

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Secara keseluruhan, dimensi *Agreeableness* , *Conscientiousness* , dan *Intellect* adalah dimensi yang banyak memiliki skor tinggi dari 34 subjek, sedangkan dimensi yang paling banyak memiliki skor rendah adalah *Emotional Stability* dan dimensi *Extraversion* berada di tengah-tengah. Kurangnya individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi *Extraversion* dan banyaknya subjek yang memiliki skor tinggi pada *Agreeableness* memperlihatkan bahwa dalam *gamers Esports* di kota Bandung kurang memiliki individu yang bisa menjadi kapten didalam tim, hal tersebut dapat membuat kondisi permainan dalam komunikasinya menjadi pasif dan tidak terarah, serta kurangnya ide yang bisa diungkapkan ketika permainan berlangsung.
2. Dari dimensi *Emotional Stability* yang paling banyak memiliki skor rendah terutama pada *rank Divine* hingga *Immortal*, dapat diambil kesimpulan bahwa memiliki skor tinggi pada dimensi *Emotional Stability* tidak terkait dengan menjadi *gamers Esports*, hal tersebut bertolak belakang dengan penelitian Rachma & Handoyo, 2016 yang menyebutkan dimensi *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Openness / Intellect* berpengaruh signifikan dalam konteks bekerja.
3. Kepopuleran *game Dota 2* di Bandung disebabkan karena sebanyak 31 subjek (91,2%) memiliki skor *Intellect* yang tinggi, dimana individu

dengan skor *Intellect* yang tinggi menyukai hal yang kompleks dimana *game Dota 2* memiliki banyak perpaduan kombinasi. Selain itu dimensi *Agreeableness* yang memiliki hasil dominan pada skor tinggi sebanyak 30 responden (88%) menandakan bahwa kebanyakan para *gamers Esports Dota 2* adalah orang yang ramah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan proses penelitian secara keseluruhan dan hasil-hasil yang diperoleh, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang-orang yang ingin membuat organisasi *Esports Dota 2* khususnya di Bandung, sebaiknya perhatikan komposisi di dalam timnya, setidaknya harus ada 1 individu dengan skor tinggi pada dimensi *Extraversion*.
2. Bagi peneliti yang tertarik mengambil penelitian yang serupa, sebaiknya penelitian dilakukan untuk menggambarkan *gamers Esports* di Indonesia, Selain itu karena *game Dota 2* dimainkan secara kelompok perhatikan teori-teori mengenai kelompok hubungannya dengan peran atau *role* yang ada di dalam *game Dota 2*.