

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui proses wawancara dan observasi, maka dapat disimpulkan bahwa gambaran *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter* yaitu subjek mencapai *subjective well-being* dengan merasakan lebih banyak afeksi positif dan jarang merasakan afeksi negatif. Adapun faktor-faktor yang muncul mempengaruhi *subjective well-being* subjek yaitu relasi sosial, kontrol diri, harga diri positif, optimis serta arti dan tujuan hidup.

#### 6.2. Saran

1. Bagi subjek

Subjek diharapkan untuk tetap mempertahankan *subjective well-beingnya* dengan berpikir secara positif, semangat dan optimis, serta dapat berbagi pengalamannya terhadap orang disekitarnya atas hal yang telah diperolehnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam penyusunan desain penelitian selanjutnya dan membahas lebih dalam terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi *subjective well-being* pada *roleplay* Korea.