

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan informasi yang ditemukan melalui observasi dan wawancara dengan lima informan yang memiliki latar belakang usia, budaya dan pendidikan berbeda, serta pembahasan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai motif *Roleplayer* pada grup LPM SEME UKE RP di Telegram dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telegram sebagai media sosial dalam teori CMC merupakan media yang memiliki fitur untuk memfasilitasi penggunaannya dalam membentuk komunitas virtual, bersifat interaktif, memproteksi privasi, dan memiliki peran dalam membentuk identitas virtual penggunaannya.
2. Grup LPM SEME UKE RP merupakan sebuah grup yang memanfaatkan fitur Telegram untuk melakukan komunitas virtual khususnya dalam memainkan peran (*Roleplaying*) dan dibentuk dengan tujuan untuk merujuk isu perkumpulan kelompok marjinal yang dapat dijelaskan pada *Standpoint theory*. Isu tersebut merupakan kekhawatiran akan adanya penolakan dari pengguna akun *Roleplay* lain akan kelompok pemain peran dengan ketertarikan peran sebagai pasangan *homoseksual*.
3. *Roleplayer* dalam grup LPM SEME UKE RP merupakan pengguna yang masih melakukan pencarian identitas diri, terutama untuk memenuhi identitas seksual melalui presentasi dua karakter *gender role* sebagai Seme (karakter maskulin) dan Uke (karakter feminim), dan identitas sosial berupa kegiatan berintegrasi dan berinteraksi sosial.
4. Aktivitas utama yang terjadi di dalam grup berdasarkan hasil observasi sebagai bentuk rutinitas yang terjadi adalah kegiatan promosi yang merupakan *group culture*. Kegiatan promosi tersebut dibagi menjadi tiga

jenis sesuai kebutuhan *Roleplayer*, yakni promosi diri, promosi kelompok, dan promosi *channel*.

5. *Group culture* tersebut mendukung adanya proses interaksi untuk saling menggapai afirmasi dan impresi terhadap pengguna lain. Urutan proses interaksi paling banyak terjadi adalah pada interaksi kelompok, interaksi interpersonal dan interaksi intrapersonal.
6. Motif yang mendasari pengguna dalam menjadi *Roleplayer* dan bergabung ke dalam grup LPM SEME UKE RP dipengaruhi oleh aspek internal dan eksternal, yang kemudian dikelompokkan menjadi empat bagian motif bermedia sosial model McQuail. Hasil penelitian ini menunjukkan urutan motif yang paling banyak mendasari pengguna yakni motif hiburan, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif informasi.
7. Penelitian ini menemukan adanya potensi perubahan perilaku mengenai gender dan orientasi seksual yang terbagi menjadi tiga aspek, yakni perasaan, perilaku dan pola pikir.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan mengenai “Studi Etnografi Virtual Motif *Roleplayer* Pada Grup Lapak Promosi (LPM) SEME UKE *Roleplay* Di Telegram”, maka peneliti memberikan saran praktis dan teoritis sebagai berikut:

5.2.1 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, secara praktis mengenai motif pengguna dalam menjadi *Roleplayer*, peneliti menyarankan bagi pengguna di seluruh media sosial agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial, terutama pada remaja untuk berhati-hati dalam menerima paparan informasi seputar LGBT. Bagi kelompok referensi, khususnya orang tua, agar memberikan koridor bagi anak dalam melakukan kegiatan bermedia sosial, agar lebih bijak dan tidak terjerumus pada informasi yang mendatangkan dampak negatif, terutama mengenai orientasi seksual, dengan memberikan edukasi mengenai hal tersebut sejak dini.

5.2.2 Saran Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian, secara teoritis peneliti menyarankan peneliti selanjutnya agar dapat melakukan pengambilan data penelitian pada satu wilayah tertentu, untuk menghindari faktor-faktor lain, seperti perbedaan latar belakang budaya daerah pada informan. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut pada jumlah pemain *Roleplay* di media sosial, mengingat komunitas virtual ini telah menjadi fenomena di kalangan masyarakat khususnya remaja. Peneliti juga menyarankan agar peneliti lain dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai gender dan orientasi seksual dengan memilih variabel lain pada dunia *Roleplay* di media sosial dengan teori dan metode yang berbeda untuk menemukan sudut pandang baru, mengingat dalam penelitian ini terdapat potensi perubahan orientasi seksual terhadap pemain *Roleplay*.