

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan terhadap lebih dari 100 partisipan komunitas roleplayer dengan menggunakan pendekatan analisis model hubungan antar variabel psikososial (*Social Categorization*, *Sense of Belonging*, dan *Positive Attitude*) terhadap *Dampak Negatif* dalam aktivitas roleplay, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian secara simultan, diketahui bahwa ketiga variabel independen tersebut secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Dampak Negatif* yang dialami partisipan dalam aktivitas roleplayer. Hal ini menunjukkan bahwa aspek sosial dan sikap individu memiliki peranan penting dalam menentukan tingkat munculnya dampak negatif di lingkungan roleplay.
2. Secara parsial, hasil pengujian menunjukkan bahwa hanya variabel *Positive Attitude* yang berpengaruh signifikan terhadap *Dampak Negatif*. Hal ini berarti sikap positif yang dimiliki individu, seperti kemampuan mengendalikan emosi dan menjaga interaksi yang sehat, dapat secara nyata menekan munculnya dampak negatif dalam aktivitas roleplay. Sementara itu, *Social Categorization* dan *Sense of Belonging* tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap variabel tersebut.

3. Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi koefisien, diketahui bahwa *Sense of Belonging* memiliki nilai pengaruh paling kecil terhadap *Dampak Negatif*, yang mengindikasikan bahwa rasa memiliki terhadap komunitas roleplayer belum cukup kuat untuk memengaruhi dinamika sosial secara signifikan.
4. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas interaksi dalam komunitas roleplayer sebaiknya difokuskan pada penguatan aspek sosial yang belum optimal, khususnya *Sense of Belonging* dan *Social Categorization*, sambil terus mempertahankan dan mengembangkan sikap positif yang telah terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam mengurangi dampak negatif.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *Social Categorization*, *Sense of Belonging*, dan *Positive Attitude* terhadap *Dampak Negatif* dalam aktivitas roleplayer, maka beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengelola atau Moderator Komunitas Roleplayer

Disarankan untuk memperkuat aspek *Sense of Belonging* melalui kegiatan interaksi sosial di luar konteks roleplay, seperti forum diskusi, pertemuan daring, atau kegiatan komunitas yang menumbuhkan rasa kebersamaan. Selain itu, pembentukan aturan dan kode etik interaksi yang jelas dapat

membantu mencegah konflik serta meningkatkan rasa saling menghargai antar anggota.

2. Bagi Anggota Komunitas Roleplayer

Diharapkan setiap anggota dapat menumbuhkan *Positive Attitude* dalam berinteraksi, seperti menjaga etika komunikasi, menghargai perbedaan karakter dan gaya bermain, serta mengontrol emosi saat menghadapi konflik dalam roleplay. Sikap positif ini terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam menekan munculnya dampak negatif selama berpartisipasi dalam aktivitas roleplay.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mendatang diharapkan dapat mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti *Emotional Regulation*, *Online Empathy*, atau *Digital Well-being*, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor psikososial yang memengaruhi perilaku dan pengalaman partisipan dalam komunitas roleplayer. Selain itu, perlu dilakukan perluasan jumlah dan keragaman responden untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian.

Dengan adanya penerapan saran-saran tersebut, diharapkan komunitas roleplayer dapat berkembang menjadi lingkungan digital yang lebih sehat, inklusif, dan mendukung kesejahteraan psikologis seluruh anggotanya, sekaligus meminimalkan potensi dampak negatif yang dapat muncul dari aktivitas roleplay.