

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pemaknaan terhadap bagaimana folklor lokal digambarkan dalam *video game* *DreadOut2*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa

1. *Video game* dapat digunakan sebagai platform untuk menyebarkan tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia, bukan saja untuk budaya mistis namun juga budaya-budaya yang lainnya. Hal ini dapat menjadi hal yang menarik untuk mencari respon positif dari *gamers* yang berasal dari Indonesia dan juga tidak menutup kemungkinan *gamers* internasional yang haus akan ilmu budaya dari negara lain dengan cara yang tidak membosankan.
2. Folklor lokal yang diangkat dalam *DreadOut2* masih berkaitan dengan praktik mistis local secara general. Peneliti melihat bahwa hal ini diangkat oleh pengembang *game* dikarenakan praktik mengenai hal yang berhubungan dengan mistik masih ramai disekitar kita. Salah satu contoh kasus praktik mistik yang diangkat oleh media adalah Kasus Asih yang menjadi korban pemerkosaan dan pesugihan di Lebak, Banten pada september 2019 lalu. Dilansir dari liputan6.com, OV (Pelaku) bertahun-tahun pergi ke Jombang untuk ziarah dan

memperdalam ilmu pelet. Saat ditemukan oleh polisi, ditemukan barang bukti buku mantra dan air hasil ritual. (Liputan 6, 2019)

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian pada *video game* DreadOut2 tentang bagaimana folklor lokal digambarkan dalam *game* ini, maka peneliti memiliki beberapa saran dan masukan :

1. Bagi pengembang *game*, *game* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran mengenai folklor lokal Indonesia, dan juga media promosi bagi pemain diluar Indonesia. Folklor-folklor yang berkaitan dengan mistis sudah ada sejak dulu, dan sudah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Berdasarkan dari yang peneliti temukan, folklor lokal yang ditampilkan hanya bekuatat pada folklor di Jawa saja. Peneliti menyarankan agar kedepannya dapat mencakup folklor yang lebih luas lagi, sehingga dapat menjadi media hiburan dan pembelajaran akan folklor lokal yang menarik.
2. Bagi Universitas, khususnya UPN Veteran Jawa Timur, Program Studi Ilmu Komunikasi agar memberikan kesempatan pada penelitian sejenis, terutama *video game* sebagai bentuk media baru komunikasi. Semiotika sangat penting dipelajari pada suatu objek penelitian, sebab dalam keseharian, mahasiswa akan terus dihadapkan pada tanda yang harus diinterpretasikan. Dengan demikian ada harapan dari peneliti agar mata kuliah semiotika dapat menjadi mata kuliah peminatan tersendiri agar penelitian yang terkait semiotika dapat dipelajari lebih mendalam lagi.