

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas pasangan *roleplayer* diadaptasi dari kehidupan nyata sehingga para pasangan *roleplayer* akan menjalin hubungan romansa seperti pada umumnya, namun dilakukan secara virtual melalui fitur DM yang terdapat di aplikasi Twitter (X) dengan membangun narasi cerita, aktivitas yang biasanya dilakukan oleh pasangan bxb diantaranya yaitu pelukan, ciuman, merayakan *aniversary* dan lain-lain. Ketika melakukan aktivitas tersebut pasangan bxb dalam permainan *roleplay* kerap menggunakan visualisasi foto ataupun video untuk membantu dalam berimajinasi sehingga mudah dalam membayangkan keadaan yang sedang dinarasikan. dengan menambahkan foto ataupun video sebagai visualisasi untuk memudahkan dalam membangun imajinasi antar pemain. Gaya berpacaran yang dilakukan oleh pasangan *roleplay* juga bebas dapat secara *rated* maupun tidak, *rated* merupakan hal-hal yang berbau porno dan dewasa.
2. Cara pasangan BxB dalam memaknai simbol-simbol sebagai representasi pesan yang di Sampaikan ada beberapa cara yaitu pertama terdapat *imagine*, adalah penulisan aktivitas peran agar permainan terasa lebih nyata dengan menggunakan tanda-tanda // , ** , () , []. Tanda-tanda tersebut dikatakan

sebagai Bracket, yang digunakan sebagai penanda bagi *roleplayer* sebagai ungkapan ‘melakukan sesuatu’ secara tertulis. Kedua, penggunaan Foto, vide, dan GIF, digunakan oleh para *roleplayer* berfungsi untuk merepresentasikan diri dan karakter yang dibangun saat berinteraksi dan berkomunikasi pada pasangannya, sama seperti *image* penggunaan foto, video, atau GIF juga berfungsi untuk memperjelas suatu keadaan namun jika *image* secara tekstual maka foto dan video secara visual. Serta yang ketiga, ragam bahasa berupa *texting*, yang digunakan salah satunya adalah cara mengetik, terdapat perbedaan cara mengetik antara *uke* dan *seme*, *uke* cenderung menggunakan *typing* lucu (*cuping*) dengan menambahkan *emoticon-emoticon* imut dan memanggil dirinya sendiri dengan namanya. Sedangkan *same* cenderung menggunakan *typing* ganteng yang minim menggunakan *emoticon* agar terlihat keren dan berwibawa. Hal ini karena penggunaan *emoticon* cenderung bersifat feminim yang lebih mengarah ke perempuan.

3. Penggunaan teori interaksi simbolik George Herbert Mead pada penelitian ini berfokus pada bagaimana simbol-simbol seperti foto, emotikon, *layout*, *image* dan gaya mengetik dapat mencerminkan peran sosial dan gender, selain itu simbol-simbol tersebut juga berguna untuk membangun identitas, peran, ekspresi dan emosi. Simbol-simbol tersebut memungkinkan pemain *roleplay* menciptakan narasi yang mendalam yang seolah-olah menjadi nyata, walaupun hanya melalui interaksi virtual.

4. Interaksi simbolik dalam dunia nyata memberikan kebebasan bagi individu untuk saling berinteraksi satu sama lain secara langsung karena tidak ada batasan yang menghalanginya sehingga lebih memberikan kebebasan individu dalam mengembangkan pikirannya secara langsung melalui bahasa tubuh, gerak fisik, intonasi suara, dan sebagainya. Sedangkan di dunia maya seperti dalam permainan *roleplay* interaksi yang terjadi terbatas hanya pada ruang virtual sehingga untuk mengembangkan pikirannya melalui interaksi dalam dunia virtual harus memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat didalam sebuah aplikasi tempat suatu individu berinteraksi secara virtual

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang diberikan antaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneli selanjutnya, mungkin lebih bisa mempelajari lebih jauh bagaimana hubungan virtual ini memengaruhi keseimbangan antara dunia virtual dan kehidupan nyata, serta potensi dampak psikologis bagi individu yang bermain *roleplay* terhadap cara seseorang dalam memandang hubungan sesama jenis.
2. Bagi para pembaca, disarankan untuk lebih memperhatikan perkembangan teknologi dan media sosial dalam membentuk cara kita berinteraksi. Dengan semakin berkembangnya teknologi, fenomena seperti *roleplay* dapat memberikan dampak positif dan negatif, maka dari itu harus selalu berhati-hati agar tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak baik.

3. Bagi pemain *roleplay*, penting bagi pemain *roleplay* untuk menjaga etika dalam aktivitas *roleplay*, khususnya terkait konten *rated* (dewasa). Batasan antara virtual dan dunia nyata perlu dijaga, sehingga interaksi *roleplay* akan tetap sehat dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi individu maupun komunitas yang terlibat



THE
Character Building
UNIVERSITY