

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil, pengolahan dan analisis data penulis menyimpulkan presentase gambaran tingkat dampak *esports* terhadap persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri pemainnya dapat digambarkan sebagai berikut:

Pada persepsi diri berdasarkan hasil pengolahan data maka dapat disimpulkan jika para pemain *esports* sekitar 50 sampai 60 persen pada umumnya memiliki *personality* yang berjiwa sosial, berprestasi, rajin, meskipun mempunyai kepribadian yang introvert, meskipun lebih 60 persen memiliki emosi yang tinggi. Kemudian, kemampuan berpikir serta kontrol sikap lebih dari 70 persen menjawab jika kemampuan berpikir mereka masih berjalan dengan normal dan sehat, serta memiliki meskipun mereka bermain *game* mereka masih mampu untuk mengontrol sikap dan perilaku mereka dilingkungan sekitarnya.

Secara persepsi kemampuan berkomunikasi 60 sampai 70 persen berpendapat jika *esports* membuat komunikasi menjadi bertambah luas, fleksibel, dan tidak terbatas, meskipun disayangkan cara berkomunikasi yang berada pada *esports* memang kebanyakan mengarah kepada hal – hal yang berbau negatif seperti pelontaran kata–kata kasar dan kotor (*toxic chat*), kemudian kata–kata umpatan juga sering terlempar dari mulut para pemain, bahkan *cyber bullying* juga sering dijumpai dalam dunia *esport*, meskipun beberapa pemain mengaku tidak semua cara dan bentuk komunikasi yang ada dalam *esports* berbau dan mengarah pada hal–hal yang negatif.

Bentuk komunikasi yang terdapat dalam *esports* juga kebanyakan mengarah kepada hal yang negatif baik secara verbal maupun non verbal seperti melakukan gestur mengejek kepada rekan tim maupun lawan bermain, tidak menjaga tutur kata dan bahasa sopan santun dengan baik, dan mengeluarkan kata-kata hinaan dan celaan terhadap rekan tim maupun lawan bermain. Terdapat juga beberapa hal positif bentuk komunikasi yang dimiliki para pemain seperti menunjukkan *respect* kepada lawan dengan melakukan selebrasi sewajarnya ketika sudah menyelesaikan pertandingan.

Persepsi terakhir persepsi risiko diri peneliti menemukan jika risiko diri yang ada secara risiko keuangan dan transaksi pembelian *esports* tidak terlalu berdampak didalamnya, dimana *esports* tidak selalu membuat para pemainnya menjadi orang yang rakus dan boros dalam hal membeli keperluan – keperluan yang ada dalam *esports*. Akan tetapi, secara psikologis dan fisiologis *esports* memang cukup memiliki dampak didalamnya, secara psikologis para pemain memiliki emosi yang tidak stabil serta memiliki gangguan *fear of missing out* (FOMO) yang artinya mereka selalu tidak ingin tertinggal pada hal yang sedang terkenal merasa sedikit terganggu bila belum mengikuti atau membeli sesuatu yang sedang terkenal dan dibicarakan orang tersebut. Terhadap kinerja aktifitas yang lain juga *esports* membuat aktifitas yang lain mudah serta membuat semangat untuk mengerjakan aktifitas yang lain tersebut. Terakhir secara fisiologis atau kesehatan *esports* meskipun olahraga yang hanya berdiam diri pada umumnya masalah kesehatan yang dialami para pemain *esports* adalah kualitas tidur yang terganggu, merasa nyeri, kebas, kesemutan pada bagian tubuh tertentu, serta risiko penglihatan yang menjadi kabur atau *minus*.

Berdasarkan pemaparan kesimpulan yang peneliti sampaikan *esports* memiliki dampak terhadap persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri pemainnya, akan tetapi dampak yang dihasilkan tidak selalu berdampak pada hal yang cenderung ke arah yang negatif melainkan *esports* juga memiliki dampak positif yang tersimpan didalamnya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian, berikut disajikan implikasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Melihat dampak yang ditimbulkan dari *esports* cukup tinggi pengaruhnya diharapkan para pemain yang terlibat didalamnya mampu menahan diri mereka dari dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya *esports* ini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian dengan ini Penulis kemukakan rekomendasi yang dianggap relevan.

- 5.3.1. Kepada para pemain yang terlibat langsung dalam *esports* semoga dapat lebih memilih dan bijak dalam penggunaan *esports* yang mereka

mainkan supaya tidak menimbulkan dampak yang akan merugikan diri mereka dan lingkungan sekitar mereka.

5.3.2. Kepada para masyarakat umum yang tidak terlalu mengetahui *esports* semoga tidak terjadinya stigma kalau *esports* hanya menimbulkan dampak negatif saja.

5.3.3. Untuk peneliti diharapkan di penelitian–penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih memperbanyak sumber data yang ada tidak hanya dari bentuk kuesioner atau survei saja, guna untuk menemukan penelitian yang lebih kaya dan beragam pengetahuan yang terdapat didalamnya.