

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pertukaran informasi sosial yang terjadi di *role-player* dapat dikatakan sesuai dengan teori *social information processing* juga dengan prespektif *hypersonal* dari konsep *computer mediated communication*. Hubungan interpersonal dalam *role-player* dapat terbangun dengan interaksi yang terjadi melalui tiga tahapan, yaitu:

- *Interpersonal Information*

Tahapan awal adalah *interpersonal information*, ketika pemain *role-play* saling berusaha untuk mengetahui informasi satu sama lain melalui interaksi yang terjadi di dunia *role-player*. Dari interaksi tersebut didapatkan informasi personal yang dapat memberikan gambaran mengenai sifat, karakteristik dan sikap pemain walaupun hanya melalui bentuk teks.

- *Impression Formation*

Dari gambaran yang didapatkan pada interaksi dan juga imajinasi pemain akan karakter *role-player*, akan membentuk kesan di dalam benak pemain *role-player*. Walaupun dalam teori pembentukan kesan dalam CMC membutuhkan waktu yang lebih lama, dalam dunia *role-player* tahap ini dapat terbantu dengan imajinasi yang dihasilkan dari memori pemain akan karakter di dunia nyata, sehingga kesan dapat lebih mudah terbentuk.

- *Relationship Development*

Tahapan ini merupakan tahap saat hubungan kedua pemain *role-player* berkembang semakin dekat jika mereka menyukai kesan atau gambaran yang dibentuk oleh masing-masing pemain. Keintiman dalam *Role-player* dapat dilihat dari fitur yang digunakan ketika berinteraksi. *Role-player* yang berinteraksi di DM memiliki hubungan yang lebih intim dan dapat lebih terbuka mengenai informasi personal satu sama lain juga dalam mengeluarkan pendapat. Dari keintiman ini, informasi personal yang didapatkan tidak hanya mengenai

role-player, tetapi juga dapat berupa informasi dari pemainnya di dunia nyata. Oleh karena itu, hubungan pun terasa sampai kepada dunia nyata yang selanjutnya menjadi hubungan interpersonal antar pemain di dunia nyata.

5.2 Saran

Penelitian mengenai proses pertukaran informasi sosial melalui *role-player* di Twitter dalam membangun hubungan interpersonal ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi seluruh pihak baik secara akademis dan praktis dengan penjabaran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Akademis

Saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang *role-player*, masih banyak aspek yang dapat diteliti dan sangat menarik untuk dibahas. Seperti bagaimana tanggapan orang yang tidak mengerti tentang *role-player* tentang dunia tersebut, perbedaan budaya *role-player* di setiap media sosial dan masih banyak aspek lain yang menarik untuk diteliti mengenai *role-player*. Selain itu banyak komponen *role-player* yang menarik untuk dikembangkan. Seperti efektivitas menyampaikan informasi melalui auto-base, cara kerja *agency role-player*, atau perkembangan dunia *role-player* itu sendiri.

5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang diberikan oleh peneliti kepada para *role-player* yaitu:

1. Sifat-sifat positif dari karakter yang dimainkan dapat di adaptasi di dunia nyata, karena karakter yang di gunakan merupakan orang-orang sukses. Latar belakang dan cerita mereka dapat menjadi inspirasi untuk menjalani kehidupan nyata.
2. Adanya dunia *role-player* dapat menjadi tempat untuk mengembangkan kreativitas dan menuangkan imajinasi seperti bakat menulis, organisasi dengan menjadi pengurus *agency role-player* dan bersosialisasi.

3. Untuk lebih menjaga sikap dalam bermain *role-player*, karena bermain *role-player* berarti memerankan orang lain, di mana akan menggunakan karakter atau identitas bukan milik sendiri. Jika di pergunakan secara tidak baik akan berdampak kepada citra karakter di dunia nyata.
4. Saran agar pemain dapat membedakan dunia nyata dan dunia *role-player*, dan tidak terlalu tenggelam dalam kehidupan di dunia *role-player*.
5. Berhati-hati dan bijaksana dalam bergaul di media sosial.

Saran untuk para peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai *role-player*, ada baiknya mencari narasumber atau informan yang sudah bermain *role-player* lebih dari 3 tahun, karena pengetahuannya akan berbeda dengan adanya perkembangan tujuan bermain *role-player* yang selalu berubah, dan semakin kesini semakin jauh dari tujuan awal.