

**KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (*PSYCHOLOGIST WELL-BEING*)
PADA PEMAIN PERAN (*ROLE-PLAYER*) DI *TWITTER* PADA DEWASA
AWAL**



**KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (*PSYCHOLOGIST WELL-BEING*)
PADA PEMAIN PERAN (*ROLE-PLAYER*) DI *TWITTER* PADA DEWASA
AWAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana
(S1) Pada Program Studi Psikologi**

Oleh :

Nova Puspita Sari

46116010065

Fakultas Psikologi

Universitas Mercu Buana

2020

KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (*PSYCHOLOGIST WELL-BEING*) PADA
PEMAIN PERAN (*ROLE-PLAYER*) DI *TWITTER* PADA DEWASA AWAL

Nova Puspita Sari

NIM. 46116010065

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran Kesejahteraan Psikologis Pada Pemain Peran di *Twitter* Pada Dewasa Awal. Responden yang digunakan adalah dewasa awal yang masih aktif bermain *roleplaying*. Dengan jumlah responden sebanyak empat orang. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus, karena dalam permasalahan ini akan diselesaikan dengan metode kualitatif yang terbukti efisien digunakan untuk memecahkan masalah pada proses pengambilan data. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi non-partisipatif dan metode wawancara terstruktur dengan pedoman wawancara. Penelitian ini berfokus kepada Kesejahteraan Psikologis Pada *Roleplayer*. Kesejahteraan Psikologis yang dimaksudkan adalah bagaimana seorang dapat menyalurkan kebahagiaannya dalam permainan peran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi Hubungan positif dengan orang lain, factor dukungan sosial, serta motif cinta mempengaruhi kesejahteraan keempat responden.

Kata Kunci: Roleplay, Kesejahteraan Psikologis, Bermain peran, *Twitter*

MERCU BUANA

**PSYCHOLOGIST WELL-BEING WELL-BEING IN ROLEPLAYERS IN
TWITTERS IN EARLY ADULT**

ABSTRACT

This study aims to determine the picture of the psychological well-being of Twitter role players in early adulthood. The respondents used were early adults who were still actively playing roleplaying. With the number of respondents as many as four people. The research approach used in this research is a case study approach, because in this problem it will be solved by qualitative methods which are proven to be efficient in solving problems in the data collection process. The data collection techniques used in this study were non-participatory observation methods and structured interview methods with interview guidelines. This research focuses on the Psychological Wellbeing of Roleplayer. Psychological well-being is how a person can channel his happiness in role playing. The results of this study indicate that the dimensions of positive relationships with others, social support factors, and love motives affect the psychological well-being of the four respondents.

Keywords: Roleplay, Psychological Well-Being, Role Playing, Twitter



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (PSYCHOLOGIST WELL-BEING) PADA PEMAIN PERAN (ROLEPLAYER) DI TWITTER PADA DEWASA AWAL**

Nama : Nova Puspita Sari

NIM : 46116010065

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 26 Agustus 2020

Pembimbing



Ahmad Naufalul Umam, S.Psi, M.Si

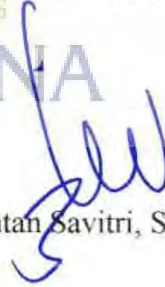
Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi



M. Iqbal, Ph. D

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Dr. Setiawati Intan Savitri, S. P. M.Si

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul “**KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (PSYCHOLOGIST WELL-BEING) PADA PEMAIN PERAN (ROLEPLAYER) DI TWITTER PADA DEWASA AWAL**”. telah diajukan pada sidang Tugas Akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 26 Agustus 2020. Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.



Sidang Tugas Akhir

Jakarta, 26 Agustus 2020

Penguji I **UNIVERSITAS** Penguji II
MERCU BUANA



Popi Avati, S.Psi, M.Psi



Drs. S. S. Sulistiyono, M.Si

Pembimbing



Ahmad Naufalul Umam, S.Psi, M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini :

Judul : **KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS (*PSYCHOLOGIST WELL-BEING*) PADA PEMAIN PERAN (*ROLE-PLAYER*) DI *TWITTER* PADA DEWASA AWAL**

NIM : 46116010065

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 26 Agustus 2020

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan **karya saya sendiri** dengan bimbingan Dosen pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengelolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 26 Agustus 2020



Nova Puspita Sari

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa telah menganugerahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya serta memberikan kekuatan dan kemudahan kepada penulis, sehingga dengan segala izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Kesejahteraan Psikologis (*Psychologist Well-Being*) Pada Pemain Peran (*Role-player*) di Twitter Pada Dewasa Awal**”. Karya skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Jakarta.

Penulis menyadari akan keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang dimiliki, tetapi berkat bantuan, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak maka skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan kedua saudari, terimakasih atas doa yang tak pernah putus, terimakasih atas semua yang telah kalian berikan kepadaku.
2. Bapak Ahmad Naufalul Umam, S.Psi, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis yang tidak ada duanya. Terima kasih atas waktu, bimbingan, saran dan ilmu yang telah banyak diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh dosen pengajar dan staff Tata Usaha di lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

4. Teman seperjuangan (Taffania Amanda, Destya Permata, Dewi Purnama, Shella Ananda) & M. Adam Ghifari selaku memberikan *energy* positif dan menjadi *support system* saat mengerjakan penelitian.
5. Teman-teman seluruh Mahasiswa Psikologi Angkatan 2016. Terimakasih atas pertemanan, kenangan dan dukungan. Semoga kita semua dapat meraih cita-cita masing-masing dan sukses selalu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Kepada semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.



Tangerang, 26 Agustus 2020

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Nova Puspita Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 <i>Psychological Well-Being</i>	11
2.1.1 Definisi <i>Psychological Well-Being</i>	11
2.1.2 Dimensi-dimensi <i>Psychological Well-Being</i>	13
2.1.3 Faktor-faktor kesejahteraan Psikologis (<i>Psychological Well-Being</i>).....	16
2.2 <i>Role-Playing</i> (Bermain Peran).....	17

2.2.1	Jenis <i>Role-Play</i> (Permainan Peran)	20
2.2.2	Motivasi Role-Player	22
2.3	Penelitian Terdahulu	24
2.4	Kerangka Berpikir	28
BAB III	METODE PENELITIAN	29
3.1	Jenis Penelitian	29
3.2	Subyek Penelitian	30
3.2.1	Karakteristik Subyek	30
3.2.2	Teknik Pengambilan Subjek	31
3.3	Teknik Pengumpulan Data	31
3.3.1	Data Primer	32
3.3.1.1	Wawancara	32
3.3.1.2	Observasi	33
3.3.2	Data Sekunder	33
3.4	Alat Bantu Penelitian	33
3.4.1	Pedoman Wawancara	34
3.4.2	<i>Informed Consent</i>	34
3.4.3	<i>Recorder</i>	34
3.5	Triangulasi Data	35
3.5.1	Triangulasi Sumber (data)	36
3.5.2	Triangulasi Metode	36
3.5.3	Triangulasi Penyidikan	36
3.5.4	Triangulasi Teori	36
3.6	Pedoman Wawancara	37
3.7	Prosedur Penelitian	38
3.7.1	Persiapan Penelitian	38

3.7.2	Pelaksanaan Penelitian	39
3.7.3	Pengumpulan Data	39
3.7.4	Teknik Analisis Data	39
3.7.1.1	Reduksi Data	40
3.7.1.2	Model Data.....	41
3.7.1.3	Penarikan Kesimpulan	41
BAB IV	ANALISIS DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	42
4.2	Analisis Intrakusus	43
4.2.1	Gambaran dan Analisis Subjek YY	43
4.2.1.1	Gambaran Umum Subjek YY	43
4.2.1.2	Observasi Umum Subjek YY.....	44
4.2.1.3	Latar Belakang Demografis	44
4.2.1.4	Gambaran Well-Being Subjek YY.....	45
4.2.1.5	Faktor Yang Mempengaruhi <i>Psychological Well-Being</i>	53
4.2.1.6	Motif Terbentuknya Well-Being.....	55
4.2.2	Gambaran dan Analisis Subjek PP.....	63
4.2.2.1	Gambaran Umum Subjek PP	63
4.2.2.2	Observasi Umum Subjek PP	63
4.2.2.3	Latar Belakang Demografis	64
4.2.2.4	Gambaran Well-Being Subjek PP	64
4.2.2.5	Faktor Yang Mempengaruhi	72
4.2.2.6	Motif Terbentuknya Well-Being.....	75
4.2.3	Gambaran dan Analisis Subjek AA	82
4.2.3.1	Gambaran Umum Subjek AA	83

4.2.3.2	Observasi Umum Subjek AA.....	83
4.2.3.3	Latar Belakang Demografis	84
4.2.3.4	Gambaran Well-Being Subjek AA.....	84
4.2.3.5	Faktor yang mempengaruhi.....	95
4.2.3.6	Motif Terbentuknya Well-Being.....	98
4.2.4	Gambaran dan Analisis Subjek FF	105
4.2.4.1	Gambaran Umum Subjek FF	105
4.2.4.2	Observasi Umum Subjek FF	105
4.2.4.3	Latar Belakang Demografis	106
4.2.4.4	Gambaran Well-Being Subjek FF	106
4.2.4.5	Faktor yang mempengaruhi.....	113
4.2.4.6	Motif Terbentuknya Well-Being.....	116
4.3	Analisis Antar Kasus Pada Tiap Aspek	121
BAB V	KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN.....	127
5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran.....	136
5.2.1	Saran Metodologi	136
5.2.2	Saran Praktis.....	136
	DAFTAR PUSTAKA	137
	LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	43
Tabel 4.2 Analisis antar kasus pada tiap aspek	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Salah satu akun <i>Role-Play</i> di Twitter.....	5
Gambar 1.2 Salah satu akun Role-Play di Twitter.....	5



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar *Informed Consent* Subjek
2. Pedoman Wawancara Subjek
3. Verbatim dan Coding Subjek YY
4. Verbatim dan Coding subjek PP
5. Verbatim dan Coding subjek AA
6. Verbatim dan Coding subjek F

