

## **ABSTRACT**

*Name* : Ismah Muthiah  
*Study Program / Faculty* : Islamic Psychology / Psychology  
*Title* : *life Satisfaction in Playing for Adolescent Users of Roleplayer Accounts on the Twitter Social Media Network in Lubuklinggau City*

*This study aims to determine the format and factors influencing life satisfaction in playing among adolescent who use roleplayer accounts on the twitter social media network in Lubuklinggau. This study used a type of qualitative research with a phenomenological approach. The research subjects were adolescents using roleplayer accounts in Lubuklinggau city. The research was conducted using a purposive sampling method and three teenagers using roleplayer accounts were selected. The data was collected through interviews, observation and documentation. The result of this research were life satisfaction is seen in the abilities they get from roleplayer, good relationships with friends, and gratitude to Allah for the positive and negative experiences they get from roleplayer games so that they can learn to become even better individuals. They were Influenced by several factors, namely the ability of the three subjects to get from roleplayer games, such as being able to edit photos and videos and understand marketing methods in selling, making money from honing skills while playing roleplayer games such as selling accounts and selling edits to other people. Then the excellent relationship factor within the scope of the game influences the three subject to get good affection in the form of affection, attention and love from their surrounding friends, which makes the three subjects able to adapt well. And finally the three subjects can learn English and understand English even more deeply.*

*Keywords: life Satisfaction, Adolescent, Roleplayer*

## INTISARI

Nama : Ismah Muthiah  
Program Studi / Fakultas : Psikologi Islam / Psikologi  
Judul Skripsi : Kepuasan Hidup dalam Bermain pada Remaja Pengguna Akun *roleplayer* di Jejaring Media Sosial Twitter di Kota Lubuklinggau

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup dalam bermain pada remaja pengguna akun *roleplayer* di jejaring media sosial twitter di kota Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian yaitu remaja pengguna akun *roleplayer* di kota Lubuklinggau. Penelitian dilakukan dengan metode *purposive sampling* dan terpilihlah tiga orang remaja pengguna akun *roleplayer*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa kepuasan hidup terlihat dalam kemampuan yang didapatkannya dari *roleplayer*, hubungan yang baik dengan temannya, bersyukur kepada Allah atas pengalaman positif maupun negatif yang mereka dapatkan dari permainan *roleplayer* sehingga mereka dapat belajar menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kemampuan ketiga subjek dapatkan dari permainan *roleplayer* seperti mampu mengedit foto, video dan mengerti cara marketing dalam berjualan, menghasilkan uang dari hasil mengasah kemampuan selama bermain permainan *roleplayer* seperti menjual akun dan menjual hasil editannya kepada orang lain. kemudian faktor hubungan yang baik dalam lingkup permainan mempengaruhi ketiga subjek mendapatkan afeksi baik itu berupa kasih sayang, perhatian dan cinta dari teman sekitarnya yang menjadikan ketiga subjek bisa beradaptasi dengan baik. Terakhir ketiga subjek dapat belajar bahasa inggris dan memahami bahasa inggris lebih dalam lagi.

Kata Kunci: Kepuasan Hidup, Remaja, *Roleplayer*