

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis data yang didapat dari proses wawancara dan observasi baik secara *online* maupun *offline* maka dapat disimpulkan:

1. Identitas *virtual* yang terbentuk pada para pemain *Game Line Play* dipengaruhi oleh faktor dimana informan bertumbuh di dunia *virtual* yaitu seperti mengikuti budaya *virtual*, maupun berada pada kelompok ataupun komunitas *virtual* yang mana identitas tersebut bebas dibentuk seperti apa saja sesuai dengan keinginan dan kemauan diri mereka masing masing, serta karena adanya hal-hal yang tidak dapat diraih dalam dunia nyata sehingga mereka merealisasikannya di dunia *virtual*.
2. Identitas *virtual* yang terbentuk dalam *Game Line Play* yaitu:
  - a. Menjadi sosok yang populer di kalangan pemain karena identitas *cashier* yang melekat kuat. *Cashier* cenderung menggunakan *item* khusus yang langka dalam *game* yang mana hal tersebut dapat membuatnya lebih diterima dalam dunia *virtual game* dan memudahkannya untuk mendapatkan banyak perhatian dari pemain lain.
  - b. Perubahan *gender* dalam *game*.  
  
Pemain *game Line Play* dapat mengubah *gendernya* dalam *game* yang mana hal tersebut mereka lakukan karena adanya hal-hal

yang tidak dapat dipenuhi dalam dunia nyata. Pemain dapat membentuk *identitas* sebagai *princess* yang berbeda dengan kehidupan nyata informan karena pada kehidupan nyata, informan merupakan sosok laki-laki yang mana tidak dapat menggunakan pakaian seperti perempuan, begitu juga sebaliknya yang mana *gender* tersebut berbeda dengan aslinya karena di dunia nyata ia tidak dapat berpakaian sesuai keinginannya seperti yang ada dalam di *game*, serta bertujuan untuk melindungi identitas aslinya.

- c. Identitas sebagai *twin* dalam dunia *virtual* yang mana di dunia nyata ia adalah anak tunggal sehingga ia terdorong untuk membentuk kembaran dalam dunia *virtual*.
  - d. Identitas sebagai *couple* yang berpasangan dengan pemain lain karena dalam dunia nyata ia tidak memiliki pasangan dan merealisasikannya dalam *game* untuk bersenang-senang.
3. Para pemain membentuk gaya hidup hedonisme secara garis besar dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu faktor dari luar individu oleh kelompok referensinya dalam dunia *virtual*. Hal tersebut tampak pada pemain *cashier* dan terjadi melalui interaksi antar pemain dimana terdapat suatu kesenjangan atau rasa iri jika tidak memiliki *item* edisi tertentu maupun *item VIP* yang orang lain punya sehingga ia terdorong untuk selalu membeli *item* dalam *game*. Selain itu *item* khusus tersebut juga memiliki peran agar mereka dapat diterima

dengan mudah dalam kelompok yang ada dalam *game*, serta menggaet lebih banyak teman karena pemain lain lebih tertarik dengan *avatar* yang memiliki *item* yang bagus. Hal tersebut juga menunjukkan rendahnya nilai komitmen diri pada individu sehingga sangat mudah dipengaruhi orang lain.

4. Terdapat 5 motif yang mempengaruhi para pemain tetap bermain *game Line Play* yaitu:

a. *Immersion* (Penghayatan)

Pemain terdorong memainkan *game* karena komponen estetika dalam *game* berupa visualisasi grafik *game* yang bagus serta *item* dalam *game* yang menarik.

b. *Fantasy Fulfilment* (Pemenuhan Fantasi)

Melalui *item* dalam *game* pemain mendapatkan inspirasi untuk membuat karya lain berupa desain baju maupun cerita yang menarik yang mana tidak bisa ia dapatkan di dunia nyata.

c. Interaksi antar pemain

*Line Play* menyediakan wadah berupa *square* untuk para pemainnya berkumpul dan berkomunikasi satu sama lain.

d. *Addiction* (kecanduan)

Para pemain menjadi terlalu sering bermain karena *item* dalam *game* yang selalu *up to date* serta terdapat berbagai macam *event* baru yang membuat pemain tertarik untuk tetap memainkan *Line Play*.

e. Hiburan

Pemain *Game Line Play* menggunakan *game* ini untuk memperoleh kegembiraan guna menghilangkan stress.

## 5.2 Saran

1. Kepada pengguna *game online* dimanapun berada, kehadiran teknologi memudahkan berbagai akses bagi kita termasuk akses hiburan yang saat ini dapat digunakan sebagai tempat mengekspresikan diri dan membangun identitas. Sebagai masyarakat maupun generasi digital disarankan untuk dapat memanfaatkannya dan membangun identitas yang baik, sehingga tidak terkena dampak negatif dari *game*.
2. Diharapkan peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya untuk menambah wawasan, dan literasi agar penelitian selanjutnya dapat bermanfaat bagi kepentingan pembaca.