

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis terhadap konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual *Grand Theft Auto V #INDOPRIDE Roleplay* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa identitas virtual informan dapat diamati berdasarkan identitas pribadi, identitas sosial, dan identitas budaya. Identitas pribadi ditunjukkan melalui pemilihan nama, ciri fisik tubuh virtual, jenis kelamin, rambut, kumis, dan animasi gerakan. Akan tetapi dalam pemilihan jenis kelamin harus disesuaikan dengan jenis kelamin pemain di dunia nyata. Identitas sosial ditunjukkan melalui pekerjaan, pakaian, dan pemilihan kendaraan. penggunaan kata, hubungan sosial, sifat, sikap, dan perilakunya di dalam kota Indopride. Identitas budaya ditunjukkan melalui nilai-nilai dan penggunaan bahasa yang diterapkan pemain.

Hubungan interpersonal yang dibentuk pemain dimulai hanya melalui suara dan tubuh virtual yang nampak di layar monitor tanpa mengetahui identitas pemainnya di dunia nyata. Hubungan tersebut bisa berkembang bahkan hingga keluar dari *game* tergantung pengungkapan diri masing-masing pemain. Dalam membangun hubungan tersebut pemain bisa membedakan posisi identitas virtual dan identitas mereka di dunia nyata.

Pemain *GTA V #INDOPRIDE Roleplay* memiliki cara tersendiri untuk menciptakan lingkungan virtual manusia layaknya manusia di dunia nyata melalui modifikasi makna kata. Modifikasi makna kata tersebut tidak ditentukan oleh satu pihak, melainkan dinegosiasikan melalui interaksi yang terjadi di antara warga kota

Indopride. Makna kata yang telah mengalami modifikasi tersebut hanya diketahui oleh mereka yang pernah memainkan GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* dan mungkin terkesan aneh bagi mereka yang tidak pernah memainkannya.

Konstruksi identitas virtual yang dilakukan oleh informan memiliki perbedaan dengan identitasnya di dunia nyata. Motivasi, tujuan, dan interaksi sosial yang dilakukan informan di dalam kota Indopride memegang peran penting atas konstruksi identitas virtualnya. Selama informan melakukan interaksi sosial dengan pemain lain di dalam permainan, maka realitas subjektif informan akan mengalami dialektika dengan realitas objektif yang ada di antara warga kota indopride. Identitas informan kemudian akan dinegosiasikan kembali berdasarkan pemahaman subjektif informan atas realitas objektif yang ada. Proses negosiasi identitas tersebut terjadi secara terus menerus yang menyebabkan identitas virtual pemain akan senantiasa berubah dari waktu ke waktu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*, maka saran yang dapat diberikan peneliti terbagi menjadi dua yaitu secara akademis dan praktis. Secara akademis, peneliti berharap penelitian selanjutnya bisa memperdalam kajian terkait konstruksi identitas pemain GTA V *Roleplay* dan dampaknya terhadap konsep diri pemainnya di dunia nyata. Sedangkan secara praktis, pemain dan admin harus bersama-sama menjaga lingkungan virtual kota Indopride sehingga aman dari aktivitas *cyberbullying*, *flaming*, dan penipuan yang memanfaatkan anonimitas internet.