

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bab IV sebelumnya, terdapat beberapa hasil analisis yang relevan dengan teori Christian Fuchs dalam "Nationalism on the Internet: Critical Theory and Ideology in the Age of Social Media and Fake News," yakni konsep nasionalisme dalam konteks media digital. Penelitian ini menyimpulkan bagaimana remaja *gamer* di Surabaya memahami dan memaknai nasionalisme Indonesia melalui media *game Far Cry 3*.

Dalam penelitian ini konsep nasionalisme dalam konteks media digital terbagi dalam beberapa poin, Pada poin konstruksi identitas melalui media digital mayoritas informan menyetujui bahwa *video game*, termasuk *Far Cry 3*, mampu membentuk identitas nasional mereka. Elemen visual, simbolik, dan naratif dalam *game* memperkuat rasa kebanggaan dan cinta terhadap identitas nasional. *Game* ini menawarkan elemen cerita yang mencerminkan perjuangan dan nilai-nilai nasional, yang membantu pemain merasa lebih terikat dengan identitas nasional mereka.

Sedangkan dalam poin algoritma dan *filter bubble* yang mana membatasi eksposur pemain pada perspektif yang berbeda, sehingga memperkuat pandangan nasionalisme di antara para pemain. Pemahaman remaja *gamer* tentang nasionalisme cenderung seragam, dengan fokus pada cinta, bangga, dan loyalitas terhadap negara. Karakter protagonis dalam *Far Cry 3* yang digambarkan sebagai

pahlawan memperkuat persepsi positif tentang perjuangan nasional dan rasa patriotisme.

Lalu pada poin disinformasi dan propaganda, walau sebagian informan menyadari adanya elemen propaganda dalam *Far Cry 3*, terutama dalam representasi negatif kelompok tertentu. Meskipun tidak semua informan melihat adanya propaganda, mereka setuju bahwa elemen cerita dan representasi dalam *game* dapat membentuk pandangan pemain terhadap kelompok-kelompok tertentu di dunia nyata. Namun, disinformasi tidak sepenuhnya diterima oleh semua informan, menunjukkan bahwa pemaknaan disinformasi berbeda-beda di antara mereka.

Kemudian pada poin globalisasi dan identitas nasional, meskipun terpapar pada budaya dan ideologi yang berbeda melalui *game*, remaja *gamer* Surabaya tetap mampu mempertahankan identitas nasional mereka. Pertukaran arus budaya tidak mengakibatkan adanya identitas ganda yang muncul pada remaja *gamer* Surabaya, melainkan memperkuat pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai nasional mereka.

Pada poin partisipasi politik dan solidaritas, mayoritas informan merasakan peningkatan rasa solidaritas dan nasionalisme setelah bermain *Far Cry 3*. *Game* ini, dengan elemen konflik, patriotisme, dan perjuangan, berfungsi sebagai fasilitator dalam membangkitkan rasa solidaritas dan nasionalisme di kalangan remaja *gamer*.

Dapat disimpulkan bahwasannya remaja *gamer* di Surabaya dinyatakan memahami dan memaknai nasionalisme Indonesia melalui media *game Far Cry 3*

dengan konsep dari Christian Fuchs. Mereka mengintegrasikan elemen cerita dan simbol dalam *game* ke dalam identitas nasional mereka, yang diperkuat oleh algoritma dan *filter bubble* yang menyajikan konten yang konsisten dengan pandangan mereka. Namun, mereka juga mampu membedakan antara hiburan dan propaganda, serta mempertahankan identitas nasional di tengah arus globalisasi. *Game Far Cry 3* berperan sebagai medium yang efektif dalam menanamkan dan memperkuat nilai-nilai nasionalisme di kalangan remaja *gamer*.

6.2 Saran

1. Adanya integrasi elemen cerita yang mendalam dalam *game* untuk mendorong pengembang *game* untuk mempertimbangkan integrasi elemen cerita yang lebih mendalam dan realistis. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman bermain remaja dengan fokus pada aspek-aspek konflik global dan identitas nasional yang kompleks. Dengan memperkuat elemen naratif yang kuat, *game* dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mendukung pemahaman mereka terhadap kompleksitas isu-isu nasional.
2. Pendidikan kritis terhadap media digital agar menyarankan pendidikan untuk mengintegrasikan pendekatan kritis terhadap media digital dalam kurikulum. Ini penting untuk membantu remaja mengembangkan keterampilan evaluasi yang lebih baik terhadap konten yang mereka konsumsi, termasuk *game*. Dengan pendekatan ini, mereka dapat lebih kritis dan reflektif dalam menanggapi pesan-pesan yang disampaikan dalam media digital, seperti konflik dan identitas nasional yang ditampilkan dalam permainan.

3. Penelitian lanjutan dalam bidang ini untuk mendukung penelitian lanjutan untuk lebih mendalami pengaruh *game* lain terhadap identitas nasional dan sikap remaja terhadap isu-isu yang ada. Studi lebih lanjut dapat mengeksplorasi berbagai jenis *game* dan bagaimana setiap jenis *game* mempengaruhi pemahaman dan sikap remaja terhadap nasionalisme serta kekerasan dalam konteks global yang lebih luas.
4. Kolaborasi industri *game* dan pendidikan untuk mendorong kolaborasi aktif antara industri *game* dan lembaga pendidikan. Hal ini dapat menghasilkan inisiatif edukatif yang lebih holistik dan terarah, yang tidak hanya mempromosikan pengalaman bermain yang menyenangkan tetapi juga mendukung pemahaman kritis dan reflektif terhadap konten yang disajikan dalam *game*. Kolaborasi ini dapat melibatkan pengembangan program-program pelatihan untuk guru dan orang tua, sehingga mereka dapat lebih baik memahami peran *game* dalam pembentukan identitas dan sikap remaja terhadap isu-isu nasional.