

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dota 2 adalah *Online games* atau gim daring merupakan kegiatan hiburan yang banyak orang lakukan di era digital khususnya di masa pandemi COVID-19 seperti sekarang. Selain itu Dota 2 merupakan permainan yang sangat kompleks. dan menciptakan "*Infinity Probability*" atau peluang yang tak terhingga. Dedikasi yang tinggi sangat diperlukan untuk dapat mahir dan mengerti esensi dari permainan ini.

Secara tidak langsung, pemain juga melatih kesigapan, *team work*, dan mengasah kualitas berpikir yang kreatif dan kritis dengan tujuan memenangkan permainannya. Interaksi *player* di kalangan Dota 2 juga secara tidak langsung membentuk berbagai arti dengan beragam pengartian yang dapat membuat ambigu. Maka dari itu lebih baik dalam memahami sikap atau *gesture* orang lain lebih baik dibahasakan dalam bentuk bahasa yang jelas agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Hal yang paling penting dari permainan ini adalah melatih cara berpikir kreatif dan kritis lewat proses cara berpikir pemain dalam menyelesaikan masalah. Diperlukan keterampilan menafsirkan informasi dan argumentasi dengan penggunaan alasan yang logis. Pemain juga terbiasa untuk menghubungkan sebab dan akibat dari setiap permasalahan yang dihadapi untuk membentuk solusi yang paling tepat.

Di sisi lain, khalayak luas juga sering memandang sebelah mata *game online* khususnya Dota 2. Stigma negatif yang masih melekat pada gim daring ini sudah ada sejak lama yang menyebutkan bahwa dapat merusak kesehatan mata, menyebabkan kecanduan, *mental disorder*, kekerasan, gangguan tidur, atau obesitas. Namun satu hal yang harus diingat, tidak semua kegiatan bermain permainan dapat dikategorikan sebagai *mental disorder*. Bermain gim daring disebut *mental disorder* kalau dapat merusak kehidupan pribadi. Maka dari itu sebagai *gamer*, akan

lebih baik jika mengatur jadwal bermain, jangan sampai kebablasan apalagi sampai lupa diri yang mengakibatkan dampak negatif. Ambil dampak positif dan belajar untuk menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Penelitian selanjutnya dapat membahas mengenai sisi positif dari gim lain selain *genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* apalagi Dota 2. Masih banyak permainan lain yang dapat diambil esensinya, dilihat dari berbagai aspek cara berpikir, cara bekerja sama dalam tim, atau melihat segala bentuk masalah menjadi peluang untuk meraih kemenangan, sikap pantang menyerah dan *stay positive*.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Penelitian ini banyak membahas tentang perbedaan sudut pandang antara *gamer* dan masyarakat pada umumnya. Pemain gim daring sangat lekat dengan stigma negatif masyarakat yang menyebut bahwa *gamer* tidak lepas dari dampak negatif. Padahal kenyataannya, terdapat segudang manfaat dalam bermain gim, khususnya *genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Dengan bermain gim daring dapat melatih kualitas berpikir menjadi lebih kreatif dan kritis.

Sebagai *gamer* yang paling penting adalah percaya diri dan tetap lakukan apa yang disenangi, selama tau dampak positif yang dapat diambil agar menjadi individu yang lebih baik kedepannya.