

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Peneliti menemukan adanya perbedaan dari 3 karakter tokoh utama dalam video *game* Grand Theft Auto V ini, masing-masing karakter memiliki latar belakang, lingkaran sosial serta tujuan hidup yang berbeda dalam perjalanan kisahnya walaupun terdapat benang merah antara satu dengan yang lain. Rockstargames sebagai penerbit *game* ini tampaknya memberikan kebebasan untuk memilih karakter favorit yang disukai gamer. Unsur kekerasan muncul dari upaya-upaya yang dilakukan 3 karakter tokoh utama dalam video *game* ini dari awal hingga akhir sehingga berujung pada upaya pencapaian kebebasan finansial dan menyingkirkan siapapun yang menghalangi mereka sejalan dengan paham ideologi materialisme. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini bahwa kekerasan di 5 misi dalam video *game* Grand Theft Auto V tidak hanya sebatas kekerasan fisik atau non fisik seperti kekerasan verbal dan kekerasan psikologis saja, melainkan terdapat jenis kekerasan terbuka, kekerasan tertutup serta bentuk kekerasan agresif, kekerasan individual dan juga kekerasan kolektif. Video *game* Grand Theft Auto V membuktikan bahwa terjadi pergeseran budaya akibat fenomena kekerasan yang kini menjadi sebuah hiburan.

5.2 Saran

Video *game* Grand Theft Auto V yang berhasil memecahkan 7 rekor sekaligus dalam catatan Guinness Book of World Records ini telah tersebar luas dalam skala internasional dan terus menghasilkan uang hingga tahun 2020. Gamer yang memainkannya secara online dapat menciptakan karakter sendiri dan mengunduh konten eksklusif berupa misi lainnya yang mungkin akan bersinggungan dengan plot cerita pada tokoh Michael, Franklin dan Trevor.

Adapun saran atau masukan yang ingin diberikan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Untuk masyarakat, perlu kesadaran dari kita untuk mengonsumsi produk yang mengandung pesan ideologi materialisme dan kekerasan terutama yang berasal dari video *game* dengan fitur interaktifitas dalam dunia realitas virtual (RV). Hal yang membedakan video *game* seperti ini dengan film adalah, kita akan sampai pada titik jenuh saat menonton film berulang-ulang, sedangkan publisher *game* seperti ini dapat leluasa menjual konten-konten eksklusif atau update baru yang dapat diunduh (download) untuk dimainkan oleh konsumen, tentu hal tersebut akan menjadi candu bagi konsumen yang ketagihan bermain sertasulit membedakan antara fiksi dan realita.
2. Untuk peneliti selanjutnya, melakukan penelitian dengan desain semiotika hendaklah memahami semiotika itu sendiri secara mendetail. Karena semiotika memiliki relasi yang luas. Maka dari itu semiotika merupakan studi yang menarik untuk terus dipelajari, dipahami dan terbentuk akan kegunaan dari semiotika itu sendiri yang bukan hanya berakhir sebagai

sebuah teori belaka. Bukan sekedar berbicara mengenai apa pesan itu. Melainkan bagaimana pesan tersebut dimaknai orang lain.

3. Video *game* ini diharapkan menjadi referensi untuk tujuan yang baik. Semoga suatu saat nanti akan ada anak bangsa yang mampu menciptakan sebuah video *game* dengan teknologi realitas virtual yang sama namun memuat informasi latar belakang sejarah Indonesia agar generasi mendatang tidak lupa dengan asal-usul mereka, dengan catatan bahwa konsumen di Indonesia harus mematuhi aturan untuk tidak menggunakan produk bajakan dan selalu menggunakan produk original.