

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor daya tarik interpersonal yang memicu interaksi antar avatar di kalangan remaja pengguna Roblox tersusun dalam tiga dimensi utama sesuai teori atraksi interpersonal McCroskey dan McCain, yaitu daya tarik fisik, daya tarik sosial, dan daya tarik tugas. Dalam konteks daya tarik fisik, tampilan avatar yang menarik secara estetika, seperti avatar yang dinilai lucu, rapi, dan selaras dengan citra diri, berperan sebagai pemicu perhatian awal sekaligus “wajah pertama” yang menyaring siapa saja yang dianggap layak untuk dihampiri. Selain itu, penggunaan *item limited* atau premium dan modifikasi avatar tertentu dapat membentuk simbol status dan hierarki visual yang memengaruhi peluang interaksi, sementara norma estetika komunitas dan stigma terhadap tipe avatar tertentu (misalnya avatar Zepeto) turut menentukan apakah pemain akan didekati atau justru dihindari.

Daya tarik sosial dalam penelitian ini tercermin melalui kecocokan humor, gaya bicara, sikap tidak *toxic*, serta cara berkomunikasi yang membuat pemain merasa nyaman untuk melanjutkan percakapan. Pemain cenderung mempertahankan interaksi dengan pemain yang responsif, mampu berkomunikasi dua arah, dan menjaga bahasa yang sopan, baik melalui *text chat* maupun *voice chat*. Fitur *voice chat* memperkuat dimensi ini karena membantu menciptakan rasa kehadiran sosial yang lebih kuat, meskipun penggunaannya tetap dipilih secara selektif sesuai rasa aman dan kenyamanan masing-masing pemain. Secara keseluruhan, daya tarik sosial berperan sebagai penentu keberlanjutan hubungan. Tampilan avatar yang menarik dan keterampilan tinggi tidak cukup untuk keberlanjutan interaksi ketika pengguna dinilai tidak menyenangkan secara sosial.

Daya tarik tugas tampak melalui kekaguman terhadap kemampuan teknis dan pencapaian dalam permainan, seperti keahlian melewati *stage* sulit, konsistensi dalam permainan *grinding*, atau keberhasilan memperoleh *item* langka, membuat pemain lain menilai individu tersebut “layak diajak kerja sama”. Pengalaman dibantu menyelesaikan *quest*, digendong melewati *stage* sulit, atau dibantu

mengoptimalkan progres permainan menjadi pemicu awal terbentuknya interaksi, hingga relasi yang lebih dekat. Namun, dimensi tugas selalu dinegosiasikan bersama dimensi sosial, sehingga kompetensi baru menjadi sumber atraksi ketika digunakan secara kooperatif dan suportif.

Secara integratif, penelitian ini menemukan bahwa ketiga dimensi atraksi interpersonal tidak bekerja secara terpisah, melainkan membentuk rantai proses dalam interaksi di Roblox. Daya tarik fisik dan daya tarik tugas berfungsi sebagai pemicu awal interaksi, misalnya melalui ketertarikan terhadap tampilan avatar atau rasa kagum pada kemampuan bermain, mendorong terjadinya sapaan, permintaan bantuan, atau pengalaman bermain bersama. Kemudian daya tarik sosial mengambil peran utama dalam menentukan apakah interaksi akan berlanjut menjadi hubungan yang lebih dekat dan bertahan dalam jangka panjang. Dengan demikian, pertanyaan penelitian “Apa saja faktor-faktor daya tarik interpersonal yang memicu interaksi antar avatar di kalangan remaja pengguna Roblox?” terjawab melalui kombinasi ketiga dimensi tersebut yang bekerja secara bertahap dan saling melengkapi dalam konteks ruang virtual Roblox.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Secara akademis, penelitian ini membuka beberapa peluang pengembangan kajian lebih lanjut. Pertama, penelitian selanjutnya dapat melengkapi keterbatasan temuan dalam penelitian ini terkait tampilan avatar yang kurang atau tidak disukai oleh pengguna Roblox. Selanjutnya, mengingat keterbatasan subjek penelitian pada remaja usia 18-24 tahun dan platform Roblox saja, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas subjek penelitian ke semua usia dan melibatkan platform komparatif untuk validasi *cross-context*. Kemudian, penelitian selanjutnya dapat menggunakan triangulasi dengan *eye-tracking* avatar untuk memperkuat analisis visual.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran praktis yang dapat dipertimbangkan bagi berbagai pihak terkait. Bagi remaja pengguna Roblox, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya menyadari bahwa tampilan avatar, cara

berkomunikasi, dan sikap saat bermain bersama memiliki dampak nyata terhadap bagaimana mereka dipersepsikan dan seberapa besar peluang mereka untuk membangun relasi yang positif. Pemain dapat memanfaatkan fitur kustomisasi avatar untuk mengekspresikan diri secara kreatif tanpa harus mengikuti standar estetika yang justru menimbulkan ketidaknyamanan, sekaligus menjaga gaya komunikasi agar tetap menghargai lawan main dan bebas dari perilaku toxic. Kesadaran ini diharapkan membantu remaja membangun pengalaman bermain yang lebih sehat dan menyenangkan, baik bagi diri sendiri maupun komunitas di sekitarnya.

Bagi pengembang platform dan perancang *game*, terutama Roblox, temuan mengenai peran tampilan avatar, *item* premium, dan fitur komunikasi dapat menjadi masukan dalam menyusun kebijakan dan desain fitur yang lebih peka terhadap dinamika sosial pemain. Misalnya, pengembang dapat mempertimbangkan sistem kustomisasi yang tetap memberikan ruang ekspresi tanpa terlalu menonjolkan perbedaan status ekonomi digital, atau memperkuat fitur moderasi untuk mengurangi perilaku *toxic* di ruang obrolan. Selain itu, pengembang dapat mengembangkan fitur edukatif atau panduan *in-game* terkait etika berinteraksi, sehingga pemain baru memiliki gambaran dasar mengenai norma sosial yang diharapkan dalam komunitas permainan.