

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan rangkuman temuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, sekaligus merefleksikan implikasi konseptual dan praktis dari fenomena yang diteliti. Penjabaran dalam bab ini bertujuan untuk menegaskan kembali posisi penelitian dalam kajian Ilmu Komunikasi serta memberikan arah pengembangan studi selanjutnya terkait praktik kerja digital kreator *game* daring.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa pengalaman kreator konten pemula *Mobile Legends: Bang Bang* dari Generasi Z dalam membangun identitas virtual dan peluang kerja digital berlangsung sebagai proses yang dinamis, tidak linear, dan sangat bergantung pada pengalaman subjektif masing-masing kreator. Praktik berkonten tidak hanya berorientasi pada produksi konten semata, tetapi juga melibatkan proses pembentukan identitas virtual, relasi sosial, serta negosiasi nilai ekonomi yang berlangsung secara bertahap dalam ekosistem budaya partisipatif digital.

Pada tahapan *expressions*, proses pembentukan identitas virtual dimulai dari ekspresi diri yang berakar pada kesenangan bermain dan keinginan untuk diakui oleh audiens. Ekspresi yang ditampilkan dalam konten tidak selalu bersifat strategis sejak awal, melainkan berkembang seiring pengalaman dan respons audiens yang diterima. Di sinilah persona digital pertama kali dikonstruksi melalui pilihan konten, gaya komunikasi, dan konsistensi tampilan diri di *platform*. Identitas virtual pada tahap ini bersifat cair dan terus bergerak, dibentuk oleh negosiasi antara kesenangan personal dan tanggung jawab sosial sebagai kreator.

Pada tahapan *affiliations*, relasi sosial dengan komunitas dan audiens terbukti memainkan peranan penting dalam memperkuat legitimasi identitas virtual kreator. Hubungan dengan sesama kreator, teman *main bareng*, maupun komunitas digital menjadi sumber dukungan emosional sekaligus ruang validasi sosial bagi persona digital yang sedang dibangun. Identitas virtual tidak terbentuk secara individual,

melainkan diakui dan diperkuat melalui interaksi kolektif yang berulang dalam ekosistem *Mobile Legends: Bang Bang*. Afiliasi yang terbangun tidak selalu berbentuk komunitas formal, melainkan sering kali hadir dalam interaksi informal yang memperkuat rasa memiliki dan solidaritas antar kreator.

Tahapan *collaborative problem-solving* memperlihatkan bahwa identitas virtual kreator juga terbentuk melalui proses mengatasi hambatan secara bersama. Hambatan teknis, emosional, maupun manajerial disikapi melalui berbagai strategi mulai dari diskusi dengan sesama kreator, pembelajaran mandiri, interaksi spontan saat bermain bersama, hingga pembagian peran secara fungsional. Kreator yang mampu mengelola tantangan dan membangun sistem kerja yang adaptif secara tidak langsung memperkuat dimensi kompetensi dari identitas virtual mereka, sehingga diakui sebagai kreator yang andal oleh komunitas.

Sementara itu, pada dimensi *circulations*, identitas virtual kreator memperoleh pengakuan yang lebih luas melalui sirkulasi konten di ruang digital. Monetisasi tidak selalu menjadi tujuan utama, melainkan hadir sebagai pengalaman yang dinegosiasikan seiring meningkatnya visibilitas dan interaksi audiens. Bagi sebagian kreator, monetisasi berfungsi sebagai validasi sosial dan ekonomi yang memperkuat identitas virtual mereka sebagai kreator yang diakui publik. Sementara bagi yang lain, monetisasi diposisikan sebagai peluang situasional yang tidak boleh mendominasi makna aktivitas berkonten. Temuan ini menegaskan bahwa pembentukan identitas virtual dalam ekosistem *Mobile Legends: Bang Bang* sarat dengan ketidakpastian, sehingga kreator mengembangkan strategi adaptif untuk menjaga keberlanjutan eksistensi digital mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kreator *Mobile Legends: Bang Bang* pemula membangun identitas virtual mereka melalui proses yang berkelanjutan dan multidimensional di mana ekspresi diri, afiliasi komunitas, kolaborasi, dan sirkulasi konten saling menopang dalam membentuk persona digital yang diakui oleh audiens. Proses ini sekaligus membuka peluang kerja digital yang nyata namun masih bersifat embrionik, di mana batas antara hobi dan pekerjaan, antara

ekspresi diri dan tuntutan performativitas, menjadi semakin kabur namun tetap bermakna bagi para pelakunya.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa praktik berkonten *Mobile Legends: Bang Bang* pemula tidak dapat dipahami hanya melalui pendekatan ekonomi kreatif semata, melainkan perlu dilihat sebagai pengalaman sosial kultural yang kompleks. Kerja digital dalam konteks ini memperlihatkan karakter *precarious work* bentuk kerja yang fleksibel namun rentan terhadap ketidakstabilan. Kreator pemula berada dalam posisi transitional yang terus bergerak, di mana batas antara kesenangan bermain dan orientasi produktivitas digital menjadi semakin kabur, sementara identitas virtual mereka terus dinegosiasikan seiring perkembangan ekosistem *platform* digital.

Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa budaya partisipatif dalam ekosistem *Mobile Legends: Bang Bang* tidak selalu identik dengan kebebasan tanpa batas. Meskipun kreator memiliki ruang untuk berekspresi, berkolaborasi, dan membangun identitas virtual secara mandiri, mereka tetap berada dalam struktur *platform* yang diatur oleh logika algoritmik dan mekanisme distribusi konten yang tidak sepenuhnya transparan. Partisipasi digital dengan demikian dapat dipahami sebagai praktik yang bersifat relasional kreator tidak sepenuhnya otonom, melainkan senantiasa bernegosiasi dengan sistem teknologi, ekspektasi audiens, serta dinamika komunitas yang membentuk sekaligus membatasi ruang gerak mereka.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu disadari. *Pertama*, jumlah informan yang terbatas serta fokus pada kreator pemula menyebabkan temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan pada seluruh kreator *Mobile Legends: Bang Bang*. *Kedua*, penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif yang disampaikan melalui wawancara, sehingga dinamika pengalaman kreator yang bersifat fluktuatif dan berubah seiring waktu kemungkinan belum sepenuhnya terakomodasi. *Ketiga*, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam dimensi gender, latar belakang sosial ekonomi, maupun perbedaan akses

teknologi yang mungkin memengaruhi proses pembentukan identitas virtual kreator secara signifikan.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, hasil penelitian ini sebaiknya dipahami sebagai potret kontekstual mengenai proses pembentukan identitas virtual dan peluang kerja digital kreator *Mobile Legends: Bang Bang* pemula dalam lanskap budaya partisipatif di Indonesia. Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa praktik berkonten bukan sekadar aktivitas produksi media, melainkan proses sosial yang sarat refleksi, ketegangan, harapan, dan adaptasi yang terus berlangsung seiring perkembangan teknologi dan ekosistem *platform* digital.

Dengan demikian, menjawab rumusan masalah penelitian ini: pengalaman kreator konten pemula *Mobile Legends: Bang Bang* dari Generasi Z dalam membangun identitas virtual dan peluang kerja digital berlangsung sebagai proses yang dinamis dan multidimensional. Identitas virtual tidak dibangun secara tiba-tiba, melainkan dikonstruksi secara bertahap melalui empat tahapan *participatory culture* dari ekspresi diri yang berakar pada kesenangan bermain, keterikatan komunitas yang memberikan legitimasi sosial, kolaborasi yang memperkuat kompetensi, hingga sirkulasi konten yang membuka pengakuan publik dan peluang ekonomi. Proses inilah yang menjadikan aktivitas berkonten *Mobile Legends: Bang Bang* bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah praktik kerja digital yang bermakna, adaptif, dan terus dinegosiasikan dalam ekosistem *platform* yang tidak pernah berhenti berubah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai praktik berkonten kreator *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) pemula, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi secara akademis dan praktis, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam ekosistem kreator digital. Saran-saran ini disusun berdasarkan temuan penelitian dan disesuaikan dengan fokus kajian dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya terkait praktik kerja digital dan budaya partisipatif, sebagai berikut:

### 5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami proses pembentukan identitas virtual dan praktik kerja digital di ranah kreator *game* daring. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan konteks penelitian, misalnya dengan melibatkan kreator dari *platform* yang berbeda atau dengan tingkat profesionalitas yang lebih beragam, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika pembentukan identitas virtual dan kerja kreator digital. Selain itu, kajian mendatang juga perlu mengeksplorasi lebih dalam bagaimana identitas virtual terbentuk di berbagai konteks *game* dan *platform*, mengingat penelitian ini baru menjangkau satu ekosistem spesifik, sehingga variasi pengalaman pembentukan identitas virtual di ruang digital yang lebih luas masih terbuka untuk diteliti.

Selain itu, penelitian mendatang dapat mengembangkan pendekatan metodologis yang lebih beragam, seperti penggunaan etnografi digital atau observasi jangka panjang, sehingga mampu menangkap dinamika relasi sosial, algoritma *platform*, serta perubahan strategi pembentukan identitas virtual kreator secara lebih mendalam. Dengan demikian, kajian mengenai identitas virtual dan kerja digital tidak hanya berfokus pada hasil ekonomi, tetapi juga pada pengalaman subjektif dan proses sosial yang menyertainya.

### 5.2.2 Saran Praktis bagi Kreator Konten Pemula *Mobile Legends: Bang Bang*

Berdasarkan temuan penelitian, kreator *Mobile Legends: Bang Bang* pemula disarankan untuk membangun kesadaran sejak awal bahwa praktik berkonten merupakan bentuk kerja digital yang memiliki tantangan teknis, emosional, dan ekonomi. Kreator perlu mengembangkan strategi yang berkelanjutan, seperti menjaga konsistensi jadwal, membangun relasi yang sehat dengan audiens, serta menyesuaikan ekspektasi terhadap hasil monetisasi yang cenderung fluktuatif. Lebih dari itu, kreator juga perlu menyadari bahwa identitas virtual yang dibangun secara konsisten dan autentik merupakan aset jangka panjang yang tidak hanya memengaruhi pertumbuhan

audiens, tetapi juga menentukan posisi dan legitimasi mereka dalam ekosistem digital yang semakin kompetitif.

Selain itu, kreator juga disarankan untuk tidak sepenuhnya bergantung pada aspek monetisasi sebagai sumber motivasi utama. Menjaga kenyamanan personal, kesehatan mental, dan kesenangan dalam berkonten menjadi faktor penting agar aktivitas ini dapat dijalani secara jangka panjang. Kolaborasi dengan sesama kreator, baik secara formal maupun informal, juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang belajar, berbagi pengalaman, dan saling mendukung dalam menghadapi dinamika kerja digital sekaligus memperkuat identitas virtual secara kolektif.

### **5.2.3 Saran bagi Platform Digital**

*Platform* digital yang menjadi ruang distribusi konten kreator diharapkan dapat memberikan sistem dan kebijakan yang lebih transparan, khususnya terkait algoritma distribusi konten dan mekanisme monetisasi. Transparansi ini penting agar kreator pemula memiliki pemahaman yang lebih jelas mengenai peluang, risiko, serta batasan dalam praktik kerja digital yang mereka jalani.

Selain itu, *platform* juga disarankan untuk menyediakan fitur pendukung yang mampu membantu kreator dalam mengelola aktivitas berkonten secara lebih sehat dan berkelanjutan, seperti pengaturan jadwal, fitur komunitas yang inklusif, serta sistem dukungan bagi kreator pemula. Dengan demikian, *platform* tidak hanya berfungsi sebagai ruang distribusi konten, tetapi juga sebagai ekosistem yang mendukung keberlangsungan kerja kreator digital.