

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Konstruksi Identitas Diri Pengguna Avatar Zepeto Dalam Komunitas @zptbase Di Twitter”, dalam penelitian ini ditemukan fakta bahwa identitas avatar yang dibangun untuk dijadikan representasi visual responden berbeda dengan persona asli mereka. Hal ini sesuai dengan model Intrapersonal *Computer Mediated Communication* (CMC) sebagai bekal untuk memahami fenomena yang diteliti. CMC dapat memberi kita kesempatan dan memberikan kontrol lebih jauh lebih besar untuk menampilkan diri secara *online* dibandingkan dengan *offline*. Kesimpulan dalam hal ini meliputi proses konstruksi identitas diri dengan avatar Zepeto dan pemaknaan avatar Zepeto bagi pengguna dalam komunitas @zptbase di Twitter. Dapat diperoleh kesimpulan atas rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian, yakni :

1. Dalam prosesnya, konstruksi identitas diri dengan avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter, ditemukan penyebab lain dalam proses konstruksi identitas diri yakni adanya motivasi untuk membangun identitas tersebut. Hal ini didukung dengan pernyataan Moss (2016) mengenai teori identitas diri termotivasi. Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan proses konstruksi identitas diri dengan avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter :
 - a. Ruang lingkup para pengguna Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter, sebelum seseorang menggunakan aplikasi Zepeto untuk membuat avatar, mereka terpengaruh oleh lingkungan di media sosialnya dan melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan Zepeto. Mereka mengamati berbagai postingan di media sosial mengenai Zepeto. Hal ini sesuai dengan di Twitter, mereka mengamati profile picture dan tweet mengenai avatar Zepeto yang dibagikan di media sosial tersebut. Selanjutnya, mereka mulai untuk mencari segala informasi mengenai Zepeto terutama pada komunitas @zptbase yang bisa

diakses oleh publik, dan menemukan pengguna avatar Zepeto untuk berbagi informasi yang mereka peroleh, kemudian mereka tertarik untuk eksplorasi lebih jauh tentang Zepeto.

- b. Pembentukan konsep avatar berdasarkan informasi dari komunitas @zptbase di Twitter, Setelah mengetahui informasi awal mengenai avatar Zepeto dari lingkungan media sosial dan pengamatan terhadap komunitas @zptbase di Twitter, pengguna akan memanfaatkan fitur-fitur di aplikasi Zepeto untuk membentuk konsep avatar yang mereka inginkan sebagai identitas mereka. Zepeto menyediakan fitur-fitur untuk membentuk avatar sesuai keinginan si pengguna, yang mana wajah, bentuk tubuh, dan penampilan bisa disesuaikan dengan keinginan pengguna. Bagi pengguna pemula, hal ini akan membingungkan bagaimana mereka bisa mengkreasikan avatar mereka sesuai yang mereka inginkan. Sehingga dengan memanfaatkan informasi dari media sosial dan komunitas @zptbase di Twitter, pengguna merasa sangat terbantu dalam mengaplikasikan Zepeto.
- c. Bergabung dengan komunitas sesama pengguna Zepeto di Twitter, akun Twitter @zptbase menjadi komunitas virtual yang anggotanya tersusun dari orang-orang yang belum saling kenal tapi miliki rasa saling memiliki. Namun di antara mereka juga ada beberapa orang yang sudah saling mengenal melalui aplikasi Zepeto. Pembentukan komunitasnya dimediasi komputer sehingga para anggota bisa saling interaksi. @zptbase sangat membantu pengguna Zepeto pemula untuk mendapatkan informasi mengenai Zepeto sesuai dengan kebutuhan mereka
- d. Informasi fitur Zepeto dari komunitas @zptbase di Twitter memotivasi pengguna, adanya motivasi untuk membangun avatar di Zepeto karena berdasarkan informasi yang dimediasi oleh @zptbase, Zepeto menyediakan event, games, dan fitur yang menarik dan selalu diperbaharui setiap harinya. Dengan adanya hal tersebut, pengguna Zepeto menjadi semakin tertarik untuk

menggunakan aplikasi Zepeto dan semakin berkreasi dengan avatar yang dibuat untuk dijadikan identitas mereka di media sosial maupun di dunia virtual.

Dalam *Computer Mediated Communication* (CMC), memungkinkan adanya kehidupan lain yakni kehidupan virtual. Kehidupan virtual dapat diidentifikasi dan mampu memberi kita kesempatan untuk menampilkan diri seperti yang ingin kita lihat. Oleh karena itu, pengguna avatar Zepeto dapat diidentifikasi menjadi 2 jenis., yaitu :

a. *Pseudonymity*, yang mana identitas pengguna avatar Zepeto menggunakan nama samaran dan persona avatar yang bukan merupakan identitas asli mereka. Mereka enggan untuk menggunakan identitas asli mereka karena itu membuat mereka merasa terbatas untuk berekspresi di media sosial.

e. *Anonymity*, yang mana ketika mereka enggan menunjukkan identitas mereka saat mengirim pesan di komunitas @zptbase untuk bertanya mengenai Zepeto. Secara anonimitas fisik, mereka hanya menampilkan persona avatar untuk mencari mutual/teman virtual di komunitas @zptbase. Secara anonimitas diskursif, mereka bertanya mengenai fitur-fitur yang ada di aplikasi Zepeto namun tidak mencantumkan identitas nama samaran ataupun persona avatarnya saat mengirim pesan *automenfess* ke komunitas @zptbase.

1. Dalam memaknai avatar yang digunakan sebagai identitas di media sosial, pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter memaknai avatar tersebut tidak hanya sebatas representasi visual saja. Adapun pengguna Zepeto mengalami pergeseran identitas karena ketika mereka membuat pernyataan tentang diri mereka sendiri dan kemudian mengalami perubahan dalam diri mereka. Pergeseran identitas adalah transformasi diri yang konsisten dengan presentasi diri yang spesifik dan disengaja (Carr, 2021). Adapun kategori pemaknaan yang dimaksud adalah :

- a. Avatar Zepeto memenuhi kepuasan bagi pengguna yang tidak bisa melampiaskan aspirasi di media sosial, dengan menggunakan avatar Zepeto sebagai identitas, pengguna mengalami pergeseran identitas yang mana tadinya merasa tidak percaya diri menggunakan media sosial namun dengan avatar Zepeto mereka mampu lebih mengekspresikan aspirasi mereka di media sosial. Karena pergeseran identitas ini lah pengguna bisa mendapatkan banyak teman dan mampu berinteraksi dengan banyak orang tanpa menunjukkan persona asli mereka.
- b. Avatar Zepeto untuk menunjukkan identitas representasi visual dan menanamkan rasa koneksi di dunia virtual, dengan adanya avatar Zepeto dapat dijadikan sebagai representasi visual di media sosial. Pengguna menggunakan avatar Zepeto sebagai identitas untuk binteraksi dan berkomunikasi dengan orang yang dikenali atau dalam komunitas di dunia virtual maupun di media sosial. Hal ini sangat membantu bagi pengguna yang enggan menunjukkan identitas asli untuk dikenali oleh orang-orang di media sosial

5.2 Saran

Saran merupakan sebuah masukan yang dapat membuat suatu hal menjadi lebih baik kedepannya. Peneliti sebagai mahasiswa yang membahas masalah Konstruksi Identitas Diri Dengan Avatar Zepeto Dalam Komunitas @zptbase Di Twitter memiliki beberapa saran. Untuk melengkapi hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Namun dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan di masa yang akan datang hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber data dan rujukan untuk penelitian lebih lanjut berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan lebih luas terkhusus pada sebuah fenomena komunikasi mengenai bagaimana fenomena konstruksi identitas diri dengan avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter
3. Bagi para akademisi dan pembaca untuk memperluas penelitian dengan menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi mengenai fenomena media sosial di bidang Ilmu Komunikasi khususnya mengenai fenomena konstruksi identitas diri dengan avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter.