

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian, peneliti menjabarkan beberapa poin temuan mengenai pengalaman interaktif yang dialami informan, yaitu pengalaman imersif dan kontrol akan permainan. Dalam pengalaman imersif terdapat zona yang tercipta dari unsur – unsur dalam permainan tantangan, transformasi waktu, dan tujuan akhir permainan.

Proses imersif yang terjadi terbukti membutuhkan beberapa faktor yaitu kemampuan motorik dan juga tampilan grafis permainan yang baik. Sehingga tidak hanya menikmati permainan saja, namun pemain juga merasakan fitur yang terdapat dalam permainan. Kontrol terhadap permainan dirasakan dalam baik *gameplay* dan juga fitur *fanservice* dalam permainan yang menjadi salah satu alasan penggunaan karakter *Quiet* sebagai *buddy*. Adanya peran *male gaze* dalam menggunakan karakter *Quiet* sebagai *buddy*. Baik untuk mengambil gambar, merekam video, dan juga membuka *easter egg* yang telah disisipkan di dalam permainan. Dimulai dari pemberian kontrol kamera yang bebas digunakan diluar *gameplay* dan sudut pengambilan gambar dalam *cutscene* kepada tubuh *Quiet*.

Pengalaman pribadi dan juga kemampuan dalam menggunakan kostumisasi karakter utama menjadi pemicu terjadinya efek proteus kepada informan. Dimana informan tersebut merasa bahwa dirinya seolah bertindak sesuai dengan karakter yang ia mainkan dan merasa bahwa merekalah yang berada dalam permainan dan terbawa dalam kehidupan di dunia nyata. Efek proteus lebih berpengaruh pada seseorang yang memiliki pengalaman pribadi. Sedangkan efek proteus tidak akan berpengaruh pada orang yang memiliki pengalaman bermain permainan sebelumnya sehingga dapat membatasi masuknya informasi yang masuk dalam dirinya.

5.2 IMPLIKASI PENELITIAN

5.2.1 Implikasi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian *game studies*. Berdasarkan pengalaman – pengalaman interaktif para informan yang menggunakan karakter wanita dalam permainan video dapat dijadikan acuan sebagai hal yang mendasari penggunaan karakter tersebut berdasarkan teori *flow* menunjukkan bahwa permainan ini menciptakan zona imersif dimana informan memainkan permainan dengan jangka waktu yang lama. Zona imersif tersebut terbukti memiliki efek *proteus* kepada informan yang menganggap dirinya seolah – olah seperti karakter dalam permainan dan terbawa ke dalam kepribadian informan di dunia nyata.

5.2.2 Implikasi Sosial

Melalui pengalaman informan dan berbagai temuan dalam penelitian ini, masyarakat terutama pemain permainan video untuk aktif melihat isu yang terdapat oleh media. Bahwa apa yang berusaha ditampilkan dalam permainan video tidak selalu merupakan realitas yang sesungguhnya dan menjadi standar yang harus diikuti. Ada beberapa hal yang dapat diambil sebagai pembelajaran dan secara bijak mengolah informasi yang ditampilkan melalui media.

5.2.3 Implikasi Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan wawasan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong mengenai penggunaan karakter di dalam sebuah permainan, dalam hal ini adalah permainan *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana proses pemilihan karakter dalam permainan, hal yang mendorong pemain untuk menggunakan, dan hal yang menarik dalam karakter. Sehingga dapat memberikan referensi dan gambaran kepada pihak *developer* permainan akan hal – hal yang dapat menjadi masukan dalam permainan lainnya.

5.3 SARAN

Sebagai salah satu sarana untuk menghibur, permainan video nyatanya memiliki efek tertentu kepada pemainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya efek Proteus yang dialami oleh usia dewasa muda. Sehingga akan ada dampak yang lebih besar terhadap generasi yang lebih muda. Ada baiknya apabila dalam mengembangkan permainan video diiringi dengan karakter yang lebih baik yang dapat menjadi *role model* bagi pemainnya.

Bagi pemain permainan video juga harus menyaring informasi yang ditunjukkan dalam permainan dengan tidak begitu saja menerima distorsi realitas yang berusaha ditampilkan melalui permainan tersebut.

Penelitian ini juga dapat dijadikan untuk referensi penelitian selanjutnya dengan melihat lebih dalam efek penggunaan karakter kepada perilaku pemain di permainan lainnya.