dan menurut saya pas kalimat “siapa sih yang bakal sayang sama saya gitu” itu realistis banget...” (Informan 8)

Hal ini menunjukkan bahwa film mampu membangun keterlibatan emosional yang kuat antara penonton dan tokoh utama. Bagi sebagian informan, kesedihan yang muncul tidak berdiri sendiri tetapi bercampur dengan rasa apresiasi terhadap cerita yang dianggap menyentuh dan bermakna.

Keterlibatan emosional yang muncul pada informan menunjukkan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media yang mampu membangkitkan pengalaman afektif penonton. Reaksi seperti sedih, terharu, hingga menangis memperlihatkan bahwa representasi kesepian dalam film berhasil menyentuh pengalaman emosional yang pernah dialami oleh informan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kekuatan

sebuah film tidak hanya terletak pada alur cerita, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan pengalaman yang terasa nyata bagi penonton.

Dalam kajian resepsi, keterlibatan emosional menjadi salah satu faktor yang memengaruhi proses pemaknaan. Semakin besar kedekatan emosional yang dirasakan penonton terhadap tokoh maupun konflik yang ditampilkan, semakin besar pula kemungkinan pesan film diterima sebagai sesuatu yang relevan dengan kehidupannya. Oleh karena itu, respons emosional yang muncul pada informan bukan sekadar reaksi spontan terhadap adegan tertentu, tetapi juga merupakan hasil dari proses refleksi terhadap pengalaman hidup yang pernah mereka alami. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman menonton dapat menjadi ruang bagi individu untuk mengenali kembali emosi, kehilangan, maupun kebutuhan akan dukungan emosional yang selama ini dirasakan.

Film *Elio* juga memunculkan proses identifikasi diri karena beberapa informan merasa memiliki pengalaman yang mirip dengan tokoh utama. Ada informan yang menyatakan pernah ingin melakukan hal yang sama seperti *Elio*, seperti mencari dunia sendiri atau tetap mengejar mimpi meskipun tidak ada yang percaya dengan mereka. Namun, ada juga yang merasa pengalaman tersebut hanya relevan pada masa lalu dan tidak lagi sesuai dengan kondisi dirinya sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa proses identifikasi audiens dapat berbeda tergantung pada pengalaman hidup dan kondisi emosional masing-masing informan.

Dari sisi penelitian terhadap representasi kesepian, informan menilai bahwa film *Elio* cukup realistis karena menggambarkan kondisi yang dekat dengan pengalaman pribadi mereka terutama bagi yang pernah kehilangan figur orang tua. Penelitian juga menunjukkan bahwa media sosial menjadi salah satu ruang yang sering digunakan oleh Gen Z untuk menyalurkan kesepian.

"Sekarang banyak Gen Z curhat di medsos karena dia gak punya orang yang dipercayai..." (Informan 2)

"Kalau kita memakai media sosial secara bijak untuk cari teman dan informasi, media sosial bisa mengurangi kesepian..." (Informan 5)

"Menurut saya makin menambah kesepian saat melihat orang lain upload foto dengan teman atau keluarganya, dari situ saya merasa sendirian..." (Informan 8)

Sebagian informan melihat media sosial bisa membantu mengurangi kesepian jika digunakan dengan baik dan bijak, tetapi juga bisa memperkuat rasa kesepian jika dipakai untuk membandingkan diri atau melihat kehidupan orang lain secara negatif (Habibi et al., 2021). Dengan demikian, kesepian pada Gen Z tidak hanya terkait dengan kurangnya hubungan sosial, tetapi juga dengan kebutuhan akan figur emosional yang memberi rasa aman, diterima,

dan dipahami. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kesepian pada film *Elio* dimaknai sebagai pengalaman yang dekat dengan keseharian Gen Z.

Kedekatan pengalaman hidup dengan tokoh utama menjadi salah satu faktor yang memperkuat keterikatan emosional informan terhadap cerita. Informan yang pernah mengalami kehilangan orang tua, penolakan sosial, maupun kurangnya dukungan emosional cenderung lebih mudah memahami alasan di balik tindakan *Elio*. Kesamaan pengalaman tersebut mendorong proses identifikasi diri sehingga tokoh utama tidak lagi dipandang sebagai karakter fiksi semata, tetapi sebagai representasi dari pengalaman yang pernah mereka rasakan.

Sebaliknya, informan yang tidak memiliki pengalaman serupa tetap mampu memahami pesan film, namun proses interpretasinya berlangsung dengan cara yang berbeda. Mereka lebih banyak melakukan penilaian berdasarkan logika, pengalaman sosial, maupun pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa resepsi media selalu dipengaruhi oleh latar belakang masing-masing individu. Dengan demikian, makna film tidak sepenuhnya ditentukan oleh pembuat film, tetapi juga dibangun kembali oleh penonton melalui pengalaman dan konteks sosial yang dimilikinya.

Film *Elio* juga memperlihatkan bahwa representasi kesepian dapat menjadi media refleksi bagi Generasi Z. Setelah menyaksikan film tersebut, sebagian informan mengaku lebih memahami bahwa kesepian merupakan pengalaman yang dapat dialami siapa saja tanpa memandang usia maupun kondisi sosial. Kesadaran tersebut berkontribusi dalam mengurangi stigma bahwa kesepian identik dengan kelemahan pribadi. Sebaliknya, kesepian dipahami sebagai pengalaman manusia yang kompleks dan membutuhkan dukungan sosial serta hubungan interpersonal yang sehat.

Penerimaan Gen Z Terhadap Kesepian Pada Film *Elio*

Pemahaman Gen Z terhadap representasi kesepian dalam film *Elio* menunjukkan bahwa audiens tidak hanya menerima pesan film saja, tetapi juga memaknainya berdasarkan pengalaman hidup masing-masing (Claretta et al., 2022). Meski informan sama-sama memahami kesepian sebagai kondisi emosional yang berkaitan dengan rasa tidak dipahami, tidak diterima, dan tidak memiliki kedekatan emosional dengan seseorang, cara mereka menerima pesan film tidak selalu sama. Hal ini menunjukkan adanya proses *decoding* yang berbeda pada tiap informan sesuai latar belakang dan pengalaman tiap informan.

Perbedaan penerimaan tersebut menunjukkan bahwa proses resepsi tidak hanya dipengaruhi oleh isi pesan yang terdapat dalam film, tetapi juga oleh kondisi sosial dan pengalaman hidup setiap individu. Informan yang memiliki pengalaman serupa dengan tokoh utama cenderung lebih mudah memahami alasan di balik tindakan *Elio*, sedangkan informan yang tidak memiliki pengalaman tersebut lebih banyak melakukan penilaian berdasarkan sudut pandang pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa audiens memiliki peran aktif dalam menentukan makna sebuah teks media.

Selain pengalaman hidup, kondisi emosional saat menonton juga dapat memengaruhi cara informan memaknai film. Informan yang sedang berada pada fase kehilangan, menghadapi konflik keluarga, atau merasa kurang memperoleh dukungan emosional menunjukkan respons yang lebih mendalam dibandingkan informan yang tidak mengalami kondisi tersebut. Dengan demikian, resepsi terhadap film tidak bersifat tetap, melainkan dapat berubah sesuai dengan pengalaman dan situasi yang sedang dialami oleh penonton.

Pada posisi *dominant-hegemonic*, sebagian informan menerima makna kesepian sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh film. Informan memaknai kesepian *Elio* melalui adegan hubungan dengan bibi, perjuangan mengejar impian, keinginan pergi ke luar angkasa, dan *dialog* yang mencerminkan keterasingan tokoh. Bagi mereka, kesepian dalam film terlihat sebagai bentuk keterasingan emosional, kegagalan relasi keluarga, dan upaya mencari ruang yang dapat menerima dirinya. Berdasarkan temuan ini, posisi *dominant-hegemonic* ditempati oleh informan 1, 3, 7, dan 9.

“Bagian dia gak didukung sama bibinya kalau ternyata ada dunia alien yang dia bilang kalau bibinya itu bukan keluarganya terus bibinya juga gak setuju buat Elio ke dunia alien.” (Informan 1)

“... yang paling menggambarkan itu ya yang akhirnya mendorong si Elio ini pengen keluar angkasa...” (Informan 7)

Temuan pada posisi *dominant-hegemonic* menunjukkan bahwa kesamaan pengalaman hidup menjadi faktor utama yang membentuk penerimaan pesan film. Informan yang pernah mengalami kehilangan figur orang tua, merasa terasing, atau tidak memperoleh dukungan emosional cenderung menerima representasi kesepian sebagaimana yang dimaksud pembuat film. Kesamaan pengalaman tersebut membuat proses identifikasi berlangsung lebih kuat sehingga tokoh *Elio* dipandang sebagai representasi dari pengalaman yang pernah mereka alami sendiri.

Interaksi yang terjadi antara individu dan lingkungan sosial merupakan proses yang saling memengaruhi sehingga secara bertahap membentuk pemahaman, persepsi, serta penilaian individu terhadap dirinya sendiri dan posisinya dalam kehidupan sosial (Kusnadi & Yulianto, 2024). Cara individu memandang dirinya tersebut akan memengaruhi pola interaksi, respons, dan perilakunya dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa proses tersebut juga dialami oleh para informan, di mana pengalaman kehilangan, kurangnya dukungan emosional, serta lingkungan sosial membentuk cara mereka memandang diri sendiri dan memaknai representasi kesepian dalam film *Elio*.

Dalam perspektif Stuart Hall, kondisi ini menggambarkan keberhasilan proses *encoding* karena pesan yang dibangun pembuat film diterima tanpa perubahan makna yang berarti. Informan tidak hanya memahami cerita secara rasional, tetapi juga terlibat secara emosional. Keterlibatan tersebut tampak dari munculnya rasa empati, kesedihan, hingga refleksi terhadap pengalaman pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman hidup mampu memperkuat keterikatan penonton dengan narasi film.

Selain itu, dominasi posisi ini memperlihatkan bahwa representasi kesepian dalam *Elio* cukup relevan dengan realitas yang dihadapi sebagian Generasi Z. Kehilangan, tekanan sosial, dan kebutuhan untuk diterima menjadi pengalaman yang membuat pesan film terasa autentik. Oleh karena itu, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi pemahaman terhadap pengalaman emosional.

Pada posisi *negotiated*, informan 4, 5, dan 8 menerima pesan utama film, tetapi tetap memberi penyesuaian berdasarkan pengalaman pribadi dan penilaian mereka. Informan pada posisi ini menganggap representasi kesepian dalam film ini cukup menyentuh dan sesuai, tetapi masih ada bagian yang dirasa kurang kuat terutama bagian akhir dan beberapa unsur penyampaian cerita. Mereka tetap memahami pesan kesepian yang dibangun film, namun tidak menerima pesan secara utuh karena membandingkannya dengan pengalaman hidup masing-masing.

“Menurutku tuh sebenarnya hampir semuanya sesuai ya, aku tuh yang paling nggak sukanya tuh karena dia kepikiran mau ke alien aja sih tapi kemungkinan besar jawabanku itu adalah sudah sesuai.” (Informan 8)

“Menurutku ending saat dia bersama Glordon kurang pas karena ayahnya terlalu cepat berubah pikiran, meski adegan ayah keluar dari perisai untuk menghangatkan anaknya cukup menyentuh...” (Informan 5)

Informan pada posisi *negotiated* menerima gagasan utama yang disampaikan film, namun tetap melakukan penyesuaian berdasarkan pengalaman pribadi. Mereka menganggap

representasi kesepian sudah cukup menggambarkan realitas, tetapi beberapa bagian cerita, konflik, maupun penyelesaiannya dinilai kurang sesuai dengan kehidupan nyata. Penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa audiens memiliki kemampuan untuk menggabungkan pesan media dengan sudut pandang yang dimiliki.

Posisi *negotiated* memperlihatkan bahwa proses *decoding* bersifat aktif. Informan tidak menolak film secara keseluruhan, tetapi memilih bagian-bagian tertentu yang dianggap paling relevan. Dengan demikian, pengalaman hidup menjadi dasar dalam menentukan batas penerimaan terhadap pesan media.

Posisi *oppositional* pada penelitian ini terdapat informan 2 dan 6 yang menolak cara film merepresentasikan kesepian karena dianggap kurang realistis atau berlebihan. Mereka menilai bahwa penyelesaian konflik *Elio* kurang jelas dan cara film menggambarkan keinginan tokoh untuk keluar dari kesepian tidak dekat dengan pengalaman sehari-hari. Meski memahami bahwa film menggunakan simbol dan metafora, mereka tetap tidak menerima pesan yang dibangun.

“Mungkin filmnya bisa lebih menonjolkan bagaimana Elio berkomunikasi langsung dengan temannya, bukan masuk ke bayangannya sendiri.” (Informan 2)

“Mungkin yang gak setuju itu terlalu ini ya apa namanya keinginan untuk menghilangkan rasa kesepiannya itu terlalu tinggi...” (Informan 6)

Pada posisi *oppositional*, informan memahami maksud yang ingin disampaikan pembuat film, tetapi memilih menghasilkan pemaknaan yang berbeda. Penolakan muncul karena representasi kesepian dianggap terlalu dramatis, terlalu luas, atau penyelesaian konfliknya dinilai kurang realistis. Meskipun demikian, informan tetap mengakui bahwa isu kesepian merupakan persoalan yang penting untuk diangkat dalam film.

Temuan ini menegaskan bahwa keberagaman latar belakang sosial menghasilkan keberagaman resepsi. Tidak semua penonton yang memahami pesan media akan menerimanya. Perbedaan pengalaman hidup, nilai, dan ekspektasi terhadap cerita membuat audiens mampu membangun interpretasi alternatif. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Stuart Hall bahwa audiens merupakan subjek aktif yang dapat menghasilkan makna baru berdasarkan konteks sosial yang mereka miliki.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan Gen Z terhadap representasi kesepian dalam film *Elio* disesuaikan dengan pengalaman *personal* dari setiap informan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Aulia Maharani et al., 2025) yang mengkaji resepsi Generasi Z Surabaya terhadap konsep kompleksitas emosi dalam film *Inside Out 2*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa audiens menempati tiga posisi resepsi Stuart Hall, yaitu *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*. Persamaan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman personal, latar belakang sosial, serta kondisi emosional menjadi faktor yang memengaruhi proses pemaknaan pesan media. Perbedaannya, penelitian (Aulia Maharani et al., 2025) berfokus pada kompleksitas emosi, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi kesepian dalam film *Elio*. Meskipun objek kajiannya berbeda, kedua penelitian sama-sama menegaskan bahwa audiens berperan aktif dalam membangun makna terhadap pesan yang disampaikan media.

Implikasi Resepsi Gen Z Terhadap Isu Kesepian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kesepian dalam film *Elio* tidak hanya dipahami sebagai bagian dari cerita, tetapi juga memunculkan perubahan cara pandang, kesadaran sosial, dan refleksi pribadi Gen Z. Informan memaknai kesepian sebagai pengalaman emosional yang bisa dialami siapa saja, terutama ketika seseorang merasa tidak dipahami, tidak diterima, atau tidak memiliki dukungan sosial yang cukup. Selain itu, kepribadian juga dapat menjadi faktor yang memicu rasa kesepian karena kepribadian menjadi salah satu aspek dalam perkembangan manusia. Perbedaan kepribadian dapat memengaruhi cara seseorang dalam memandang isu kesepian (Wang & Dong, 2018).

Pemaknaan terhadap isu kesepian juga sangat dipengaruhi oleh latar belakang dan pengalaman hidup masing-masing informan. Dua informan yang sama-sama berstatus anak yatim piatu menunjukkan cara pandangan yang berbeda terhadap representasi kesepian dalam film. Ada informan yang merasa film tersebut tidak terlalu mengubah pemahamannya karena ia pernah mengalami hal serupa, sementara informan lain justru merasa film ini membuka perspektif baru bahwa kesepian adalah pengalaman yang juga dialami banyak orang (Anggraeni, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pribadi sangat memengaruhi bagaimana pesan film tersebut diterima dan dimaknai.

Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman hidup tidak selalu menghasilkan bentuk resepsi yang sama. Meskipun dua informan memiliki latar belakang yang serupa, cara mereka memaknai representasi kesepian tetap berbeda karena dipengaruhi oleh proses adaptasi, tingkat penerimaan diri, serta cara masing-masing individu menghadapi pengalaman kehilangan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman *personal* bukan satu-

satunya faktor yang membentuk resepsi, tetapi berinteraksi dengan kondisi psikologis dan lingkungan sosial yang terus berkembang.

Temuan ini memperkuat pandangan Stuart Hall bahwa makna media tidak bersifat mutlak. Pesan yang sama dapat menghasilkan interpretasi yang berbeda ketika diterima oleh individu dengan pengalaman dan konteks sosial yang berbeda. Oleh karena itu, keberagaman resepsi yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan pengaruh dari perbedaan pengalaman hidup, nilai, dan cara informan memahami realitas yang mereka alami.

“Kalau lebih memahami sih enggak, karena pengalamanku sendiri. Kalau aku nontonnya waktu SMP mungkin iya, tapi sekarang pas gede gini aku sudah belajar langsung dari pengalaman...” (Informan 4)

“Dulu waktu pertama harus bertanggung jawab untuk adikku rasanya berat, tapi sekarang sudah agak terbiasa dan aku sadar bukan hanya aku yang merasakan ini...” (Informan 5)

Penelitian ini juga menemukan bahwa kesepian dapat memengaruhi kondisi psikologis dan hubungan interpersonal informan. Salah satu bentuk respon yang muncul adalah ketergantungan emosional yang tinggi terhadap sosok tertentu, terutama pada individu yang sejak lama merasa sendiri atau kurang mendapatkan dukungan emosional.

“Pas waktu kita besar tiba-tiba ada orang yang deketin dan sayang sama kita itu kayak aneh rasanya jadi kayak kecanduan dan ketergantungan emosional kita sama orang itu terus....” (Informan 5)

Selain itu, pengalaman kehilangan orang tua dan minimnya pemahaman dari keluarga turut memperberat tekanan psikologis bahkan sampai menimbulkan dampak fisik seperti gangguan lambung, gemetar, hingga diagnosis psikosomatis.

“Aku punya asam lambung, tahun 2023 aku ditinggal bapakku terus besoknya ditinggal sama teman dekatku. Aku nangis seharian kayak orang bego...” (Informan 2)

Temuan ini menunjukkan bahwa kesepian bukan hanya berdampak pada emosional, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan fisik dan kesejahteraan individu secara menyeluruh. Dari adanya temuan tersebut memperlihatkan bahwa dampak kesepian tidak hanya dirasakan pada aspek emosional, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan fisik, cara berpikir, serta hubungan sosial individu. Pengalaman yang disampaikan informan menunjukkan bahwa kehilangan orang tua, kurangnya dukungan emosional, dan perasaan tidak dipahami dapat memicu tekanan psikologis yang berlangsung dalam waktu lama.

Berdasarkan pengalaman yang disampaikan informan, tekanan psikologis akibat kesepian tidak hanya menimbulkan kesedihan, tetapi juga berdampak pada pola tidur, nafsu makan, kondisi kesehatan, serta aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, kesepian tidak dapat dipandang sebagai pengalaman emosional yang sederhana, melainkan sebagai kondisi yang berpotensi memengaruhi berbagai aspek kehidupan apabila tidak memperoleh penanganan maupun dukungan sosial yang memadai.

Selain berdampak pada kesehatan individu, kesepian juga memengaruhi cara seseorang membangun hubungan dengan orang lain. Beberapa informan menunjukkan kecenderungan menjadi lebih berhati-hati dalam menjalin relasi karena pengalaman kehilangan dan kekecewaan yang pernah dialami. Di sisi lain, terdapat informan yang justru menjadi lebih menghargai keberadaan orang-orang yang memberikan dukungan emosional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa setiap individu memiliki mekanisme adaptasi yang berbeda dalam menghadapi pengalaman kesepian. Bentuk adaptasi tersebut dipengaruhi oleh pengalaman hidup, lingkungan sosial, serta kemampuan individu dalam menerima dan mengelola emosi yang dimiliki.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa dukungan sosial memiliki peran penting dalam membantu individu menghadapi kesepian. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Barus et al., 2024) yang menyatakan bahwa dukungan sosial tidak hanya berperan dalam meningkatkan harga diri dan membangun perasaan positif, tetapi juga membantu individu menghadapi berbagai tekanan yang dialaminya. Dukungan tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti keluarga, pasangan, teman, maupun komunitas yang memberikan rasa diterima dan dipahami.

Kehadiran keluarga, teman, maupun lingkungan yang mampu memberikan rasa aman dan penerimaan dapat mengurangi tekanan emosional yang dirasakan individu. Sebaliknya, jika kurangnya dukungan sosial berpotensi memperkuat perasaan terasing sehingga individu semakin sulit membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa upaya mengurangi kesepian tidak hanya bergantung pada kemampuan individu untuk beradaptasi, tetapi juga memerlukan peran aktif keluarga, teman, dan lingkungan sosial dalam menciptakan hubungan yang suportif serta penuh empati. Temuan tersebut sekaligus memperkuat pesan yang disampaikan film *Elio* bahwa kebutuhan untuk dipahami, diterima, dan memperoleh dukungan emosional merupakan kebutuhan mendasar yang dimiliki setiap individu.

Sebagai bentuk penyesuaian terhadap kesepian, sebagian informan memilih untuk membatasi keterlibatan sosial agar tidak semakin terkucilkan. Di sisi lain, ada pula informan yang memandang kesepian sebagai sesuatu yang tidak memalukan dan justru menyadari bahwa banyak orang mengalami hal serupa.

“Jadi aku lebih memilih yang mau toleransi sama aku kayak oh kalau dia emang gak mau teman sama aku yaudah gitu loh...” (Informan 2)

Hal ini menunjukkan adanya perubahan cara pandang terhadap kesepian dari yang semula dianggap negatif menjadi pengalaman manusia yang wajar dan umum terjadi. Film *Elio* pada akhirnya dipahami bukan hanya sebagai representasi kesepian, tetapi juga sebagai pemicu kesadaran, penerimaan diri, dan pemahaman yang lebih luas terhadap kondisi emosional dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa film *Elio* tidak hanya berhasil merepresentasikan pengalaman kesepian melalui alur cerita dan karakter utama, tetapi juga mampu membangun ruang refleksi bagi penontonnya. Setiap informan menunjukkan proses pemaknaan yang berbeda sesuai dengan pengalaman hidup, latar belakang keluarga, hubungan sosial, dan kondisi emosional yang dimiliki. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa makna sebuah film tidak bersifat tunggal, melainkan dibentuk melalui interaksi antara pesan yang disampaikan media dengan pengalaman individu yang menerimanya.

Selain memberikan gambaran mengenai pengalaman kesepian, film ini juga mendorong munculnya empati terhadap individu yang sedang menghadapi kondisi serupa. Informan menjadi lebih memahami bahwa kesepian bukan merupakan bentuk kelemahan, melainkan pengalaman emosional yang dapat dialami oleh siapa saja. Kesadaran tersebut menjadi salah satu temuan penting karena menunjukkan bahwa media memiliki potensi sebagai sarana edukasi sekaligus refleksi sosial. Dengan demikian, representasi kesepian dalam film *Elio* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi dalam membangun pemahaman yang lebih luas mengenai pentingnya dukungan emosional, penerimaan diri, dan hubungan interpersonal yang sehat.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa film dapat menjadi media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan isu-isu emosional kepada Generasi Z. Melalui cerita yang dekat dengan realitas kehidupan, film tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendorong penonton untuk melakukan refleksi diri, membangun empati, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya dukungan sosial dalam menghadapi pengalaman kesepian.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Asyari & Suksmawati, 2025) mengenai resepsi perempuan Generasi Z terhadap tren *Marriage is Scary* di *TikTok*. Penelitian tersebut menemukan bahwa pengalaman pribadi, nilai, serta latar belakang sosial memengaruhi proses *decoding* pesan media sehingga setiap informan menghasilkan pemaknaan yang berbeda. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa resepsi terhadap representasi kesepian dalam film *Elio* tidak hanya ditentukan oleh isi pesan film, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman personal dan konteks sosial yang dimiliki setiap informan.

Simpulan

Hasil penelitian yang ada dapat menarik kesimpulan bahwa resepsi Gen Z terhadap representasi kesepian dalam film *Elio* (2025) terbentuk melalui pengalaman *personal*, latar belakang sosial, dan kedekatan emosional dengan tokoh utama. Mayoritas informan posisi dominan yang merupakan anak yatim piatu yang sudah pernah merasakan terasing, kekurangan dukungan emosional, dan membutuhkan seseorang untuk memahami. Mereka merasa bahwa pesan film sangat relevan dengan realitas kehidupan mereka. Kesamaan pengalaman inilah yang mendorong proses identifikasi diri, keterikatan emosional, dan penerimaan pesan film secara lebih mudah.

Informan pada posisi negosiasi menerima pesan utama film tetapi menyesuaikan dengan penilaian pribadi mereka, sedangkan posisi oposisi muncul pada informan yang menilai representasi kesepian dalam film ini terlalu luas dan kurang sesuai dengan realitas yang ada. Secara keseluruhan, film *Elio* berhasil memunculkan perubahan cara pandang dan meningkatkan kesadaran tentang kesepian sebagai pengalaman emosional yang kompleks serta mengurangi stigma negatif terhadap kesepian di kalangan Gen Z.

Daftar Pustaka

- Agusta, R. (2021). *Analisis resepsi audiens remaja terhadap romantisme film Dilan 1990*. 5(1), 1–21.
- Amelia, D., & Sikumbang, A. T. (2024). *Representasi Pesan Edukasi dalam Film “ Di Bawah Umur ” (Analisis Semiotika John Fiske Tentang Perilaku Remaja Gen- Z) Abstrak*. 5(2), 2001–2010.
- Anggraeni, F. D. (2021). *Resepsi Khalayak Terhadap Self-Acceptance Dalam Media Film*. 04, 122–126.
- Arum, L. S., Zahrani, & A., Duha, N. A. (2023). *Karakteristik generasi z dan kesiapannya dalam menghadapi bonus demografi 2030*. 2(1), 59–72.
- Asri, R. (2020). *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks : Analisis Isi Film*. 1(2).
- Asyari, N. P., & Suksmawati, H. (2025). *Tren “ marriage is scary ” di tiktok : Analisis resepsi*

perempuan generasi Z. 11(2).

- Aulia Maharani, Elizabeth, D., & Alamiyah, S. S. (2025). *Resepsi generasi Z Surabaya terhadap konsep kompleksitas emosi dalam film inside out 2. 11(2).*
- Barus, A., Rona, M., & Sekar, G. (2024). *Hubungan Dukungan Sosial dengan Kesejahteraan Psikologis Mahasiswa Rantau (Studi Deskripsi Korelasi pada Mahasiswa Baru Angkatan 2023 Prodi BK Universitas Sanata Dharma Yogyakarta). 1(4), 74–85.*
- Claretta, D., Fauziah, A., Hikmah, A. N., & Aziizah, N. B. (2022). *Analisis Resepsi Mahasiswa Tentang Konten Dalam Akun Tiktok @ rizkyrn . 1(2), 1–8.*
- Habibi, L., Aura, N., & Kurniawan, A. (2021). *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental Hubungan Loneliness dengan Perilaku Cybersex pada Emerging Adult. 1(1), 723–733.*
- Hidayat, Z., Fauzia, A., Irena, S. R., & Tresnawaty, B. (2025). *Ketahanan Mental Generasi Digital : Eksplorasi Hubungan Dukungan Sosial Online , Resiliensi Digital , DAN. 6(2), 182–199.*
- Inayah, A., Aprilia, H. D., & Prasetya, V. (2025). *Penguatan Karakter Generasi Z Di Era Disruptif. 9(1).*
- Kusnadi, N. D. V., & Yulianto. (2024). *Hubungan Dukungan Sosial dengan Konsep Diri Pada Remaja di Desa Terusan Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto. Jurnal Pengembangan Ilmu dan Praktik Kesehatan,. 3, 183–194.*
- Puspitasari, D. R. (2021). *Nilai Sosial Budaya Dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce) Social-Cultural Values In Tilik Film (Semiotic Study Of Charles Sanders Peirce). 15(1), 10–18.*
- Wang, B., & Dong, X. (2018). *The Association Between Personality and Loneliness : Findings From a Community-Dwelling Chinese Aging Population.* <https://doi.org/10.1177/2333721418778181>
- Weiss, R. S. (1973). *The Experience of of Emotional and Social Isolation, The MIT Press, Cambridge, MA.*