

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Pembelian *hero skin* pada kalangan *gamer* remaja di kota Medan dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan sensasi yang dirasakan ketika mereka membeli dengan tidak membeli fitur tersebut. Sensasi yang dimaksud di sini adalah kesan yang mereka dapat ketika *hero skin* yang dibeli bisa membuat mereka menjadi lebih keren/cantik, percaya diri, tidak bosan, serta mendapat gelar 'Sultan' dan *pro-player*. Sebagaimana halnya budaya konsumen, benda-benda yang dikonsumsi pada umumnya untuk mengklasifikasikan status dan identitas ciri pemakainya, sekaligus membentuk ikatan (*e-sport & squad*) atau pembedaan. Kesenangan emosional yang mereka dapatkan atas pembelian ini juga diekspresikan melalui tamsil budaya seperti memposting barang yang dibeli ke sosial media.
2. *Hero skin* memiliki manfaat seperti tambahan poin *attack*, *deffense*, *akselerasi* maupun tambahan daya tampung peluru. Walaupun begitu, diketahui bahwa manfaat lebih ini hanya terasa saat di awal menit permainan. Pada menit selanjutnya, kelebihan itu tidak terlihat lagi dan cenderung sama saja dengan yang tidak beli *hero skin*. Namun *gamer* remaja di Kota Medan tidak menyesal dan merasa rugi karena *hero skin* dibeli agar mereka bisa mendapat pujian, dipandang keren, dan membangun pembedaan *image* dan status dengan yang lain. Di sini budaya konsumen bisa dilihat dari adanya konsumsi yang tidak berorientasi pada nilai guna melainkan karena kesan, simbol dan makna yang didapatkan.

3. *Hero skin* bukan berarti diproduksi hanya untuk memuaskan kesenangan emosional belaka tetapi ada upaya eksploitasi di sana yang mana telah terjadinya proses pemborosan uang. Adanya konstruk pemikiran yang membentuk *image-image* bagi gamer menjadi sebab atas budaya konsumen tersebut. Media memiliki peran besar dalam budaya konsumen karena mampu mengemas barang simbolik seperti *hero skin* untuk mengumpulkan rasa ingin dan mimpi dari gamer remaja sehingga menimbulkan rasa senang dan kesan saat telah berhasil mengkonsumsinya. Proses konsumsi menjadi besar dan berulang dikarenakan adanya ekspansi produksi serta konsumsi secara simbolik (bukan aktual) dari para *gamer*. Hal ini akan menjadi problematika, khususnya bagi *gamer* remaja di kalangan kelas sosial menengah. Sebab, mereka akan berusaha agar keberadaannya bisa diakui oleh kalangan atas dengan cara yang cenderung memaksa diri.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka penulis memberikan saran terkait kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Berorientasi dari pesatnya perkembangan teknologi digital beserta jenis-jenis aktivitas di dalamnya saat ini, diharapkan pada setiap orang tua agar bisa menyikapi hal ini dengan cara meningkatkan pengawasan, bimbingan, dan pendidikan terhadap anaknya guna menjadi lebih bijak mengonsumsi suatu benda, termasuk ketika anak bermain *game online* lalu menemukan fitur-fitur berbayar di dalamnya. Lalu diharapkan orang tua bisa menjadi lebih sadar dan lebih peka terhadap segala aktivitas di dunia digital saat ini guna tidak terjebak dalam eksploitasi kapitalis yang bersifat seduktif. Sebab berdasarkan judul

penelitian yang diangkat ini, dapat diketahui bahwa kapitalis telah mampu menyebarkan pengaruhnya melalui berbagai bentuk dan ranah. Salah satunya melalui *game online*.

2. Dari hasil penelitian ini pun, dapat diketahui bahwa para *gamer* remaja yang membeli *hero skin* ternyata tidak mengetahui secara pasti jumlah uang yang mereka keluarkan saat membeli *hero skin*. Tidak adanya kalkulasi pengeluaran uang pasca konsumsi demikian dapat berdampak negatif pada kebiasaan finansial remaja di masa seterusnya. Oleh sebab itu, ada baiknya para *gamer* remaja lebih memperhatikan lagi kalkulasi jumlah pengeluaran uangnya tersebut agar tahu dan mampu untuk mengontrol diri kala dihadapkan pada penawaran/penjualan *hero skin*. Selanjutnya para *gamer* remaja di Kota Medan juga perlu untuk mengetahui batasan-batasan yang perlu diambil saat bermain *game online* sehingga tidak terjebak dalam bujuk rayu kapitalis yang bermain di dalamnya. Ada baiknya bila para *gamer* remaja mencari alternatif lain untuk menghilangkan rasa bosan, meningkatkan kepercayaan diri, dan status sosialnya di dalam *game online* tanpa menghabiskan uang dan waktu secara boros.