PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Kartikaratri, Yohanna Respati. 2023. Kesejahteraan Psikologis Pada Pemain *Roleplay* Twitter. *Skripsi.* Yogyakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi serta memahami pengalaman berperan sebagai orang lain dalam media sosial dan gambaran dari kondisi kesejahteraan psikologis pemain *roleplay* Twitter. Informan pada penelitian ini merupakan tiga orang pemain *roleplay*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara semi-terstruktur. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi kualitatif (AIK) dengan pendekatan deduktif terarah. Secara umum dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain *roleplay* tidak menunjukkan adanya disonansi kognitif yang timbul dari memerankan karakter yang berbeda dari diri yang sebenarnya. Selain itu terkait dengan kondisi kesejahteraan psikologis pemain *roleplay*, secara umum informan memiliki kesejahteraan psikologis, tetapi informan belum dapat dikatakan telah mencapai kondisi kesejahteraan psikologis yang baik karena informan belum memenuhi dimensi kesejahteraan psikologis secara keseluruhan.
Kata kunci : diri virtual, *roleplay*, kesejahteraan psikologis, twitter

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Kartikaratri, Yohanna Respati. 2023. *Psychological Well Being in Twitter Roleplayers*. *Thesis.* Yogyakarta: Psychology, Psychology Faculty, Sanata Dharma University

This research is a qualitative research that aims to explore and understand the experience of acting as another person in social media setting and an overview of the psychological well-being of Twitter *roleplay*ers. Participants in this study were three *roleplay*ers. Data collection was carried out using a semi-structured interview method. Data analysis was carried out using the qualitative content analysis (AIK) method with a directed deductive approach. In general, this study shows that *roleplay*ers do not show any cognitive dissonance that arises from playing a character that is different from their actual self. In addition, related to the description of the psychological well-being of *roleplay* players, in general, participants have psychological well-being, but participants cannot be said to have achieved a good state of psychological well-being because the participants have not fulfilled the dimensions of overall psychological well-being.

Keywords: virtual self, *roleplay*, psychological well-being, twitter