

BAB 6

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui proses wawancara dan analisa hasil wawancara, penulis menyimpulkan bahwa dampak psikologis pada *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter* adanya rasa cemas, takut, nyaman, dan candu dalam diri subjek. Selain itu, subjek juga mudah mengontrol emosinya sendiri. Sehingga teori mengenai dampak psikologi yang diungkapkan oleh Fritz Heider berlaku bagi *roleplayer* di media sosial *twitter*.

Dampak yang dialami oleh para *roleplayer* tergantung bagaimana cara subjek dalam bermain *roleplayer* dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi subjek sehingga muncul dampak-dampak psikologis. Adapun faktor-faktor yang muncul mempengaruhi dampak psikologi yaitu konsep diri, motivasi, emosi, lingkungan sosial, dan dukungan sosial.

6.2. Saran

1. Bagi subjek

Dari penelitian ini, saran yang peneliti dapat berikan kepada subjek yaitu subjek diharapkan mampu memilah hal-hal baik dan hal-hal buruk yang diperoleh dari permainan *Korean Roleplayer*. Subjek juga harus mampu menggunakan permainan ini secara bijak agar mendapatkan dampak yang baik dan berguna bagi kehidupan subjek dan sekitarnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan desain penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan faktor apa saja yang mempengaruhi dampak psikologis dan apa saja dampak psikologis pengguna *Korean Roleplayer* di media sosial *twitter*.

