

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan oleh peneliti di dalam bab sebelumnya, yaitu mengenai penggunaan akun *Roleplayer* dan seberapa besar pengaruhnya terhadap penyimpangan sosial. Kemudian di dalam BAB V ini akan disimpulkan sehingga tahu implikasi dan rekomendasi apa yang akan disampaikan oleh peneliti. Dalam penelitian ini akan disimpulkan berdasarkan beberapa aspek, yaitu gambaran umum penggunaan akun *Roleplayer*, bentuk penyimpangan sosial yang terjadi di dalam penggunaan akun *Roleplayer*, pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial, dan kendala serta upaya dalam mencegah terjadinya penyimpangan sosial tersebut.

#### 5.1 Simpulan

Berikut adalah simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

##### a. Gambaran umum penggunaan akun *Roleplayer*

Gambaran umum penggunaan akun *Roleplayer* yaitu pada dasarnya adalah dengan melakukan *chatting*. *Roleplayer* adalah penggunaan identitas orang lain yang biasanya berupa artis atau tokoh idola terkenal maupun tokoh fiksi yang sudah ada diciptakan. Hasil penelitian pada bab sebelumnya telah disebutkan bahwa para responden mengatakan penggunaan dan pembuatan akun *Roleplayer* sangatlah mudah. Di dalam penggunaannya, banyak yang dilakukan oleh pengguna akun *Roleplayer*. Contohnya adalah dengan memiliki berbagai kelompok dalam bermain *Roleplayer*. Biasanya di dalam kelompok ini dinamakan *Squad* atau agensi. Mereka akan membuat suatu event secara virtual dan menghabiskan waktu di dalam dunia *Roleplayer* secara bersama-sama. Selain memiliki kelompok, para pengguna *Roleplayer* juga memiliki pasangan. Walaupun tidak semua pengguna akun *Roleplayer* memiliki pasangan, namun berpasangan sudah menjadi hal yang wajar bagi para pengguna akun *Roleplayer*. Pengguna akun *Roleplayer* biasanya mengadopsi cerita yang ada di dunia nyata untuk diterapkan ke dalam dunia *Roleplayer* mereka. Alasan para

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunanya menghabiskan waktu bermain *Roleplayer* adalah karena mereka banyak memiliki waktu yang kosong, ada pula yang beralasan ingin lebih mengekspresikan diri saat mereka tidak bisa melakukannya di dunia nyata. Karakter yang diterapkan dapat mengikuti sifat asli dari tokoh yang mereka perankan, atau menggunakan karakter “diri mereka sendiri”.

**b. Penyimpangan sosial pada penggunaan akun *Roleplayer***

Penyimpangan sosial yang terjadi di dalam penggunaan akun *Roleplayer* di antaranya adalah penggunaan identitas orang lain tanpa seizin orang tersebut, penipuan, LGBT (*Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender*), serta sampai dengan *cyber sex*. Berdasarkan hasil penelitian, banyak sekali responden yang setuju bahwa penyimpangan sosial seperti penipuan, LGBT bahkan sampai dengan *cyber sex* ini sangat banyak terjadi di media sosial khususnya penggunaan akun *Roleplayer*. Mereka mengaku ada yang melakukan penyimpangan tersebut dikarenakan terbawa oleh pengguna akun *Roleplayer* yang lainnya, dan tidak ada pilihan bagi mereka untuk tidak melakukannya karena mereka takut akan adanya tekanan apabila mereka tidak melakukan hal tersebut. Meskipun begitu, mereka menyadari betul kalau mereka sudah melakukan penyimpangan sosial.

**c. Pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial**

Penggunaan akun *Roleplayer* memiliki pengaruh terhadap adanya penyimpangan sosial, namun pengaruh yang dimiliki bernilai rendah atau tidak terlalu signifikan. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penyimpangan sosial tidak hanya disebabkan oleh *Roleplayer*, namun adanya pengaruh yang berasal dari faktor lainnya seperti kurangnya sosialisasi yang sempurna dan juga kurangnya kasih sayang dan perhatian dari lingkungan sekitarnya.

**d. Kendala dan Upaya dalam mencegah penyimpangan sosial pada penggunaan akun *Roleplayer***

Dalam pencegahan penyimpangan sosial di dalam penggunaan akun *Roleplayer*, tentu saja terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah lingkungan sekitar yang tidak mendukung untuk menghindari penyimpangan sosial itu dan juga waktu kosong yang

mereka miliki sehingga intensitas dalam bermain *Roleplayer* pun semakin meningkat.

Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengisi waktu luang dengan kegiatan organisasi ataupun kegiatan yang dapat lebih mengarahkan hobi serta bakat para pengguna akun *Roleplayer*. Mencari teman yang baik dan saling menghargai di dalam di dunia nyata pun turut menjadi salah satu upaya pencegahannya. Tidak lupa pula untuk mengingatkan diri sendiri agar lebih membatasi jaringan pertemanan di dalam dunia *Roleplayer* dengan lebih selektif dalam mengikuti orang tersebut di media sosial *Twitter*.

## 5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, pada akhirnya dapat diketahui bahwa penelitian ini dapat berimplikasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan Pendidikan Sosiologi dengan mengaitkan berbagai teori atau konsep yang ada pada pelajaran sosiologi itu sendiri dan juga terhadap psikologi sosial. Dalam penelitian ini membahas mengenai bagaimana seseorang membangun citranya di dalam media sosial dan bagaimana seseorang itu menyembunyikan identitas aslinya demi terciptanya imej yang mereka inginkan. Dengan menciptakan imej itu, terkadang juga manusia seringkali melakukan berbagai tindakan perilaku menyimpang karena tidak adanya sosialisasi yang baik di dalam lingkungan sekitarnya. Perkembangan teknologi pun kerap menjadi alasan utama terjadinya penyimpangan sosial di media sosial ini. Untuk itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu komunikasi.

Tidak menutup kemungkinannya para lulusan Program Studi Pendidikan Sosiologi menjadi berbagai macam ahli bidang, contohnya pengembangan teknologi untuk masyarakat, guru, terlebih lagi sebagai seseorang yang akan atau sudah memiliki keluarganya sendiri. Sangat penting untuk mengawasi dan tahu perkembangan dan permasalahan apa saja yang dapat ditimbulkan pada waktu selanjutnya karena adanya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi upaya dalam pencegahan tindakan menyimpang yang ditimbulkan akibat adanya aktivitas yang bebas dalam bermedia sosial. Sehingga penelitian ini dapat memperluas kajian berikut dengan perkembangan dalam ilmu sosiologi.

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa tujuan untuk dapat memberikan implikasi serta rekomendasi kepada beberapa pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi Masyarakat
  - a) Masyarakat mengetahui dan memahami bahwa terdapat suatu aktivitas yang baru dalam bermain media sosial. Sehingga mereka dapat mengawasi secara baik dan memberikan batasan tanpa buta mengenai apa itu *Roleplayer*.
  - b) Perlu adanya kerja sama antar semua elemen masyarakat agar terbentuknya pengendalian sosial bagi para pengguna akun *Roleplayer* tersebut.
2. Bagi Pengguna akun *Roleplayer*
  - a) Menanamkan rasa percaya diri kepada hal-hal yang lebih bernilai positif
  - b) Meminimalisir penggunaan akun *Roleplayer* dengan mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, misalnya mengikuti kegiatan organisasi ataupun mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki.
3. Bagi Pihak Keluarga pengguna akun *Roleplayer*
  - a) Perlu adanya peningkatan fungsi keluarga, salah satunya adalah fungsi kasih sayang dan perlindungan atau pengawasan.
  - b) Pentingnya tanggung jawab kodrati sebagai orang tua atau pihak keluarga dalam menanamkan nilai dan norma sosial yang baik kepada anak, serta memberikan pengetahuan mengenai apa saja yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a) Mengamati tentang *Roleplayer* yang ada di masyarakat, serta apa saja penyimpangan sosial yang terjadi di dalamnya
  - b) Menelaah berbagai pengaruh *Roleplayer* terhadap para pengguna akun *Roleplayer* tersebut.

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu