

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis isi, manajemen kesan yang dilakukan oleh *Korean Roleplayer* pada postingan atau konten yang diposting oleh para *Korean Roleplayer* dalam rentang waktu 1 Juni 2022 hingga 30 Juni 2022 berdasarkan dua komponen pada konsep manajemen kesan milik Leary & Kowalski (1990) ditemukan bahwa pada komponen *impression motivation* dari tiga faktor yaitu *goal-relevance of impressions*, *value of desired goals* dan *discrepancy between desired and current image*, hanya ditemukan *goal-relevance of impressions*. Selain itu, pada komponen *impression construction* dimana terdapat lima faktor yang menentukan jenis kesan yang dilakukan individu, yaitu *self-concept*, *desired and undesired identity images*, *role constraints*, *target's values* dan *current or potential social image*, hanya ditemukan tiga dari lima faktor yang menentukan jenis manajemen kesan *Korean Roleplayer*, yaitu *self-concept*, *desired and undesired identity images* dan *role constraints*.

Pada komponen *impression motivation* hanya ditemukan *goal-relevance of impressions* yang ditampilkan dengan menunjukkan berbagai postingan yang membantu mempromosikan grup idola, khususnya tokoh idola yang diperankan. Sebagai bentuk promosi sekaligus memperkenalkan tokoh idola yang diperankan melalui kegiatan *roleplay*. Selain itu, pada komponen *impression construction*, hanya ditemukan tiga faktor yang menentukan jenis manajemen kesan *Korean Roleplayer*, yaitu *self-concept* yang ditampilkan oleh para *Korean Roleplayer* dengan cara memperlihatkan bakat, pencapaian, serta berbagai bentuk kecintaannya kepada tokoh idola. *Desired and undesired identity images*, dimana aspek *desired images* ditampilkan oleh *Korean Roleplayer* dengan cara memperlihatkan berbagai perasaan serta kegiatan positif yang turut membentuk kesan yang baik pada peran yang dimainkan. Serta aspek *undesired identity images* ditampilkan oleh *Korean Roleplayer* dengan memperlihatkan berbagai postingan yang merujuk pada *insecurity*. Terakhir faktor *role constraints*

ditampilkan oleh para *Korean Roleplayer* dengan menunjukkan aktivitasnya dalam bermain *roleplay*, seperti pada bahasa yang digunakan, serta bergabungnya para *roleplayer* dengan sebuah *agency* yang terdapat pada *roleplay world*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada akun *Korean Roleplayer* di media sosial twitter, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan untuk evaluasi. Maka dari itu, saran dari peneliti adalah :

- 1) Untuk penelitian selanjutnya di masa yang akan datang jika ingin membahas lebih lanjut mengenai *Korean Roleplayer* ataupun penelitian serupa yang berkaitan dengan perkembangan *Korean Wave*, diharapkan dapat meneliti, mengeksplorasi serta menggambarkan konsep tersebut dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda dan juga disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi. Sehingga hasil dari penelitian tersebut nantinya dapat menyempurnakan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu.
- 2) Untuk pengguna media sosial yang bermain *roleplay*, disarankan untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan identitas tokoh idola yang dimainkan untuk bermain *roleplay*. Karena bagaimanapun kesan yang disampaikan oleh *roleplayer* dalam aktivitas tersebut, turut mempengaruhi karakter asli dari tokoh tersebut.