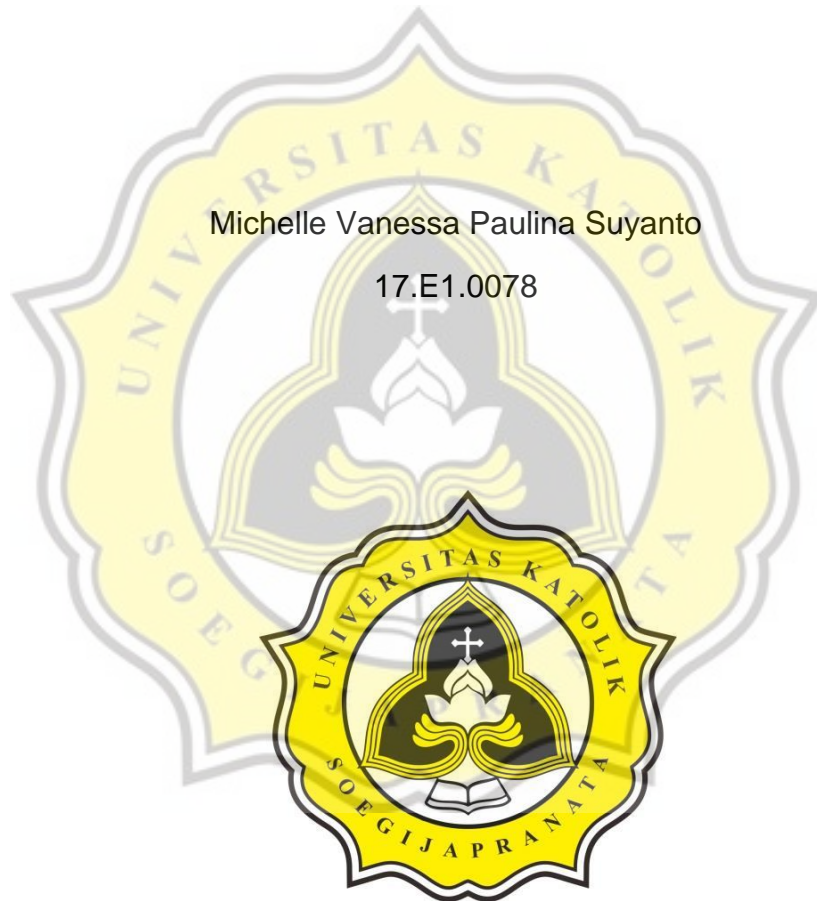


**SUBJECTIVE WELL-BEING PADA ROLEPLAYER KOREA  
DALAM MEDIA SOSIAL TWITTER**

SKRIPSI

Michelle Vanessa Paulina Suyanto

17.E1.0078



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2021

# **SUBJECTIVE WELL-BEING PADA ROLEPLAYER KOREA DALAM MEDIA SOSIAL TWITTER**

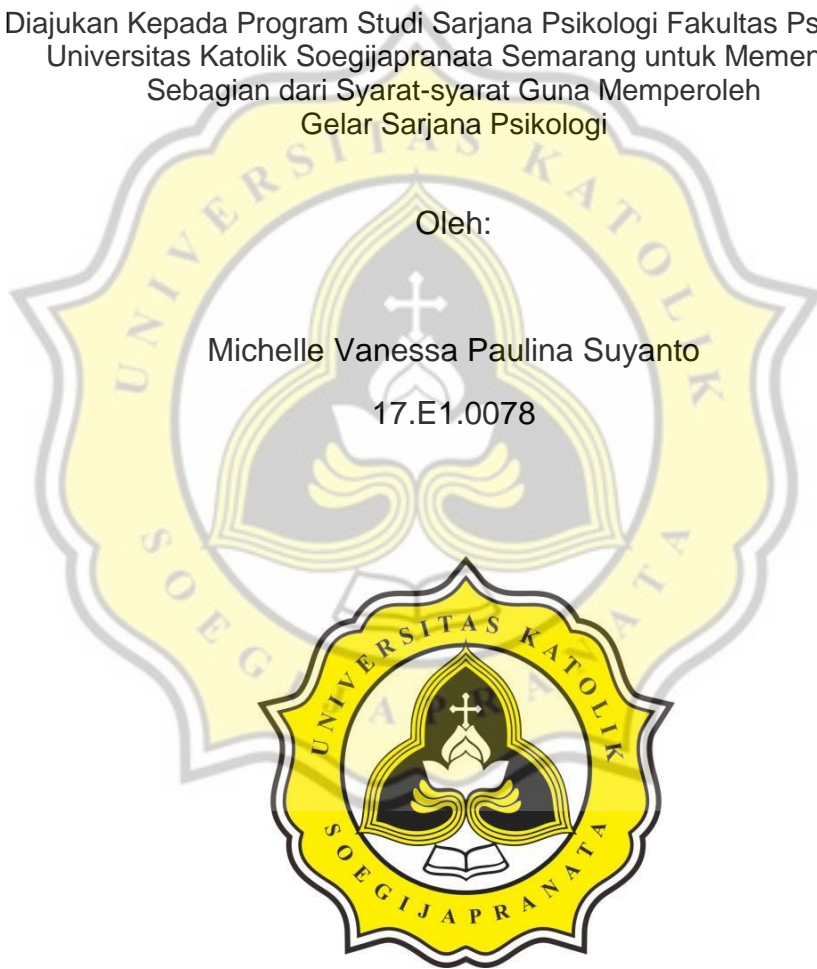
SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi  
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Michelle Vanessa Paulina Suyanto

17.E1.0078



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2021

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima  
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

28 Juli 2021

Mengesahkan  
Ketua Program Studi Sarjana Psikologi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



  
(Dr. Suparmi, M.Si)

Pembimbing Utama



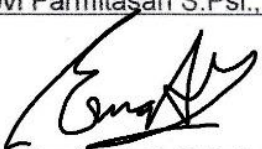
(Erna Agustina Yudiati, S.Psi, M.Si)

Dewan Penguji



(Dr. Christin Wibowo S.Psi, M.Si)

  
(Damasia Linggarjati Novi Parmitasari S.Psi., M.A)

  
(Erna Agustina Yudiati, S.Psi, M.Si)

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Vanessa P. S.

NIM : 17.E1.0078

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul *Subjective Well-Being* pada *Roleplayer* Korea dalam Media Sosial *Twitter* tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pekalongan, 12 Mei 2021

Yang menyatakan,



Michelle Vanessa P. S.

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Vanessa P. S.

NIM : 17.E1.0078

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul *Subjective Well-Being* pada *Roleplayer* Korea dalam Media Sosial *Twitter* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 12 Mei 2021

Yang menyatakan,



Michelle Vanessa P. S.

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Karya tulis ini dengan segenap hati  
Saya persembahkan untuk Tuhan Yesus,  
Untuk keluarga yang sangat saya cintai,  
Dan untuk orang-orang yang saya sayangi.*

## MOTTO

*Keep your chin up and march ahead towards your goals – repeating number 3s and 1s mixed sequence*

*There is no one who doesn't fall and falls in their life, but the thing matter most is to right back up after every time you fall or fail. Life is too short to regret and give up. Enjoy what you do or just do what you enjoy to be successful even though sometimes you may fail.*

*Nine of swords ☺*

Allah terus berkarya dan menyertai kita.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmat, berkat, dan penyertaanNya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Subjective Well-Being* pada *Roleplayer* Korea dalam Media Sosial *Twitter*”. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan mampu terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan pembelajaran selama penulis menempuh studi di fakultas ini.
2. Erna Agustina Yudiati, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dengan sabar dan tulus, serta memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.
3. Christa Vidia Rana Abimanyu, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen wali kelas 02 angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan dalam menuntaskan perkuliahan dan skripsi selama penulis menempuh pendidikan di fakultas ini.
4. Subjek penulis yaitu, FA, KP dan MC atas ketersediaan, kerjasama dan kepercayaan terhadap penulis yang sangat berarti untuk memberikan informasi yang diperlukan penulis untuk kelancaran proses penelitian ini.
5. Segenap staff Tata Usaha Fakultas Psikologi yang telah ikut membantu administrasi penulis dalam kelancaran penulisan dan penyelesaian penelitian ini.



6. Orang tua dan adik yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan pada penulis dalam pembuatan skripsi ini, sehingga dapat menjadi bagian dari kebanggaan orang tua penulis.
7. Ferdy Prasetyo yang telah memberikan semangat dan menemani dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Felix Vermin yang telah menjadi semangat dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman peneliti yang sudah bekerja sama dalam perkuliahan selama ini dan selalu mendukung penulis.
10. Semua pihak yang telah terlibat dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari ketidaksempurnaan dan kekurangan dalam skripsi ini. Terlepas dari itu, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Pekalongan, 12 Mei 2021

Penulis,

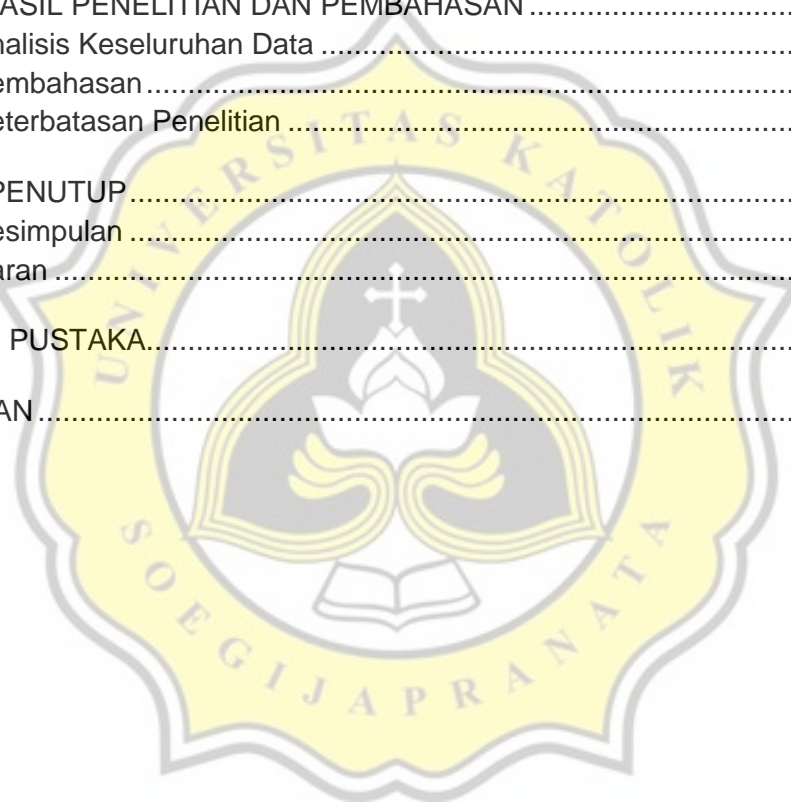


Michelle Vanessa P. S.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas.....	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Motto .....	vii
Ucapan Terima Kasih .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
Abstrak .....	xiv
Abstrack .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2. Tujuan.....	7
1.3. Manfaat.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1. <i>Subjective Well-Being</i> .....	9
2.1.1. Definisi <i>Subjective Well-Being</i> .....	9
2.1.2. Aspek-aspek <i>Subjective Well-Being</i> .....	11
2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi <i>Subjective Well-Being</i> .....	14
2.2. Masa Dewasa Awal.....	17
2.3. <i>Roleplayer</i> .....	18
2.3.1. Definisi <i>Roleplayer</i> .....	18
2.4. <i>Subjective Well-Being</i> pada <i>Roleplayer</i> .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1. Metode yang Digunakan.....	24
3.2. Tema yang Diungkap .....	24
3.3. Subjek Penelitian .....	25
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.5. Keterandalan Data .....	28
3.6. Analisis.....	29

BAB IV PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN.....	31
4.1. Orientasi Kanchah.....	31
4.2. Persiapan Pengumpulan Data.....	31
4.3. Pengumpulan Data Penelitian .....	32
4.4. Hasil dan Analisis Setiap Kasus .....	33
4.4.1. Subjek I .....	33
4.4.2. Subjek II .....	40
4.4.3. Subjek III .....	48
 BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	 56
5.1. Analisis Keseluruhan Data .....	56
5.2. Pembahasan .....	59
5.3. Keterbatasan Penelitian .....	63
 BAB VI PENUTUP .....	 64
6.1. Kesimpulan .....	64
6.2. Saran .....	64
 DAFTAR PUSTAKA.....	 65
 LAMPIRAN .....	 69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka teori “ <i>Subjective Well-Being pada Roleplayer</i> ” .....	23
Gambar 4.1 Bagan subjek I .....	39
Gambar 4.2 Bagan subjek II .....	47
Gambar 4.3 Bagan subjek III .....	55
Gambar 5.1 Bagan keseluruhan subjek .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Informed consent subjek I .....	70
Lampiran 2 Informed consent subjek II .....	71
Lampiran 3 Informed consent subjek III .....	72
Lampiran 4 Pedoman koding .....	73
Lampiran 5 Verbatim subjek I .....	74
Lampiran 6 Verbatim subjek II .....	106
Lampiran 7 Verbatim subjek III .....	162



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter*. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif studi kasus. Data yang dikumpulkan berupa data yang didapatkan melalui proses wawancara dan observasi pada tiga subjek. Subjek penelitian ini adalah individu yang aktif bermain *roleplayer* dan berusia diatas 17 tahun. Hasil penelitian didapatkan bahwa ketiga subjek mencapai *subjective well-being* dengan merasakan lebih banyak afeksi positif dan jarang merasakan afeksi negatif. *Subjective well-being* ketiga subjek juga dipengaruhi oleh faktor yang berbeda-beda.

Kata kunci: *subjective well-being*, *roleplayer* Korea



## ABSTRACT

This purpose of this research is to find out the description subjective well-being of Korean roleplayer in social media twitter. The research method used in this study is a case study qualitative research method. The data obtained comes from the result of interviewing and observing on three subjects. The subjects of this study were individuals who were active playing roleplayer and were over 17 years of age. The results showed that the three subjects achieved subjective well-being by feeling more positive affection and rarely feeling negative affection. Subjective well-being of the three subjects is influenced by different factors.

Keywords: subjective well-being, Korean roleplayer

