

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat wawancara dengan tujuh informan untuk melihat bagaimana kemampuan literasi digital remaja Surabaya dalam permainan *roleplay* di Twitter, para informan memiliki kemampuan untuk berinteraksi antar *roleplayer*, mengelola identitas dalam *roleplay*, mengelola privasi dalam dunia maya, hingga melakukan pengelolaan konten di akun *roleplay* masing-masing. Sementara motivasi mereka dalam bermain *roleplay* adalah untuk pelipur stress, bersenang-senang mencari hiburan, mengisi waktu luang, mempromosikan karakter yang mereka gunakan, dan mencari teman-teman di internet. Namun, walaupun mereka memiliki kemampuan literasi digital mereka masih melakukan pelanggaran etika berupa penggunaan identitas milik idolanya tanpa izin dan menggunakan kata-kata kasar di *timeline* saat berinteraksi dengan teman-temannya. Penggunaan kata-kata kasar ini secara tidak langsung dapat meninggalkan citra buruk bagi sang pemilik identitas asli.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyadari bahwa dampak negative dari media sosial memang benar adanya, maka setiap individu yang bermedia sosial perlu dibekali oleh kemampuan literasi digital yang baik sehingga dapat menjadi tindak preventif dan menghindari dampak negative yang tidak diinginkan. Selain itu, penting untuk memperbanyak pengetahuan mengenai etika komunikasi dalam bermedia sosial untuk mengoptimalkan penggunaan media sosial tersebut. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas jangkauan dari penelitian ini agar data yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan dapat melihat sudut pandang lain.