

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ketiga informan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hiperealitas dalam permainan peran atas meja *Dungeons & Dragons*. Hiperealitas ini dibangun bersama oleh para *player* yang membentuk dunia fiksi, replikasi dari realitas ke dalam permainan mereka. Pemain kemudian memiliki hubungan emosional terhadap karakter yang mereka ciptakan sendiri dan keterikatan pada dunia imajinatif yang juga diciptakannya sendiri. Hiperealitas ini dibentuk sejak awal mereka mencurahkan kreativitas dan keinginan mereka ke dalam karakter yang mereka bentuk, mereka lalu memiliki simpati terhadap karakter tersebut. Simulasi dari dunia nyata ini menjadi pelarian mereka dari dunia nyata yang membosankan. Mereka memiliki kesadaran akan batas-batas fiksi dan realitas yang ada dan sadar bahwa permainan yang mereka mainkan penuh dengan romantisasi dan replikasi.

Bentuk nyata dari hiperealitas dalam *tabletop RPG Dungeons & Dragons* yang dilakukan oleh informan adalah contohnya menanggapi kesedihan karakter mereka, ikut marah ketika karakter mereka tidak mendapatkan akhir yang menyenangkan, bahkan sampai kontemplasi dan perasaan murung ketika membayangkan nasib buruk yang dialami karakter mereka. Para informan juga menuturkan bahwa mereka menemui orang-orang yang tidak dapat membedakan fiksi dan realitas akibat dari *Dungeons & Dragons*, seperti berlagak seperti karakter di kondisi yang tidak tepat hingga mencampurkan urusan dunia nyata dengan dunia fiksi.

Informan memahami bahwa diperlukan adanya pembeda yang jelas yang dapat membedakan antara menikmati media permainan *roleplay* dan masuk ke dalam cerita dengan mencampurkan kenyataan dengan simulasi. Mereka menuturkan bahwa diperlukan adanya kesadaran dan kecermatan pemain dalam menghadapi hal tersebut

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat diberikan adalah diperlukannya peningkatan literasi media agar individu lebih kritis dalam menerima dan menafsirkan informasi di media, dalam hal ini konsumsi kultur populer dan fiksi. Penelitian terkait dampak kesehatan dari media permainan dan hubungannya konsumsi media, khususnya dalam konteks *tabletop RPG* masih sangat terbatas, Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk memahami bagaimana *tabletop* mempengaruhi kesehatan pemainnya secara psikologis dan sosial.

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain, penelitian ini hanya berfokus pada pemain *tabletop RPG Dungeons & Dragons* yang bermain di *server Discord DndJakarta*. Metode yang digunakan adalah wawancara kualitatif, yang walau telah mendapatkan gambaran mengenai hiperealitas yang dibentuk oleh pemain, tetapi masih belum menjawab dampak dari fenomena yang terjadi bagi pemain. Penelitian lanjutan dapat memperdalam topik mengenai dengan lebih spesifik seperti dampaknya secara sosial atau psikologis bagi pemain *tabletop RPG* dengan lebih spesifik, atau menggunakan metode yang berbeda dalam memahami topik serupa.