

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini membahas mengenai persepsi *gamers* Kota Padang terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* oleh pemerintah dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis riset deskriptif didalamnya. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah semua informan tidak setuju dengan pemblokiran terhadap *game online point blank* karena menurut mereka efek negatif dari *game online point blank* tidak seperti yang dikatakan oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) bahwa *game online point blank* mengandung konten kekerasan dan unsur negatif lainnya bagi perkembangan anak.

Persepsi informan terhadap wacana pemblokiran *game online point blank* mempunyai perbedaan dalam pengalaman dan sikap yang ditimbulkan walaupun mengarah ke maksud yang sama dimana semua informan menginterpretasi pesan wacana pemblokiran *game online point blank* bukan merupakan langkah yang tepat untuk dilakukan. Semua informan berpendapat jika pemblokiran tetap akan dilakukan maka *gamer* akan mencari *game* lain yang sama dengan *game* yang dimainkan *gamer* sebelumnya dan *game* baru dengan *genre* yang sama pasti akan semakin banyak bermunculan. Dalam hal ini tidak terjadi perubahan sikap dari ketiga informan karena dengan adanya wacana pemblokiran *game online point blank* tersebut tidak membuat informan berhenti untuk bermain *game online point blank*.

Ketiga informan berpendapat bahwa langkah yang seharusnya dilakukan adalah dengan mengenalkan hal-hal terkait dengan *game online* kepada masyarakat mulai dari *rating game* dan efek *game* jika tidak dimainkan secara positif sehingga efek negatif *game online* tidak akan terjadi dan dapat dikurangi pada anak-anak serta adanya pengawasan terhadap *game centre* maupun *gamer* itu sendiri. Selain itu dari hasil temuan yang peneliti temukan, pihak FORMI selaku badan yang menaungi *e-Sport* (cabang olahraga elektronik) di Indonesia juga berharap bahwa pemerintah Indonesia memperkenalkan kurikulum *e-sport* ke masyarakat agar *e-sport* dapat diterima lebih baik oleh masyarakat dan mengubah persepsi masyarakat yang selalu melihat sisi negatif sebuah *game online*.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, penulis menyampaikan saran yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya agar dapat meneliti dan menganalisa lebih jauh tentang persepsi seseorang terhadap sebuah wacana dalam sudut pandang yang berbeda.
2. Sebagai bahan rujukan yang bermanfaat bagi pemerintah, sekolah dan orang tua untuk meningkatkan pengawasan terhadap anak-anak dan *gamers* dalam bermain *game online* sehingga dapat memberikan perubahan yang baik
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam melakukan pemblokiran *game online* dan menetapkan aturan-aturan terkait dengan

game online serta memberikan pendidikan awal kepada anak agar siap dalam menerima *game online*.

