BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai affordances sosial media dalam presentasi identitas virtual pada komunitas *roleplayer* anime di Telegram, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa fitur-fitur Telegram yang merepresentasikan empat *social media affordances visibility*, *editability*, *persistence*, dan *association* memiliki peran penting dalam proses presentasi identitas virtual di komunitas *roleplayer* anime @BURENJI. Telegram tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan pengguna membentuk dan menampilkan persona digital secara aktif dan fleksibel.

Keempat affordances ini berjalan selaras dengan tiga konsep identitas virtual menurut Tim Jordan, yakni *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*. Identitas virtual yang dibangun *roleplayer* mencerminkan kebebasan berekspresi, pergeseran peran sosial, serta penciptaan realitas baru yang hanya berlaku dalam dunia maya. Dengan demikian, Telegram menjadi medium yang efektif dalam mewadahi ekspresi identitas alternatif yang dinamis dan kompleks.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan seluruh pembahasan yang telah dijabarkan, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penelitian ini. Dalam melakukan penelitian ini peneliti memiliki keterbatasan dalam menjangkau informan dan juga lingkungan tempat yang peneliti teliti. Selain itu, penelitian ini masih terbatas pada satu komunitas *roleplayer* di Telegram. Bagi para peneliti selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup dengan meneliti komunitas lain di berbagai platform media

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

sosial untuk mendapatkan perbandingan mengenai bagaimana affordances media mendukung presentasi identitas virtual di berbagai konteks digital.