

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menurut pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian yang disampaikan pada bab I, maka penulis dapat memberikan kesimpulan akan motif-motif para pemain *game online* dan kategorisasi pemain *game online* sebagai berikut :

5.1.1 Motif-motif Para Pamer

1. Motif Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri adalah bentuk pencapaian manusia akan sesuatu yang diperjuangkan, dengan mengembangkan seluruh sifat-sifat dan potensi-potensi yang dimiliki dengan melakukan yang terbaik dari yang individu bisa.. Penulis menilai bahwa para *gamer* mampu mengaktualisasikan diri melalui dunia maya, yaitu pencapaian dalam bermain *game online*. Pencapaian yang diraih dengan mengikuti bahkan menjuarai berbagai macam perlombaan atau turnamen-turnamen yang diadakan di berbagai kota besar di Indonesia yang diadakan oleh para *publisher game online*. Pencapaian yang didapatkan dengan cara bersusah payah bermain *game online*, menguras waktu, tenaga, dan biaya tersendiri. Sekalipun banyak rintangan dan pandangan skeptis akan buruknya citra para *gamer*.

2. Motif Ekonomi

Kebutuhan dasar manusia adalah sandang, pangan, dan papan. Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan berkembangnya dunia *game online*, maka kebutuhan akan bermain *game online* menjadi harus bagi para penikmatnya. Berdasarkan hasil penelitian, menurut penulis mencari nafkah melalui bermain *game online* sudah menjadi hal yang umum di kalangan para *gamers*, mendulang *item-item* maupun *gold* yang bisa di transaksikan melalui uang elektronik yang akhirnya menjadi mata uang resmi yang berlaku di masyarakat. Tidak perlu bekerja layaknya para karyawan di kantor, para *gamers* mampu mengolah *game online* menjadi sesuatu yang bernilai ekonomi.

3. Motif Hiburan

Kebutuhan manusia tidak hanya bersifat ragawi, yang berkenaan pemenuhan nafsu badan seperti makanan dan pakaian. manusia juga memerlukan pemenuhan yang bersifat rohani salah satunya adalah hiburan. *Game online* menjadi hiburan tersendiri bagi para penikmatnya, hiburan untuk melepas lelah, sejenak lepas dari rutinitas kepenatan pekerjaan, sebagai sarana pelepas stress. Penulis melihat para *gamers* rata-rata menikmati kegiatan bermain *game online* ini, mereka mampu meluangkan waktu sejenak dari rutinitas demi menikmati hiburan yang satu ini. Kebutuhan akan hiburan ini sangat penting bagi manusia, kebahagiaan akan menikmati sesuatu yang kita senangi adalah mahal harganya dan tidak bisa dibeli apapun.

4. Motif Afiliasi

Berkomunikasi dengan sesama manusia tidak bisa dielakan di keseharian kesibukan manusia. Begitupun di dunia maya seperti *game online*, penulis melihat para *gamers* mampu berkomunikasi satu sama lain tanpa perlu melihat dan bertemu secara fisik. Terdapat hubungan timbal balik di dalam *game online* ini, para *gamers* berkomunikasi melalui fasilitas chatting yang disediakan di dalamnya, para *gamer* berinteraksi dalam jual beli, bahkan para *gamers* membentuk kelompok-kelompok di dalam *game online* sebagai wadah untuk berkomunikasi berbagi tips, saran dan trik bermain *game online* yang biasa disebut dengan *Guild*.

5.1.2 Tipe-tipe Pemain *Game online*

1. Tipe Penikmat

Penulis menyimpulkan bahwa *gamer* bertipe penikmat ini adalah *gamer* yang hanya menggunakan *game online* sebagai hiburan semata, sebagai sarana untuk melepaskan penat dari kejenuhan aktivitas rutin sehari-hari. Mereka membagi waktu di sela-sela kesibukannya untuk bermain *game online*, dengan lamanya waktu bermain yang relatif tidak terlalu lama.

2. Tipe Petarung

Gamer tipe petarung menurut penulis adalah *gamer* yang menikmati waktu bermain *game online* pilihan mereka. Tipe *gamer* ini mampu berada cukup lama di depan layar monitor, ada hal yang ingin mereka capai di dalamnya, baik itu hanya sekedar bermain solo, maupun bermain dengan kelompok. Tidak sedikit

tipe *gamer* petarung yang serius menekuni bidang *game online* ini mampu berprestasi di beberapa perlombaan skala nasional maupun turnamen bertaraf internasional yang di selenggarakan oleh *publisher* atau promotor-promotor *game online* tertentu.

3. Tipe Petani (*farmer*)

Gamer tipe petani (*farmer*) adalah *gamer* yang berfokus untuk mengumpulkan *equipment*, *item-item*, dan *gold* dari suatu *game online* yang dimainkan agar dapat diperjualbelikan menjadi mata uang yang sah yang berlaku di masyarakat. Penulis melihat *gamer* tipe petani ini banyak meluangkan waktu lebih lama dibandingkan tipe-tipe *gamer* diatas, kegiatan mengumpulkan *gold* atau yang biasa dikenal dengan istilah *farming* ini sering dilakukan lebih dari 6 jam dalam, bahkan hingga 24 jam. Kebutuhan ekonomi banyak mendorong para *gamer* menjadi tipe petani tanpa mereka sadari, *game online* tidak hanya sebagai hiburan tetapi *game online* menjadi sarana memenuhi kebutuhan ekonomi bagi *gamer* tipe petarung (*farmer*).

5.2 Saran atau Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengajukan rekomendasi (saran-saran), baik rekomendasi teoritis maupun rekomendasi praktis, yang semuanya mengacu kepada kegunaan penelitian sebagaimana dikemukakan di bab pendahuluan.

5.2.1 Rekomendasi Teoritis

1. Penulis berharap dengan penelitian tentang fenomena pengguna *game online* ini, dapat menjadi khazanah baru di bidang penelitian khususnya studi ilmu komunikasi di Universitas Islam Bandung.
2. Penulis berharap penelitian mengenai fenomena *game online* ini mampu membuka cakrawala baru bagi penelitian fenomenologi selanjutnya, dan mampu dikembangkan lagi baik di kalangan akademis maupun non akademis. Penulis sadar bahwa di dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, semoga Mahasiswa Fikom Unisba ke depannya bisa membuat penelitian mengenai fenomena para pengguna *game online* ini lebih baik.
3. Penulis berharap penelitian mengenai fenomena pengguna *game online* dapat dilanjutkan namun dengan subjek penelitian yang berbeda dengan metode yang berbeda pula.

5.2.2 Rekomendasi Praktis

Penelitian ini diharapkan secara praktis memberi kontribusi yang baik bagi dunia *game online* maupun bagi masyarakat umum. Pengetahuan akan dunia *game online* dan *gamers* ini patut diketahui dan diperkenalkan agar mampu memberikan pandangan lain kepada masyarakat mengenai eksistensi para *gamers* dan dunia *game online* di dalamnya.