

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjelajahi bagaimana para pemain *Genshin Impact* mengembangkan *parasocial relationship* dengan karakter *game* berdasarkan ketertarikan sosial, ketertarikan fisik, dan ketertarikan tugas. Melalui analisis kualitatif dan wawancara dengan subjek Zen, Nura, Adela, dan *Double Aye*, temuan penelitian ini menggambarkan pembentukan *parasocial relationship* dalam konteks *Genshin Impact*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas subjek mengembangkan *parasocial relationship* dengan karakter *game* berdasarkan ketertarikan sosial, ketertarikan fisik, dan ketertarikan tugas. Subjek seperti Zen, Nura, dan Adela menunjukkan hubungan dan ketertarikan yang kuat terhadap karakter-karakter tersebut, dengan menekankan berbagai aspek daya tarik. Interaksi subjek-subjek dengan karakter-karakter dalam *game*, termasuk dialog, interaksi, dan pengalaman bersama, berkontribusi pada perkembangan *parasocial relationship* ini.

Secara spesifik, ketertarikan sosial memainkan peran penting dalam pembentukan *parasocial relationship*. Subjek-subjek menemukan diri mereka secara emosional terlibat dengan karakter-karakter yang memiliki latar belakang yang sama atau menunjukkan perilaku yang dapat diterima. Sebagai contoh, Zen mengungkapkan hubungan emosional yang mendalam dengan Diluc karena cerita dan latar belakang karakter yang menarik, sementara Nura merasa terhubung dengan karakter-karakter yang memiliki kepribadian dan perilaku yang berbeda.

Ketertarikan fisik juga mempengaruhi perkembangan *parasocial relationship*. Awalnya, subjek-subjek tertarik pada karakter-karakter berdasarkan penampilan visual dan daya tarik estetika. Namun, mereka menekankan bahwa daya tarik fisik saja tidak cukup untuk mempertahankan ketertarikan mereka. Hal tersebut harus didukung oleh perilaku yang menarik, ciri kepribadian yang menonjol, dan pengalaman yang terkait untuk menciptakan rasa ketertarikan yang lebih dalam.

Selain itu, daya tarik tugas juga memainkan peran penting dalam memperkuat *parasocial relationship*. Melibatkan diri dalam pencarian, tantangan, dan pengalaman bersama dengan karakter-karakter tersebut meningkatkan koneksi subjek-subjek dengan karakter-karakter tersebut. Kolaborasi dengan karakter-karakter tersebut untuk mengatasi rintangan dan menyaksikan pertumbuhan serta perkembangan karakter-karakter tersebut selama permainan juga memperdalam ikatan parasosial.

Namun, penting untuk mencatat bahwa *Double Aye*, yang merupakan satu-satunya subjek yang tidak mengembangkan *parasocial relationship* berdasarkan ketertarikan sosial, ketertarikan fisik, dan ketertarikan tugas, menyoroti perbedaan individu dalam membentuk hubungan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor di luar ruang lingkup penelitian ini mungkin juga berkontribusi pada ketiadaan *parasocial relationship*.

Secara kesimpulannya, penelitian ini mengungkapkan bagaimana para pemain *Genshin Impact* membentuk *parasocial relationship* dengan karakter-karakter dalam game. Temuan ini menunjukkan bahwa daya tarik sosial, daya tarik fisik, dan daya tarik tugas semua memainkan peran penting dalam pengembangan hubungan ini. Investasi emosional, berbagi pengalaman, dan terhubung secara emosional dengan karakter-karakter tersebut semua berkontribusi pada pembentukan ikatan parasosial. Memahami dinamika *parasocial relationship* dalam konteks game dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembang game dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan menarik bagi para pemain.

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk game developer

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain *Genshin Impact* membentuk *parasocial relationship* yang kuat dengan game dan karakter-karakternya. Salah satu faktor penting yang ditemukan adalah pengembangan karakter yang menarik dengan cerita yang mendalam. Para pengembang game ini berusaha menciptakan

karakter-karakter dengan latar belakang, kepribadian, dan alur cerita yang kompleks. Dengan memberikan kedalaman emosional pada karakter-karakter ini, pemain dapat terhubung secara lebih mendalam dengan mereka.

Selain itu, meskipun penampilan karakter juga memiliki peran penting dalam menarik minat pemain, namun hanya penampilan menarik saja tidak cukup untuk membangun *parasocial relationship* yang kuat. Dukungan dari cerita yang kuat dan misi yang menarik juga menjadi faktor penting. Aspek social attraction, yaitu kemampuan karakter untuk menjalin hubungan sosial dengan pemain, dan task attraction, yaitu adanya misi dan tantangan menarik yang melibatkan pemain dalam interaksi dengan karakter, sangat berperan dalam mengembangkan *parasocial relationship* yang kuat.

Penelitian juga menunjukkan bahwa jika karakter dalam *game* hanya menarik secara penampilan namun tidak didukung oleh cerita yang mendalam dan misi yang menarik, maka pemain tidak akan tertarik untuk membentuk *parasocial relationship* dengan karakter tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pengembang *game* yang ingin menciptakan *game* serupa dengan *Genshin Impact* untuk memperhatikan pengembangan karakter secara holistik, dengan menggabungkan penampilan yang menarik, cerita yang mendalam, dan misi yang menarik, dalam upaya membangun *parasocial relationship* yang kuat dengan pemain.

Dengan memahami temuan-temuan ini, peneliti dan pengembang *game* selanjutnya dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengembangkan *game* dengan fokus pada *parasocial relationship*. Mereka dapat menjadikan pengembangan karakter yang menarik secara visual, cerita yang mendalam, dan misi yang menarik sebagai prioritas utama. Dalam melakukan penelitian kualitatif, wawancara mendalam dengan subjek yang beragam, baik dari latar belakang maupun negara yang berbeda, diperlukan untuk memperoleh wawasan yang komprehensif tentang pengembangan *parasocial relationship* dalam *game* seperti *Genshin Impact*.

5.2.2 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Dalam memaknai hasil penelitian ini, perlu diingat bahwa ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utamanya adalah jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini, yang hanya terdiri dari 4 orang. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi adanya bias dalam hasil penelitian dan generalisasi temuan yang diperoleh. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, sehingga data yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan mewakili populasi pemain *Genshin Impact* secara lebih luas.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupannya untuk melihat dampak konkret dari *parasocial relationship* terhadap karakter dalam *game*. Misalnya, peneliti dapat mengamati tindakan dan perilaku subjek yang terkait dengan *parasocial relationship* yang mereka bentuk, seperti pembelian merchandise, koleksi poster, atau kegiatan lain yang terkait dengan karakter yang mereka sukai. Hal ini dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana *parasocial relationship* mempengaruhi interaksi dan keterlibatan pemain dengan karakter dalam *game*, serta dampaknya dalam konteks kehidupan nyata.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini dan melalui penelitian lanjutan yang lebih mendalam, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika *parasocial relationship* dalam konteks permainan seperti *Genshin Impact*. Hal ini dapat membantu pengembang *game* dan peneliti lainnya dalam meningkatkan pengalaman bermain dan memahami dampak sosial dan psikologis yang dihasilkan oleh hubungan semacam itu.