BAB V

KESIMPULAN, IMPIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada sembilan informan mengenai konstruksi makna menggunakan fenomenologi transendental Husserl pada game online DotA 2 bagi *Gamers* Cyberia Digital Lounge Bandung dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melihat dari faktor kesengajaan, bahwa penilaian awal dan minat bermain dipengaruhi oleh *gameplay* menarik dan menantang yang dimiliki oleh DotA 2.*Game* ini dirasakan oleh informan memberikan kesempatan pada pemainannya untuk membentuk jalan permainan sendiri. Pemain tidak terpaku dengan *role* yang monoton, hal ini dipengaruhi salah satu nya oleh keberagaman *hero* yang di tawarkan oleh DotA 2, setiap *hero* memiliki kemampuan (*skill*) yang berbeda pula. Hal ini memunculkan harapan bagi informan agar dapat menghasilkan prestasi dan menjadikan DotA 2 sebagai media untuk mencari penghasilan tambahan.
2. Hasil penelitian menunjukkan pada faktor noema dan noesis, gambaran/deskripsi awal mengenai DotA 2 sesuai dengan pengalaman yang dirasakan setelah memainkan permainan tersebut. Informasi mengenai DotA 2 seputar menariknya dan berkualitasnya permainan tersebut, sesuai dengan yang pengalaman saat menggnakannya
3. Pada faktor intuisi menghadirkan esensi pemain mengenai permainan DotA 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa sadar merasakan efek adiksi dari permainan ini. Hal ini pula merujuk pada pengaruh yang hadir bagi pemainnya, informan mengungkapkan bahwa mereka lebih merasakan pengaruh positif, seperti, menjadi pribadi yang memiliki wawasan dan mental kompetisi yang baik. Selain itu informan merasakan bahwa DotA 2 menjadi media yang efektif untuk

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang memiliki ketertarikan sejenis. apabila dibandingkan dengan pengaruh negatif, seperti, melalaikan waktu dan anti sosial, dengan kehadiran DotA 2 pada kehidupan mereka.

4. Dan faktor terakhir melihat pengaruh dunia luar atau lingkungan terdekat pada proses pemaknaan DotA 2 bagi pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sekitar informan, seperti teman teman sepermainan dan teman dekat, menjadi faktor pendorong terbesar bagi mereka untuk bermain DotA 2 secara terus menerus. Teman – teman serta komunitas/tim menjadi alasan mereka untuk bermain setiap hari.

5.2 IMPLIKASI

Penelitian ini diharapkan untuk menyumbang kajian lebih lanjut akan topik fenomenologitransendental Husserl terutama dalam hal konstruksi makna *game online* bagi komunitas *gamers* di Bandung. Melihat hasil penelitian ini diharapkan para *gamers* dapat memanfaatkan permainan DotA 2 sesuai dengan makna yang terbentuk pada *gamers* yaitu berupa hiburan. Terlebih lagi bagi *gamers* yang memiliki harapan untuk menjadi pemain DotA 2 profesional dapat memafaatkan permainan tersebut untuk menghasilkan prestasi dan tak hanya membuang waktu percuma.

5.3 REKOMENDASI

DalamPenelitian ini telah menunjukkan bahwa makna yang terbentuk mengenai *game online* DotA 2 pada *gamerscyberia digital lounge* merupakan hiburan yang telah menjadi sebuah adiksi karena memiliki *gameplay* menarik serta sebagai sarana bersosialisasi dan menjalin pertemanan di dalam lingkungan yang memiliki ketertarikan yang sama . Dengan demikian hal ini memunculkan beberapa implikasi, antara lain:

1. Rekomendasi terhadap kebijakan pemerintah

   Pada hasil penelitian, dapat dilihat seberapa besar ketertarikan dan potensi yang dimiliki oleh *gamers* terhadap *game online*, pada penelitian ini, DotA 2. Akan lebih baik apabila pemerintah menyambut baik ketertarikan dan potensi ini dengan memfasilitasi serta mendukung *gamers* yang ingin menghasilkan prestasi. *Esport* atau olahraga berbasis elektronik pada zaman sekarang telah berkembang dengan sangat pesat dan signifikan. Di negara – negara maju lainnya, *Esport* bukan lah sesuatu yang asing untuk di mainkan oleh remaja bahkan anak kecil sekalipun. Meskipun stigma yang berkembang mengenai *game online* mengarah pada sesuatu yang negatif, tetapi apabila hal tersebut dapat di fasilitasi dan di awasi pasti akan mampu menghasilkan sebuah prestasi bagi pemainnya terlebih lagi bagi negara.

2. Rekomendasi terhadap pengguna *game online*

   Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa informan menyatakan mereka merasakan dampak negatif dari *game online*. Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan penyadaran bagi *gamers* yang kehidupannya didominasi oleh *game online*agar mampu memanfaatkan permainan tersebut, bukan malah dimanfaatkan. Peneliti berharap *gamers*dapat mengontrol diri sendiri dan mampu menempatkan permainan ini sesuai dengan prioritas yang telah di pertimbangkan diantara kegiatan yang lainnya. Apabila *gamers* memiliki harapan untuk menjadi pemain profesional akan lebih baik apabila *gamers* memposisikan permainan ini secara profesional pula, seperti tidak mengabaikan lingkungan luar dan kebutuhan diri sendiri.

3. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya

   Pembatasan penelitian ini hanya pada konstruksi makna *game onine* DotA 2 bagi *Gamers Cyberia Digital Lounge* Bandung, sehingga hasil

yang didapatkan masih kurang meluas. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan dengan penelitian yang lebih meluas pada cakupan objeknya, seperti memperbanyak jumlah objek penelitian.

4. Rekomendasi pada cara pandang lingkungan terhadap *gamers*

   Peneliti mengharapkan lingkungan luar, seperti keluarga dan teman – teman dekat *gamers*, tidak memiliki stereotipe negatif mengenai *gamers*. Tidak semua pemain game online merupakan individu yang sulit bergaul, egois, tidak punya kehidupan nyata dan hanya mementingkan *game online* saja. Beberapa pemain mungkin benar memiliki sifat seperti itu, tetapi tidak semua pemain memiliki sifat tersebut. Semakin berkembangnya stereotipe ini, orang tua khususnya sering melarang anaknya untuk bermain *game online*. Hal ini berdampak pada tidak dapatnya individu mengikuti minat dan hobinya, akan sangat disayangkan apabila individu tersebut memiliki bakat di bidang *game online* namun tidak mendapatkan dukungan oleh lingkungan terdekat akibat stereotipe yang berkembang.