

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan penelitian yang telah peneliti lakukan dengan memahami dan mengkaji sesuai dengan data dan teori pada bentuk komunikasi interpersonal, dalam Pengaruh *Circle* Pertemanan dalam Aplikasi *Vtube Reality* terhadap Kepercayaan Diri Berkomunikasi pada Remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari pengaruh *circle* pertemanan pada aplikasi ini yaitu munculnya keterbukaan yang awalnya pengguna masih malu untuk memulai dan menunjukkan kemampuan komunikasinya, karena pengaruh teman dari *circle* pertemanan pada akhirnya menerima ajakan teman untuk mencoba memulai *broadcast* kemudian memberikan topik pembicaraan yang ingin disampaikan melalui fitur *broadcast*. Tindakan yang dilakukan oleh teman dari *circle* secara langsung memberikan keberanian pengguna yang awalnya malu untuk memulai kegiatan *broadcast*. Sikap positif yang dilakukan oleh *circle* pertemanan untuk mempengaruhi pengguna pada kepercayaan diri berkomunikasi selanjutnya adalah ketika suatu pengguna mengalami permasalahan yang muncul karena konflik yang disebabkan oleh pengguna akun lain. Pengguna yang bermasalah didalam aplikasi *Reality* dan memiliki *circle* pertemanan, ketika muncul suatu permasalahan cenderung untuk melakukan curhat (curahan hati) kepada pengguna dalam *circlenya*. Peran dari *circle* pertemanan ketika ada salah satu anggota *circle* yang sedang mengalami permasalahan, muncul rasa empati dan simpati dan mendapat dorongan untuk mencari tahu bagaimana permasalahannya, siapa yang melakukan, dan bagaimana kejadiannya. Tindakan ini dapat mempengaruhi secara positif pengguna yang memiliki masalah dengan pengguna lain ataupun dengan teman sesama *circle* untuk kembali semangat dan mendapatkan solusi terhadap permasalahannya. Peran positif dari *circle* pertemanan dapat menjadi sarana pengguna baru dalam mengembangkan keberanian untuk mencoba memulai

*public speaking*nya pada fitur *broadcast*, dengan begitu peluang pengguna akun baru untuk berani berbicara kepada banyak *viewer* atau *colab* akan semakin meningkat karena ada dorongan dari *circle* pertemanan. Selain memiliki dampak positif, dampak negatif yang ditimbulkan akibat *circle* pertemanan merupakan faktor yang sulit dihindari karena kedekatan antar pengguna akun berpotensi menimbulkan rasa perhatian yang lebih sehingga sering terjadi salah paham dan menyebabkan komunikasi menjadi tidak harmonis kemudian berujung pada saling mendiamkan satu sama lain. Keadaan seperti ini akan menyebabkan keretakan yang terjadi didalam *circle* pertemanan dan membuat pengguna yang berkonflik tidak memiliki keberanian dan rasa percaya diri yang sama seperti sebelum muncul permasalahan.

Aplikasi *Reality* memiliki fitur *avatar* yang menggantikan wajah asli pengguna. Fitur ini menyediakan berbagai macam pilihan pakaian, aksesoris, dan warna tembok didalam *broadcast* yang dapat meningkatkan daya tarik pengguna lain atau *viewers* agar tetap menonton *broadcast* yang dilakukan oleh pemilik *broadcast*. Keterkaitan dengan bagaimana penampilan *avatar* dapat mempengaruhi rasa percaya diri pengguna, karena adanya fitur pembayaran secara online dimana pengguna dapat membayarkan mata uangnya untuk ditukar kedalam mata uang *online* yang terdapat didalam aplikasi. Kegiatan ini familiar disebut dengan *top up*, sehingga pengguna dapat menggunakan mata uang *onlinenya* untuk membeli tiket penampilan secara acak. Pakaian yang didapatkan menggunakan tiket penampilan acak akan meningkatkan rasa percaya diri pengguna secara tidak langsung, karena penampilan yang dimiliki menggunakan tiket penampilan acak akan berbeda dengan pakaian yang telah disediakan secara gratis oleh aplikasi *Reality*, sebab tidak semua pengguna akun mau membeli atau melakukan *top up* untuk mendapatkan pakaian yang lebih bagus karena disamping itu fitur pakaian yang telah di sediakan secara gratis oleh *Reality* juga cukup bervariasi. Memiliki *avatar* yang belum tentu dimiliki oleh pengguna akun lain menjadi daya tarik tersendiri, dalam memberikan kesan berbeda kepada pengguna akun lainnya. Semakin berhasilnya menarik perhatian dengan menggunakan penampilan baru dapat meningkatkan kepercayaan diri

berkomunikasi di dalam ruangan *broadcast* karena tidak semua pengguna memiliki penampilan tersebut.

Manfaat yang didapatkan ketika memiliki *circle* pertemanan selain menambah relasi, *circle* pertemanan juga dapat menjadi tempat untuk berterus terang atau curhat tentang berbagai masalah yang dialami di dunia nyata. Dalam hal ini akan memicu sifat Empati dari *circle* pertemanan sehingga permasalahan yang dihadapi akan memberikan peluang untuk mendapatkan solusi dari berbagai individu dalam *circle* pertemanan. Hal ini terbentuk dari tujuan awal dimana setiap individu menyatukan diri dalam *circle* pertemanan karena memiliki kesamaan, hobi, atau idola dan sifat keterbukaan. Kebutuhan afiliasi untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam bentuk komunikasi interpersonal di *circle* pertemanan pada aplikasi *Reality*, menciptakan kebutuhan berhubungan baik dengan orang lain dalam konteks mendapatkan relasi baru, *followers* baru, serta idola baru. Kebutuhan afiliasi ini akan terwujud bila adanya interaksi yang baik antar anggota didalam *circle* pertemanan dengan memberikan sikap empati dan peduli, saling menghormati dan menghargai, memberi kebebasan anggota *circle* untuk berteman dengan *circle* lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat peneliti sampaikan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagi Penelitian Selanjutnya

1. Perlu dilakukan kajian dan analisis lanjutan untuk mengetahui seberapa efektif *circle* pertemanan terhadap kepercayaan diri berkomunikasi pada aplikasi *Reality*.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan komunikasi virtual maupun terkait dengan *circle* pertemanan agar di penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi.

