

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game Heroes of Newerth garapan S2 Games ini sudah tidak asing lagi di dunia *Game Online*, terutama bagi para pemain *game* sejenisnya seperti *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Chaos Online*, *Dota 2*, dan sebagainya. Karena *game* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini sangat diminati oleh hampir seluruh golongan remaja dan dewasa diseluruh dunia.

Setelah melakukan penelitian melalui tahapan analisis semiotika Roland Barthes, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1 Pada tahap denotasi *game* ini terlihat sangat menarik dengan memperlihatkan tampilan gambar yang berbagai bentuk karakter, dimulai dari dewa, manusia, hingga *monster*. Dari segi denotasi tampilan yang sangat mencolok dan menarik untuk dilihat adalah sosok Amun-Ra, dan Succubus, hal ini dikarenakan rancangan gambar pada karakter yang dibuat di *game Heroes of Newerth* ini sudah tidak asing lagi, dan sering kita temukan di berbagai aspek, seperti film, desain baju, desain logo band, hingga desain arsitektur bangunan, yang tentunya mendukung untuk membuat *game* ini menjadi semakin menarik untuk dimainkan. Dari segi warna, semua yang muncul dari pakaian, sepatu, senjata dan aksesoris lainnya, cenderung lebih digunakan untuk membuat identitas karakter itu

sendiri agar mudah diingat dan diminati oleh para pemain *game*, untuk memainkannya.

5.1.2 Pada tahap konotasi *game* ini terlihat menarik pula, karena makna konotasi yang ditimbulkan dari simbol-simbol yang terdapat pada karakter tersebut cenderung menimbulkan sifat yang super negatif, dan tidak sedikit pula karakter yang menunjukkan sifat yang super positif. Hal ini bisa digambarkan dalam rancangan gambar karakter seperti bentuk busana, bentuk wajah, bentuk senjata, hingga bentuk tubuh, yang semuanya memiliki makna tersendiri untuk mewakili identitas dan ciri setiap karakter dalam *game Heroes of Newerth*.

5.1.3 Pada tahap terakhir yaitu mitos yang terdapat pada *game Heroes of Newerth* ini sungguh sangat menakutkan, dan diluar dugaan sebelumnya. Pada sepuluh karakter yang diteliti seperti Amun-Ra, Pharaoh, dan Succubus terbukti memiliki mitos yang ada kaitannya dengan Illuminati, seperti yang dituliskan pada konteks penelitian sebelumnya, hal ini menjadi kecurigaan peneliti, bahwa ada suatu masalah yang terdapat pada *game* ini, namun ketujuh sisa karakternya tersebut bukannya diluar unsur Illuminati, melainkan melambangkan tujuh dosa paling mematikan didunia (*7 Deadly Sins*) yang tentunya merupakan bauran dari Illuminati. Tujuh dosa ini diantaranya *Gluttony* (Rakus) : Devourer, *Wrath* (Murka) : HammerStorm, *Envy* (Iri) : Parasite, *Greed* (Serakah) : SoulStealer, *Sloth* (Malas) : Armadon, *Lust* (Nafsu) : Empath, dan terakhir *Pride* (Sombong) : Jeraziah.

5.2 Saran dan Rekomendasi

5.2.1 Secara Teoritis

Penulis memiliki beberapa saran yang diberikan berdasarkan pada hasil analisa dan kesimpulan yang telah diambil, yaitu :

5.2.1.1 Sebaiknya dalam video game, analisis semiotika digunakan agar suatu makna dapat dipahami dengan jelas oleh para pemain game dan masyarakat didalamnya sebagai salah satu media yang mendidik dalam menyikapi fenomena yang ada.

5.2.1.2 *Video Game* sebaiknya bukan hanya media hiburan saja, tetapi juga dapat menjadi contoh pendidikan dan perkembangan tumbuh kembang *game maker*. Sebaiknya peran pemerintah dan keluarga dapat memberikan pengawasan yang lebih baik, agar video game yang berunsur negatif, seperti ajaran Illuminati, pornografi, kekerasan, dan sebagainya bisa dibatasi keberadaanya di Indonesia, sehingga kondisi ini menjadi benteng terhadap sikap dan perilaku jelek bagi *game maker*.

5.2.1.3 Video Game bisa menjadi sesuatu media komunikasi yang menarik untuk diteliti hanya saja sapa saat ini masih sedikit penelitian yang mengambil video game sebagai fokus utama. Di perpustakaan Unisba pun baru terdapat empat penelitian mengenai videogame, dan ke empat penelitian tersebut menggunakan berbagai macam metode lainnya, tidak menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Selain itu peneliti berharap skripsi ini menjadi acuan atau refrensi untuk penelitian sejenis yang selanjutnya.

5.2.1.4 Dapat memiliki manfaat bagi perkembangan dan pendalaman bagi peminat studi komunikasi, sehingga mampu menjadi acuan bagi studi-studi berikutnya.

5.2.2 Secara Praktis

5.2.2.1 Diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi masyarakat dan pemain game lainnya untuk lebih membuka mata dan pikiran atas apa yang ada di sekeliling, dan lebih memperhatikan dalam pemilihan sebuah simbol.

5.2.2.2 Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat kritik sosial khususnya dalam rangka meningkatkan rasa kepedulian terhadap sesama, menerima sebuah kenyataan dan berani melakukan suatu perubahan.

5.2.2.3 Video game adalah sarana analisis yang kompeten, sehingga digunakan untuk mengungkapkan simbol-simbol yang ada dalam video game tersebut yang mungkin masih tersembunyi seperti pada simbol Illuminati dan tujuh dosa paling mematikan (7 Deadly Sins). Oleh karena itu, para pembuat game Heroes of Newerth dapat menjadi contoh yang baik salah satunya dengan menyuguhkan dan memberikan simbol-simbol unik untuk terus memperlihatkan legenda dan mitos yang beredar di masyarakat luas.