

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan Analisis Media Siber (AMS) penelitian ini terbagi menjadi empat level. Pada level ruang media, akun instagram Onic Philippines dan Blacklist International dibentuk sebagai perluasan jaringan mengenai game E-sport terhadap fans Mobile Legends Bang-Bang. Akun Onic Philippines dan Blacklist International membuka akunnnya untuk publik sehingga netizen bisa melihat konten yang telah dipostingnya, memberikan like, dan memberikan komentar. Hal ini mendorong terjadinya interaksi di media siber, baik interaksi komunitas virtual antar sesama fans maupun interaksi oknum dan fans.

Pada level dokumen media, Onic Philippines dan Blacklist International mempublikasikan konten jadwal pertandingan, hasil pertandingan dan meme. Rata-rata postingan jadwal pertandingan agar para fans mengetahui jadwal pertandingan dalam mengikuti kejuaraan Mobile Legends Professional League Filipina (MPL PH), Mobile Legends Professional League Invitational (MPLI). Dan Mobile Legends World Championship (M-Series). Dan hasil pertandingan setiap team Onic Philippines dan Blacklist International agar fans yang tidak sempat menonton pertandingan langsung dapat mengetahui informasi dalam unggahan postingan instagram resmi. Dan meme pada suatu postingan yang menggambarkan suatu pesan yang menghibur atas panasnya suatu pertandingan Mobile Legends Bang-Bang.

Pada level objek media, penulis menemukan interaksi antar pengguna instagram melalui kolom komentar pada akun Onic Philippines dan Blacklist International. Interaksi terjadi ketika netizen memberikan respon, baik berupa komentar, like, share maupun komentar. Terdapat tiga jenis komentar, yakni positif, negatif dan netral. Komentar positif berupa dukungan terhadap team yang disukainya, komentar negatif berupa suatu memperbanyak komentar campaign agar terjadinya instagram hilang. Sedangkan komentar netral berupa yang menerima kekalahan atas team yang dialaminya dan memberikan selamat terhadap team yang telah memenangkan suatu pertandingan Mobile Legends Bang-Bang.

Pada level Pengalaman, penulis menemukan dalam akun Onic Phillipines dan Blacklist International, perilaku dalam media sosial, hal yang sering terjadi atau ditunjukkan pada level pengalaman ini adanya motif, efek atau realitas yang terhubung antara offline ataupun online. Misalnya, Onic Phillipines dan Blacklist International melakukan postingan meme dengan adanya keterlibatan followers sebagai hanya hiburan dalam pertandingan yang panas karena melihat dari komentar-komentar yang muncul pada setiap postingan meme.

Mengenai identitas virtual dapat dilihat dari jumlah like, komentar. Pada kolom komentar yang disematkan oleh @onic.esports jumlah like berjumlah 1.248 yang menyukai dari komentar @sobat\_sonic dan sebanyak 30 komentar interaksi. Identitas virtual remaja pada tahapan ini terlihat pada first account dan second account yang mereka miliki. Berdasarkan observasi peneliti mayoritas warganet memiliki akun instagram lebih dari satu. First account merupakan akun pertama yang menampilkan nama asli mereka sebagai “kode” identitas begitu pula dengan foto profil yang ditampilkan sesuai dengan foto wajah asli informan. Second account atau akun kedua dimiliki oleh @naisedpeda (Informan 4). Hanya informan 1, 2, 3, dan 5 yang tidak memiliki akun tersebut. Informan 4 menggunakan second account dengan nama samaran

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Praktis**

Saran untuk Onic Phillipines dan Blacklist International:

- a) Untuk Onic Phillipines dan Blacklist International hendaknya memanfaatkan fasilitas media sosial instagram agar tidak lagi terjadinya akun instagram hilang dengan bisa mematikan kolom komentar agar tidak meluas campaign yang dilakukan oleh suatu oknum dalam kolom komentar

Saran untuk masyarakat umum:

- a) Lebih bijak dalam bermain media sosial. Memang negara ini terdapat kebebasan dalam berpendapat, tapi harus dapat dipertanggung jawabkan. Sampaikan kritik, aspirasi dan saran dengan cara yang baik sesuai dengan

norma-norma yang berlaku di Indonesia. Agar team e-sport tidak mendapatkan kerugian atas hilangnya akun instagram mereka, karena fans yang baik tidak akan pernah mau merugikan team yang disukainya.

### **5.2.2 Saran Akademis**

Dari hasil penelitian ini, mengingat penelitian ini membahas mengenai mengenai perilaku dan identitas virtual dalam media sosial instagram, maka penulis berharap penelitian ini dapat memahami mengenai perilaku dan identitas virtual dalam bermain media sosial instagram.

Untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan pendukung penelitian terkait dengan metode Analisis Media Siber dengan memperhatikan faktor-faktor, salah satunya level ruang media, dokumen media, objek media dan pengalaman.

