

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menjawab ketiga rumusan masalah yang diajukan. Pertama, terkait proses pembentukan ikatan sosial dalam komunitas *Roleplay K-pop* di *platform X*, penelitian menemukan bahwa ikatan tersebut terbentuk melalui intensitas dan konsistensi interaksi, baik dalam bentuk percakapan di *direct message*, aktivitas di *timeline*, maupun partisipasi dalam kegiatan komunitas seperti *event* atau proyek narasi bersama. Kesamaan minat terhadap idola K-pop, pengalaman bersama di dalam alur cerita *roleplay*, serta keterlibatan dalam percakapan santai maupun diskusi yang lebih personal, memperkuat rasa keterhubungan antaranggota. Rasa saling percaya dan kedekatan emosional yang terbangun membuat hubungan antaranggota terasa akrab meskipun belum pernah bertemu di dunia nyata.

Kedua, mengenai bentuk dukungan sosial yang terjalin, penelitian mengidentifikasi adanya dukungan emosional, informasional, dan material. Dukungan emosional hadir dalam bentuk empati, perhatian, penguatan psikologis, dan kehadiran yang konsisten ketika anggota lain membagikan cerita atau masalah personal. Dukungan informasional diwujudkan melalui pertukaran pengetahuan dan keterampilan, baik terkait dunia *roleplay* maupun isu di luar *roleplay* seperti pendidikan, pekerjaan, atau hobi. Dukungan material, meskipun tidak selalu dominan, muncul dalam bentuk bantuan nyata seperti kontribusi waktu, tenaga, hingga pemberian *gift* sebagai simbol apresiasi. Keseluruhan bentuk dukungan ini menunjukkan bahwa komunitas *roleplay* berfungsi tidak hanya sebagai ruang hiburan, tetapi juga sebagai jaringan sosial yang memiliki peran penting dalam kesejahteraan anggotanya.

Ketiga, terkait dampak keterlibatan dalam komunitas *roleplay* terhadap kehidupan nyata, penelitian menemukan adanya manfaat positif dan potensi risiko. Dampak positif meliputi meningkatnya rasa percaya diri, adanya ruang aman untuk

berekspresi, terbentuknya rasa memiliki, serta kesempatan membangun jejaring sosial yang suportif. Beberapa anggota bahkan merasakan hubungan yang berlanjut hingga ke dunia nyata, memperluas lingkaran sosial mereka di luar *platform*. Namun, terdapat pula dampak negatif seperti kaburnya batas antara dunia virtual dan nyata, terutama bagi anggota yang terlibat secara emosional sangat dalam. Kondisi ini dapat memengaruhi pola tidur, mengurangi interaksi dengan lingkungan *offline*, serta menimbulkan ketergantungan pada hubungan virtual yang belum tentu berlanjut di kehidupan nyata.

Secara khusus, penelitian ini menegaskan adanya fenomena hiperrealitas sebagaimana dijelaskan oleh Baudrillard, di mana batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur akibat intensitas interaksi, kedalaman keterlibatan emosional, dan konstruksi narasi yang berkesinambungan. Identitas yang dibangun dalam *roleplay*, meskipun bersifat fiktif, sering kali dianggap “nyata” oleh anggota, sehingga pengalaman virtual dapat memengaruhi suasana hati, perilaku, dan bahkan pengambilan keputusan di dunia nyata. Peran *platform X* dengan fitur-fitur seperti *direct message*, *timeline*, *retweet*, dan *group chat* menjadi medium yang memfasilitasi terbentuknya realitas sosial baru, yang memiliki nilai emosional dan makna personal bagi para anggotanya. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa komunitas *roleplay* di *platform X* bukan sekadar ruang bermain peran, melainkan juga sebuah ekosistem sosial yang mampu membentuk identitas, membangun ikatan, dan memberikan dukungan nyata bagi para anggotanya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Keluarga

Keluarga diharapkan mampu memberikan dukungan emosional dan pendampingan kepada anggota keluarga yang aktif di komunitas daring seperti *roleplay*, dengan memperhatikan keseimbangan antara dunia virtual dan dunia nyata. Kesadaran keluarga terhadap potensi fenomena hiperrealitas sangat penting, mengingat keterlibatan intens di *roleplay* dapat membuat anggota merasa terlalu terikat secara emosional pada interaksi fiktif. Keluarga dapat membantu dengan menciptakan suasana komunikasi yang terbuka, memfasilitasi aktivitas sosial di

dunia nyata, dan memberikan penguatan positif terhadap pencapaian di luar ranah virtual.

5.2.2 Bagi Sektor Pendidikan

Institusi pendidikan perlu memperkuat literasi digital dan literasi media bagi siswa maupun mahasiswa, tidak hanya terkait keamanan dan etika berinternet, tetapi juga pemahaman tentang dampak psikologis interaksi virtual yang intens. Materi pembelajaran dapat memasukkan konsep hiperrealitas, sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengelola batas antara simulasi dan realitas. Guru dan dosen dapat menggunakan fenomena *roleplay* sebagai studi kasus untuk membahas dinamika sosial di era digital, termasuk risiko ketergantungan emosional yang dapat mengganggu kesejahteraan mental dan akademik.

5.2.3 Bagi Pemerintah

Pemerintah, melalui kementerian dan lembaga terkait, disarankan mengembangkan kebijakan literasi digital yang secara spesifik mengedukasi generasi muda tentang fenomena hiperrealitas dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial. Program-program ini dapat mencakup pelatihan pengelolaan waktu penggunaan media sosial, kesadaran privasi, serta pentingnya menjaga kesehatan mental. Selain itu, pemerintah dapat bekerja sama dengan *platform* media sosial, termasuk *platform* X, untuk menyediakan fitur yang mendorong penggunaan yang sehat, seperti pengingat waktu interaksi, notifikasi jeda, dan panduan etik komunitas daring yang lebih tegas.

5.4 Implikasi Penelitian

5.4.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori hiperrealitas Baudrillard yang menyatakan bahwa interaksi virtual yang intens dan berulang dapat mengaburkan batas antara realitas dan simulasi. Temuan menunjukkan bahwa anggota komunitas *roleplay* K-pop di *platform* X tidak hanya menghidupkan identitas fiktif, tetapi juga menginternalisasi emosi dan pengalaman yang terjadi di dunia virtual, hingga memengaruhi realitas personal mereka. Fenomena ini memberikan kontribusi bagi

pengembangan kajian sosiologi digital, khususnya pada pemahaman tentang bagaimana konstruksi identitas, ikatan sosial, dan dukungan sosial dapat terbentuk di ruang yang sepenuhnya dimediasi oleh teknologi. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori ikatan sosial dan dukungan sosial, dengan menegaskan bahwa kedekatan emosional dan rasa memiliki dapat tercipta tanpa interaksi tatap muka langsung, serta dapat dipertahankan meskipun identitas asli antarindividu tidak diungkapkan.

5.4.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengelola komunitas daring dalam merancang dan mengelola ruang interaksi yang aman dan sehat bagi anggotanya. Pengelola komunitas dapat memanfaatkan temuan ini untuk membuat panduan atau kode etik interaksi yang mengedepankan empati, menjaga batasan pribadi, dan mencegah terjadinya keterlibatan emosional yang berlebihan. Bagi individu, temuan ini memberikan wawasan tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara keterlibatan di dunia virtual dan kehidupan nyata, serta membangun kesadaran akan potensi dampak psikologis yang ditimbulkan oleh fenomena hiperrealitas.

5.4.3 Implikasi Sosial

Secara sosial, penelitian ini menegaskan bahwa komunitas virtual dapat berfungsi sebagai sumber dukungan sosial yang signifikan, terutama bagi individu yang merasa kurang mendapat dukungan di lingkungan *offline*. Keberadaan komunitas seperti ini mampu memberikan rasa aman, dihargai, dan dimengerti, sehingga beroleh player dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis anggotanya. Namun, di sisi lain, fenomena kaburnya batas antara realitas dan simulasi juga menimbulkan tantangan baru, seperti risiko isolasi sosial di dunia nyata, ketergantungan emosional pada hubungan virtual, dan potensi konflik identitas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong keluarga, institusi pendidikan, dan pembuat kebijakan untuk lebih memperhatikan fenomena komunitas daring, serta mengintegrasikannya dalam upaya membangun ekosistem sosial yang adaptif dan sehat di era digital.