

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan:

1. Sebanyak 64.2% mengalami *Self Discrepancy* yang tinggi dan mengalami indikasi adanya kecemasan dan kekhawatiran. Semakin lama roleplayer bermain di dalam dunia virtualnya maka semakin adanya ketidakcocokan persepsi antara *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self*.
2. Sebanyak 35.5% *roleplayer* tidak mengalami *Self Discrepancy*. Ia dapat mengembangkan *Self*-nya dengan baik dan dapat memanfaatkan bermain di komunitas *entertainment 'x'* sebagai hobi menulis dan tempatnya untuk mencari teman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang diberikan peneliti kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Untuk pemain *roleplayer* komunitas Entertainment 'x' diharapkan mulai mengurangi aktivitas bermain *roleplayer* dan mengembangkan diri lagi di dunia nyata seperti mulai aktif dalam kegiatan kampus.
2. Untuk pemain *roleplayer* yang tidak mengalami *Self Discrepancy*, perilaku tersebut dapat dipertahankan sebagai hobi menulis dan berkomunikasi saja.

3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih pertajam lagi dalam bagian wawancara subjek dan lebih menggali lagi dimensi yang ada pada dalam diri *roleplayer*.

