

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aktivitas *roleplay* bukan sekadar bentuk hiburan digital, melainkan ruang sosial yang kompleks, simbolik, dan bermakna. Penelitian ini mengungkap tiga aspek utama dalam interaksi *roleplayer*, yaitu proses berpikir simbolik (*mind*), pembentukan identitas diri (*self*), dan struktur komunitas serta norma sosial (*society*).

1. Proses berpikir simbolik (*mind*) tercermin dari bagaimana para *roleplayer* menyusun *caption*, memilih emoji, dan menentukan gaya bahasa. *Caption* menjadi alat untuk menyampaikan makna dan karakter. Wilhemina dan Theresa menunjukkan pendekatan berbeda namun sama-sama berdasarkan simbol dan ekspektasi komunitas, yang mendorong pemikiran reflektif dan komunikatif dalam interaksi digital.
2. Aspek *self* terlihat dari cara *roleplayer* menyeimbangkan identitas pribadi dan karakter idol. Wilhemina menunjukkan dominasi aspek *Me* (diri sosial berdasarkan norma komunitas), sementara Theresa menampilkan dominasi aspek *I* (diri pribadi). Ini menunjukkan identitas dalam *roleplay* bersifat fleksibel tergantung respon individu terhadap ekspektasi sosial.
3. Aspek *Society* terlihat dari struktur komunitas *roleplayer* di Facebook yang mencerminkan sistem sosial terorganisir seperti *agency*, team, dan kontrol sosial seperti peran *admin* dan praktik *bash*. Norma yang berlaku menciptakan budaya interaksi khas serta mengatur batas antara ekspresi bebas dan tanggung jawab sosial.
4. Aktivitas *roleplay* berdampak pada kehidupan nyata. Wilhemina menjadi lebih tenang dan lembut, sedangkan Theresa merasa lebih bebas dalam berekspresi. Ini menunjukkan bahwa pengalaman *roleplay* memengaruhi cara berpikir, berkomunikasi, dan merespons lingkungan sosial.

Penelitian ini memperkuat teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead bahwa *mind*, *self*, dan *society* saling membentuk dan memperkaya identitas sosial individu. Dunia *roleplay* di Facebook menjadi contoh nyata kerja aktif simbol, peran, dan norma sosial dalam membentuk interaksi sosial yang kompleks namun terstruktur.

5.2 Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian yang berjudul Interaksi Sosial *Roleplayer* K-Pop *Idol* di media sosial Facebook, maka ada beberapa saran yang mungkin berguna antara lain :

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah jumlah informan agar mendapatkan variasi pola interaksi yang lebih luas, serta mempertimbangkan platform lain selain Facebook agar data yang diperoleh lebih beragam dan relevan.
2. Bagi para *roleplayer*, penting untuk menjaga batasan antara kehidupan nyata dan dunia *roleplay*, serta tetap mengedepankan etika komunikasi agar suasana komunitas tetap kondusif dan menyenangkan.
3. Bagi pembaca umum, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan mengenai bagaimana media sosial menjadi ruang terbuka bagi pembentukan identitas sosial dan ekspresi diri, terutama dalam komunitas yang berbasis peran seperti *roleplay* K-pop.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih konkrit tentang bagaimana individu membangun dan menegosiasikan identitasnya melalui interaksi sosial dalam komunitas virtual berbasis *roleplay*.