

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian melalui tahapan kode televisi John Fiske, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1. Dalam level realitas *game* ini terlihat menarik dengan memperlihatkan kisah fantasi serta petulangan yang *epic*. Ada beberapa tampilan yang menarik dari segi realitas, salah satunya adalah kostum yang beragam tergantung ras dan *job* yang ada dalam karakter. Salah satu kostum yang menunjukkan unsur pornografi yang ada adalah kostum dari *rogue* yang digambarkan dengan baju yang mini ditambah dengan sepatu boot panjang. *Special effect* serta suara music maupun dialog yang mendukung membuat *game* ini menjadi semakin menarik untuk dimainkan.

5.1.2. Pada level representasi unsur pornografi mulai terlihat dari jenis *game* yang berbentuk RPG (*Role Player Game*) sehingga memungkinkan pemain untuk memiliki hubungan dengan karakter lain yang ada dalam *game*. Pembahasan pada bagian karakter menemukan adanya fitur *romance*. Fitur *romance* adalah bukti jelas adanya pornografi dalam *game* ini. Tidak hanya menampilkan adegan hubungan intim berupa pelukan serta ciuman vulgar tanpa sensor dan penampilan karakter setengah

telanjang. Selain itu *game* ini pun memiliki adegan *gay* dan *lesbi* dan juga tempat prostitusi yang disebut *The Blooming Rose*.

5.1.3. Pada level Ideologi, *game Dragon Age 2* menunjukkan paham Kapitalisme.

Industri *video game* yang berasal dari barat menganut paham kapitalisme dimana semuanya pasti berhubungan dengan uang. Sehingga konten-konten pornografi dalam hal ini *romance* merupakan salah satu cara untuk menaikkan penjualan serta *rating* sehingga *publisher* mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya.

## 5.2. Saran atau Rekomendasi

### 5.2.1. Saran kepada keilmuan

*Video game* merupakan salah satu media komunikasi yang menarik untuk diteliti hanya saja sampai saat ini masih sedikit penelitian yang mengambil *video game* sebagai fokus utama. Di perpustakaan Unisba pun baru terdapat empat penelitian mengenai *video game*, hal ini menunjukkan bahwa minat terhadap ranah ini masih sangat sedikit. Penulis menyarankan agar penelitian-penelitian khususnya dari kacamata komunikasi mencoba melihat *video game* sebagai ranah baru yang menarik untuk diteliti, sebab *video game* memiliki bahaya yang sama dengan media komunikasi lainnya. Selain itu peneliti berharap skripsi ini bisa menjadi acuan atau referensi untuk penelitian sejenis yang selanjutnya khususnya pada uji keabsahan data yang masih jarang dipakai yakni uji pemeriksaan sejawat.

### 5.2.2. Saran kepada pemerintah

Perhatian pemerintah khususnya Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia terhadap *video game* bisa dikatakan masih sedikit. Hal ini dibuktikan belum adanya lembaga khusus yang menangani mengenai penyebaran, penggunaan, serta pemantauan *video game* di Indonesia. Dengan adanya konten-konten berbahaya dalam *video game* penulis menyarankan sekarang sudah saatnya untuk mulai memperhatikan secara serius mengenai masalah ini setidaknya dengan cara mendukung gerakan-gerakan literasi media yang dilakukan oleh kelompok-kelompok masyarakat.

### 5.2.3. Saran untuk orang tua

Sasaran *video game* mayoritas adalah anak-anak. Anak-anak akan menjadi korban bila orang tua tidak mulai memperhatikan dan memantau apa yang dimainkan oleh anak-anak. Paradigma orang tua mengenai *video game* harus segera diubah. *Video game* tidak hanya untuk anak-anak, hal ini berarti banyak konten *video game* yang berbahaya bagi anak-anak mulai dari kekerasan, pornografi, terorisme, dan lain sebagainya. Sudah saatnya orang tua lebih mengawasi dan berperan aktif dalam pemilihan *video game* untuk anak-anak, jangan sampai *video game* hanya dijadikan alternatif untuk membuat anak-anak asik sendiri hingga tidak mengganggu orang tua.