



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisa hasil penelitian yang menggunakan metode survei dengan menggunakan teknik purposive sampling dan dengan menggunakan metode regresi linier berganda guna untuk mencari pengaruh dari tingkat kepercayaan serta kenikmatan terhadap minat bermain

Maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat Kepercayaan (X1) dianggap tidak memiliki pengaruh terhadap minat bermain hal ini dikarenakan nilai yang didapat dari uji regresi linier berganda nilai pengaruh dari kepercayaan terhadap minat bermain hanyalah 1%. Walaupun tingkat Kepercayaan merupakan salah satu hal yang cukup penting dalam penelitian ini karena asumsi yang didapat dari jurnal adalah setiap pemain yang bermain game online umumnya mereka mengeluarkan uang ril yang tidak sedikit untuk membeli sejumlah komoditas yang terdapat pada permainan yang dimainkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Valve/Dota2 tidak perlu memikirkan efek kepercayaan pemain terhadap minat bermain dikarenakan pengaruhnya yang sangat rendah terhadap minat bermain.

2. Tingkat Kenikmatan (X2) dianggap memiliki pengaruh yang sangat besar dan cukup kuat, hal ini dilihat dari nilai uji regresi linier berganda yang didapat yakni 54%. Dilihat dari hasil yang cukup besar dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat Kenikmatan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap minat bermain, serta hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwa para pemain mendapati kenikmatannya tanpa adanya paksaan dari orang lain serta memiliki motivasi untuk bermain secara berulang guna memperoleh pencapaian yang bervariasi, salah satu contohnya adalah meraih pendapatan dari sebuah pertandingan.
3. Melihat dampak positif dari motivasi para pemain yang ingin bermain secara berulang guna mencapai prestasi tertentu, hal ini membuat peneliti melihat bahwa Dota2 dapat dijadikan sebuah pasar media baru yang dimana para pemain seringkali menjual/membeli komoditas untuk keperluannya bermain. Selain itu para pemain juga memiliki motivasi ingin seperti tokoh masyarakat yang mereka kagumi yang dimana umumnya apabila para pemain memiliki motivasi ini mereka juga menginginkan untuk memenangkan sebuah pertandingan guna untuk meraih hadiah yang umumnya tidak kecil, salah satu contoh pertandingan terbesar yang diselenggarakan Dota2 setiap tahunnya adalah “The international”, pada tahun 2018 kemarin “The international” memiliki hadiah uang tunai sebesar \$25.000.000.

5.2 Saran

Melihat dari hasil analisis dan kesimpulan yang ditarik dalam penelitian ini, peneliti membagi saran menjadi dua jenis yakni saran akademis dan juga saran praktis.

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti menggunakan teori ekonomi media dalam meneliti isu bahwa video game pada dewasa ini dapat dijadikan sebagai pasar media baru serta dapat dijadikan sebuah tempat mata pemcaharian baru bagi sejumlah masyarakat. Pada penelitian ini peneliti hanya menjelaskan bagaimana sikap tingkat kepercayaan serta tingkat kenikmatan dari para pemain dalam minat bermain yang memiliki dampak positif dimana para pemain dapat menjadikan video game sebagai suatu pasar baru atau tempat mata pemcaharian baru dengan dapat memanfaatkan benefit yang didapat dari sebuah video game.

Peneliti berharap agar penelitian selanjutnya dapat menggunakan uji komparatif untuk dapat menjelaskan perbedaan ekonomi media dari objek yang telah digunakan dengan objek yang akan dipakai selanjutnya.

Peneliti juga berharap agar penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kombinasi. Hal ini disarankan oleh peneliti agar hasil yang didapatkan lebih mendalam. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjelaskan bagaimana peran ekonomi media dalam sebuah video game,

atau apakah dimasa mendatang video game masih dapat dijadikan sebagai pasar media baru.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran bagi Valve/Dota2 Indonesia sebagai berikut :

1. Valve / Dota2 diharapkan dapat memberikan sistem yang *Balance* bagi para pemain dengan *Rank* yang setara atau sama agar para pemain dapat merasa nyaman pada saat bermain.
2. Valve / Dota2 dapat lebih tanggap dan cepat dalam memberikan informasi kepada para pemain seputar masalah akun pemain serta memberikan informasi baru yang memiliki interest sama dengan para pemainnya.
3. Valve / Dota2 diharapkan dapat memberikan saran atau solusi dengan cara-cara yang efektif terhadap masalah yang diterima oleh para pemain.
4. Valve / Dota2 diharapkan dapat menjaga bisnisnya tetap dijalur yang konsisten sehingga para pemain dapat merasa aman atas data yang telah mereka berikan.
5. Valve / Dota2 dapat lebih adil dalam memperlakukan para pemainnya dengan tidak membeda-bedakan nya. Selain itu juga dapat memberikan layanan yang terbaik kepada para pemainnya