

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pembentukan konsep diri pada *Sultan Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1. Kesimpulan

- a. Pembentukan sikap pada sikap *Sultan Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* dapat disimpulkan dari pengadopsian tingkah prilaku dalam kehidupan sehari-hari mereka terkait aktifitas mereka di dalam komunitas yang mereka ikuti. Pengadopsian tersebut didapati mereka pertama dari gaya hidup mereka dalam pembelian perangkat *game* dengan harga yang tidak murah, aktifitas *maabar* dan *gathering* sesama anggota komunitas, serta factor kesukaan atau hobi mereka terhadap *game online*.
- b. Pembentukan karakter diri pada *Sultan Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* dapat disimpulkan terbentuk oleh faktor pengkualifikasian diri, yang mana faktor tersebut merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan setiap hari yang kemudian menjadi suatu kebiasaan pada diri seseorang. Seperti halnya pada *Sultan Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* yang mana keseharian mereka diisi dengan aktifitas seputar dunia *gaming*, hal tersebut menjadi suatu kebiasaan yang mereka lakukan dalam kesehariannya yang

kemudian melekat dan menjadi suatu karakter, sifat atau bisa dikatakan sebagai suatu cap tetap tentang diri pribadinya.

- c. Kebutuhan Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* tidak terlepas dalam kebutuhan material, hal tersebut ditujukan mereka untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka dalam aktifitas perakitan PC, pembelian *Device Premium*, pembelian aksesoris *game* serta pembelian *skin* yang akan menunjukkan tentang citra diri mereka sebagai seorang anak game. Selain itu Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* tidak terlepas dalam kebutuhan aktualisasi diri mereka sebagai seorang *gamers*.
- d. Tujuan hidup merupakan suatu pembaruan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya, terlepas dari apa yang mereka paparkan mengenai tujuan hidupnya, intinya para Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* sebagai makhluk hidup bertujuan untuk terus menerus memperbaharui hidupnya dengan mengejar apa yang diinginkannya. Menyesuaikan apa yang diharapkan olehnya sesuai dengan keadaan yang sedang di jalankannya.

5.2 Saran

5.2.1. Saran Bagi Komunitas

- a. Menjadikan komunitas sebagai sarana untuk menyalurkan kreatifitas anggota yang menuju kearah positif.
- b. Menjadikan komunitas *game* yang mampu merubah pandangan masyarakat terhadap anak-anak *game* menjadi lebih baik
- c. Menjadi komunitas yang punya manfaat untuk kegiatan-kegiatan sosial di masyarakat.

5.2.2 Saran Bagi Gamers

- a. Menjadi *Gamers* yang punya prinsip diri yang kuat
- b. Menjadi *Gamers* yang mampu merubah haluan setiap komunitas *game* ke arah positif
- c. Menjadikan aktifitas bermain *game online* dengan mempunyai *output* yang lebih bernilai dengan menuju pada *tournament game*.

5.2.3 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian ini dapat dilakukan kembali dengan penelitian bagi *Sultan Gaming* tersebut menggunakan teori yang berbeda secara lebih mendalam dan perspektif psikologi sosial serta bahasa yang digunakan dari objek penelitian.
- b. Penelitian dapat dilakukan dengan judul menarik yaitu “*No Game No Life*” dengan kajian teori dramaturgi dengan kajian study fenomenologi.

- c. Penelitian yang dilakukan terbatas pada konteks konsep diri Sultan *Game Online Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* Sebagai pribadi yang menjalani gaya hidup yang dinamis , Sultan *Game Online* merupakan sosok yang fluktuatif sehingga masih banyak kajian lain dari sudut pandang prilakunya, komunikasinya, gaya hidup dan sebagainya.

5.2.4 Saran Bagi Masyarakat

Masyarakat agar merubah cara pandang mereka terhadap Sultan *Game Online* karena Sultan *Game Online* bukanlah sosok yang harus selalu dikaitkan dengan penyimpangan sosial.