

**STUDI FENOMENOLOGI DAMPAK PSIKOLOGI KOREAN
ROLEPLAYER PADA PELAKU
DI MEDIA SOSIAL *TWITTER***

SKRIPSI

Juliana Indira Prihatiwi

18.E1.0174



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

**STUDI FENOMENOLOGI DAMPAK PSIKOLOGIS *KOREAN*
ROLEPLAYER PADA PENGGUNA
DI MEDIA SOSIAL *TWITTER***

SKRIPSI

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

Oleh :

Juliana Indira Prihatiwi

18.E1.0174



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada Tanggal
30 Januari 2023

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

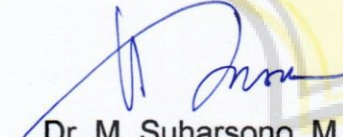


Dra. Sri Sumijati, M.Si.


NPP: 5811989054

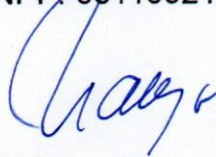
Pembimbing Utama

Dewan Penguji

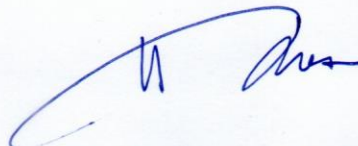

Dr. M. Suharsono, M.Si.

NPP: 5871992018


Drs. D. P. Budi Susetyo, M.Si
NPP: 5811992109


Drs. Haryo Goeritno, M.Si

NPP: 5811996194



Dr. M. Suharsono, M.Si.

NPP: 5871992018

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.

Semarang, 24 Januari 2023

Yang menyatakan



Juliana Indira P.



**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juliana Indira P.

NIM : 18.E1.0174

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 Studi Fenomenologi Dampak Psikologis *Korean Roleplayer* pada Pengguna di 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.

Semarang, 24 Januari 2023

Yang menyatakan,



Juliana Indira P

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan berkat yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Fenomenologi Dampak Psikologis *Korean Roleplayer* pada Pengguna di Media Sosial *Twitter*”. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak mampu terselesaikan dengan baik apabila tidak disertai bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Kristiana Haryanti, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan pembelajaran selama penulis menempuh studi di fakultas ini.
2. Dra. V. Sri Sumijati, M.Si selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Dr. M. Suharsono, M.Si selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Kuriake Kharismawan, S.Psi, M.Si selaku dosen wali kelas 03 angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dalam menuntaskan perkuliahan dan skripsi selama penulis menempuh pendidikan di fakultas ini.
5. Segenap staff Tata Usaha Fakultas Psikologi yang ikut membantu administrasi menulis dalam kelancaran penulisan dan penyelesaian penelitian ini.
6. Subjek penulis yaitu, CA, DT, dan INS atas ketersediaan, kerjasama, dan kepercayaan terhadap penulis yang sangat berarti untuk memberikan

informasi yang diperlukan penulis sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

7. Orang tua dan kedua adik saya yang senantiasa memberi dukungan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini, sehingga dapat menjadi bagian dari kebanggaan orang tua penulis.
8. Eunike Ade Ayu Setiawan selaku sahabat penulis karena telah memberikan dukungan dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
9. Semua teman-teman dari dunia *roleplayer* penulis, khususnya Dizop, Derka, Aylaa, Gilvi, Gezaf, Givel, Adis, Jul, Mona, Mikan, Richard, Zander, Yocu, Viena, Sasa, Valerie, Natta, Jover, Zavran, Arav, Asta, Gisel, Orlin, Annie, Dion, Joel, dan semua yang sudah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Jordan Naufal (Ray) yang sudah memberikan dukungan dan mendengarkan segala keluhan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman-teman peneliti yang sudah bekerja sama dalam dunia perkuliahan dan selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
12. Kepada diri penulis sendiri karena mampu bertahan dan tidak mudah menyerah dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Kepada semua idola penulis yaitu Red Velvet dan NCT, khususnya Yeri dan Jaehyun karena telah menjadi inspirasi dan motivasi terbesar penulis dalam mengerjakan penelitian ini.
14. Semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

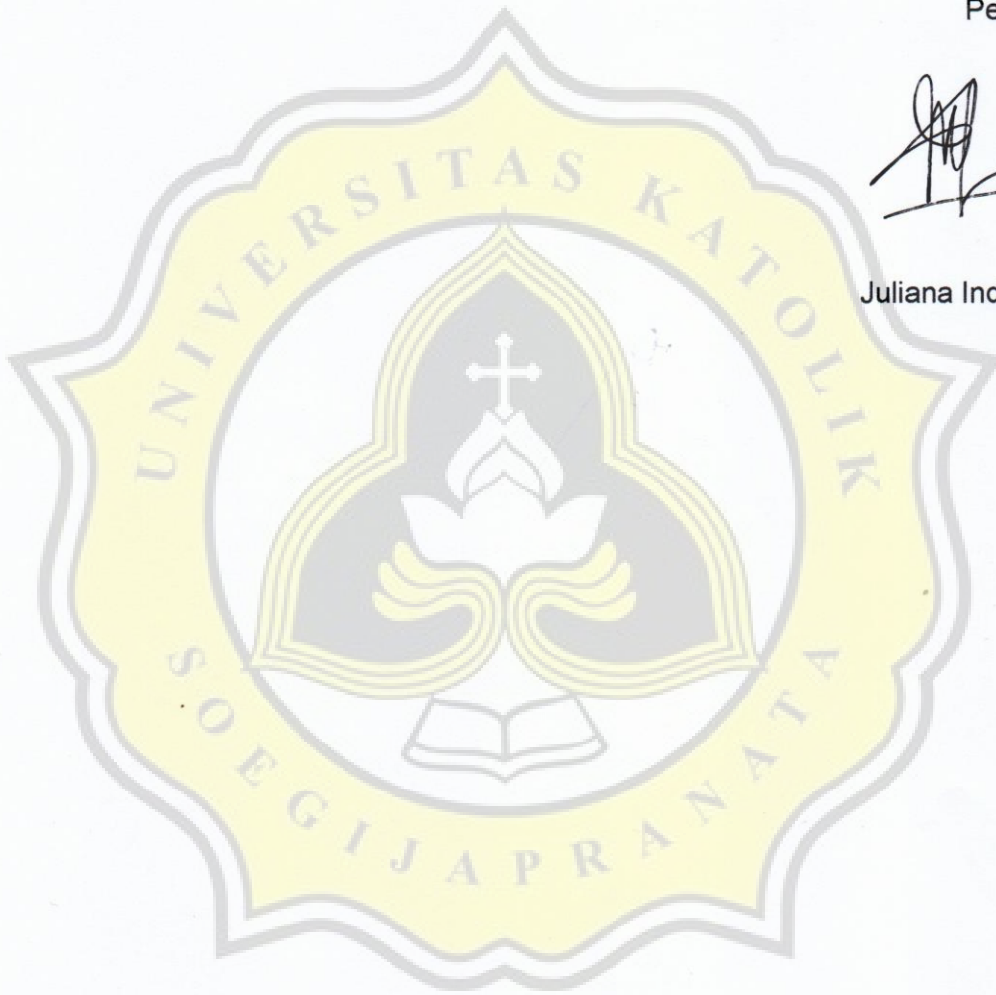
Penulis sangat menyadari ketidak sempurnaan dan kekurangan dalam skripsi ini. Terlepas itu, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, 24 Januari 2023

Penulis,



Juliana Indira P.



DAFTAR ISI

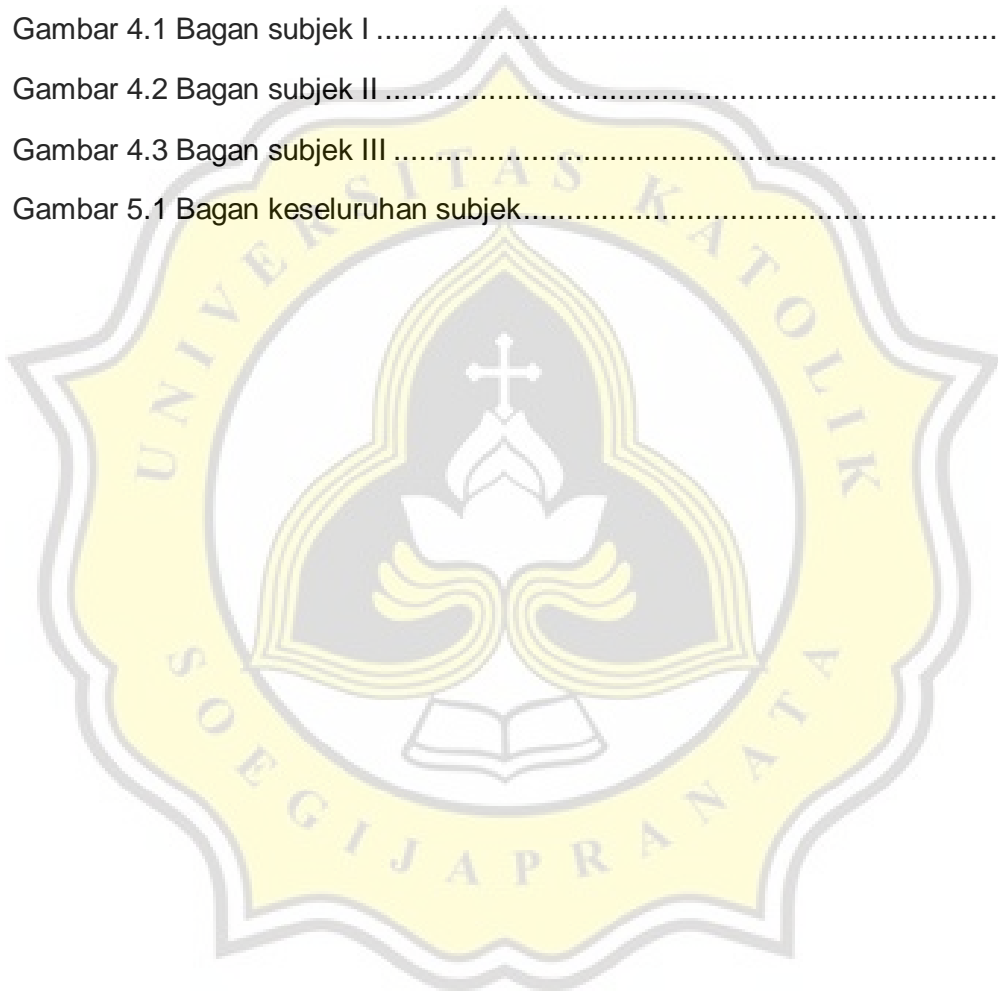
Halaman

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iii
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis.....	iv
Ucapan Terima Kasih	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
Abstrak	xiii
Abstract.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Tujuan Penelitian	8
1.3. Manfaat Penelitian	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Pengertian Dampak Psikologis.....	10
2.1.1. Faktor yang Mempengaruhi Dampak Psikologis.....	11
2.1.2. Jenis – Jenis Dampak Psikologi	13
2.2. Korean Roleplayer.....	14
2.3. Twitter.....	23
2.4. Dampak Psikologis Korean Roleplayer pada Pengguna di Media Sosial Twitter.....	26
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1. Metode Penelitian Kualitatif	29
3.2. Desain Penelitian	29
3.3. Tema Penelitian	31
3.4. Kriteria Subjek Penelitian.....	32
3.5. Teknik Sampling	32
3.6. Metode Pengumpulan Data	33
3.7. Teknik Analisis Data.....	34
3.8. Uji Keabsahan Data	36

BAB 4	PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN	37
4.1.	Orientasi Kancah.....	37
4.2.	Persiapan Pengumpulan Data	37
4.3.	Pengumpulan Data Penelitian.....	38
4.4.	Hasil dan Analisis Setiap Kasus.....	39
4.4.1.	Subjek I.....	39
4.4.2.	Subjek II.....	46
4.4.3.	Subjek III.....	54
BAB 5	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
5.1.	Analisis Keseluruhan Data.....	61
5.2.	Pembahasan	64
5.3.	Keterbatasan Penelitian	67
BAB 6	PENUTUP.....	68
6.1.	Kesimpulan.....	68
6.2.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

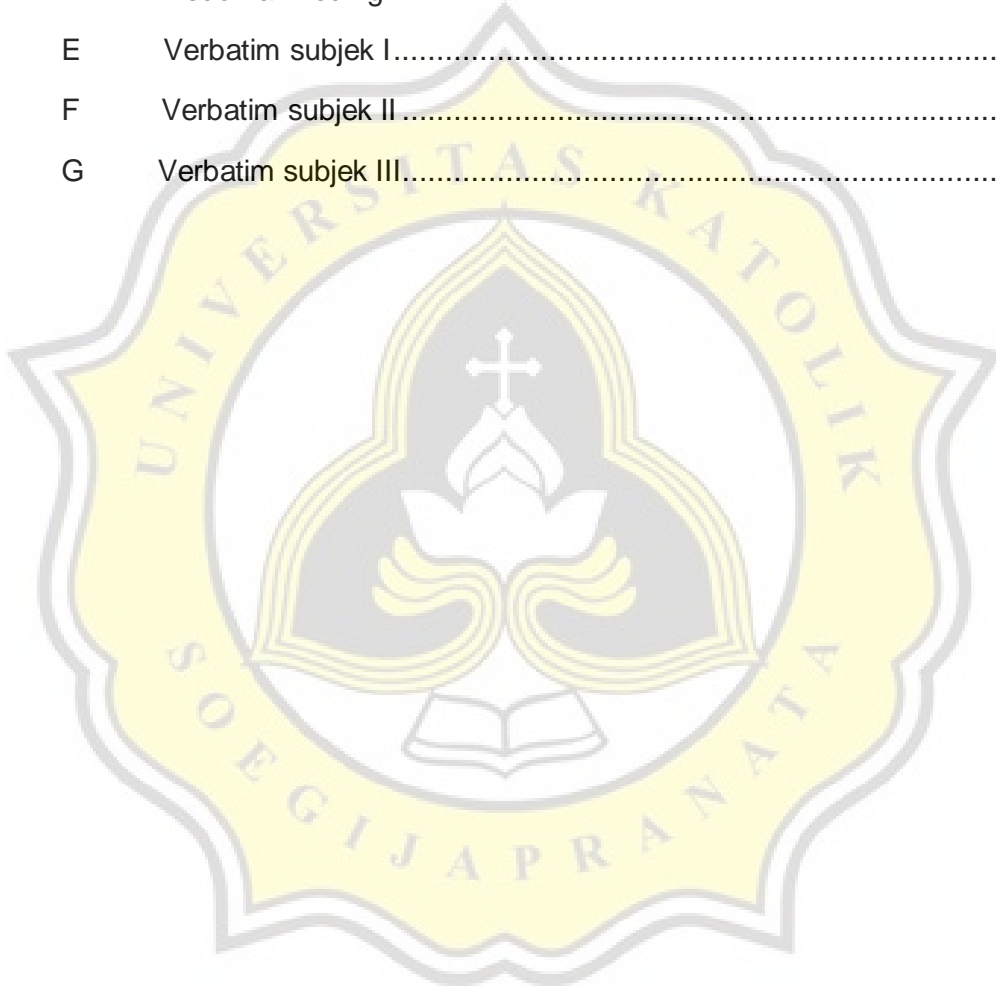
Gambar 2.1 Salah satu akun <i>roleplaying</i>	15
Gambar 2.2 Salah satu akun <i>squad</i>	18
Gambar 2.3 Logo <i>Twitter</i>	23
Gambar 2.4 Bagan kerangka teori dampak <i>korean roleplayer</i> di media sosial <i>twitter</i>	28
Gambar 4.1 Bagan subjek I	45
Gambar 4.2 Bagan subjek II	53
Gambar 4.3 Bagan subjek III	60
Gambar 5.1 Bagan keseluruhan subjek	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

A	Informed consent subjek I	73
B	Informed consent subjek II	74
C	Informed consent subjek III	75
D	Pedoman koding.....	76
E	Verbatim subjek I.....	77
F	Verbatim subjek II	86
G	Verbatim subjek III.....	98



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologi *korean roleplayer* dalam media sosial *twitter*. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif studi fenomenologi. Data yang dikumpulkan berupa data yang didapatkan melalui proses wawancara pada ketiga subjek. Subjek penelitian ini adalah individu yang bermain *roleplayer* lebih dari tiga tahun dan berusia diatas 20 tahun. Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat dampak psikologis yang bersifat positif pada ketiga subjek, yaitu rasa nyaman dalam bermain *roleplayer*. Kemudian terdapat dampak psikologis yang bersifat negatif pada subjek II dan III yaitu takut, khawatir, dan candu.

Kata kunci: **dampak psikologi, *korean roleplayer*, bermain peran**



ABSTRACT

This purpose of this research is to find out the psychological impact of Korean roleplayer in social media twittwe. The research method used in this study is a phenomenology study qualitative research method. The data obtained comes from the result of interviewing process on three subjects. The subjects of this study were individuals who were active playing roleplayer more than three year and were over 20 years of age. The results showed that three subjek has positive psychological impact that is feel comfortable when they played roleplayer. Then, there negative psychological impact on subject II and III, that is feel afraid, worried, and feel addicted.

Keywords: **psychological impact, korean roleplayer, roleplaying**

