

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memberikan pembuktian bahwa gamblifikasi digital dalam *game online* merupakan sarana ekonomi politik dalam media baru. Teori Kritis Jurgen Habermas menghasilkan kesimpulan penelitian, sebagai berikut:

Pertama, struktur ruang publik Genshin Impact awalnya merupakan ruang interaktif yang menghubungkan otaku dengan *idol virtual* dan komunitas otaku secara kolektif untuk mengisi hambatan sosial yang dirasakan dalam dunia nyata. Hoyoverse mewujudkan struktur ruang publik Genshin Impact dengan membuat komunitas virtual, musik virtual, dan literatur virtual.

Kedua, Genshin Impact merupakan konsekuensi dari rasionalisasi teknologis yang terbentuk dari hubungan dialektis antara subyektivitas anime dengan ilmu komputer. Subyektivitas anime dan ilmu komputer secara obyektif dimediasi oleh komunikasi melahirkan rasionalitas yang berikutnya mewujudkan tindakan strategis. Aktivitas tindakan strategis ialah dengan adanya penentuan pasar secara global dari penikmat anime atau otaku sehingga menjadi *player* Genshin Impact

Ketiga, gamblifikasi hasil akhir dari rasionalisasi teknologis, kehadiran gamblifikasi merupakan *mode of production* dari *game online* yang bertujuan memutar *cash flow* perusahaan. Implikasi dari gamblifikasi ialah *player* menjadi candu dengan Genshin Impact dan memuja karakternya selayaknya entitas yang hidup. Gamblifikasi pada taraf ini merupakan bentuk ekonomi politik *game online*.

Keempat, implikasi berikutnya yang terjadi karena gamblifikasi ialah adanya reifikasi komunikasi. Fenomena reifikasi komunikasi mengandaikan jalinan komunikasi semata-mata untuk menggerakkan mesin produksi, dalam konteks ini ialah mesin *gacha*. Reifikasi komunikasi menutup tabir kenyataan bahwa hasil *gacha* dari *player* semata-mata untuk tujuan perusahaan.

Perusahaan menutupinya dengan menyajikan pertunjukan secara luring dan daring untuk meredakan rasa kehilangan dari *player* karena *gacha*.

Kelima, kontribusi utama penelitian ini ialah dengan adanya kritik ideologi yang bersemayam dalam *game online*. Genshin Impact menjadi obyek penelitian yang tepat karena secara menyebarkan ‘Chinasisasi’ virtual pada elemen dalam *game* serta dibuktikan dengan penelitian sejenis. Istilah ‘Chinasisasi’ virtual tersebar secara dialogal dengan penerimaan secara aktif dari *player*. Penelitian ini menawarkan kritik ideologi dengan Teori Kritis Jurgen Habermas sebagai sarana membedah *game online*. Penelitian mengenai *game online* tidak semestinya berisi makna subyektif dari *player*. *Game online* berdasarkan penelitian ini terbukti menjadi sarana diseminasi ideologi.

5.2 Saran

Saran praktis yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini ditujukan kepada pengembang aplikasi, *player game*, praktisi media maupun masyarakat umum. Berdasarkan hasil penelitian, *industry game* kini telah terbukti sebagai media baru dengan kekuasaan besar selayaknya media konvensional. Pengembang aplikasi selayaknya perlu berpikir secara kalkulatif mengenai keberlangsungan bisnisnya serta pemahaman mendalam segmentasinya hingga memenuhi kebutuhan dari segmen pasar.

Rekomendasi yang ditujukan kepada *player game*, praktisi media dan masyarakat ialah untuk lebih kritis dalam melihat *game* sebagai media baru. *Game* bukan hanya sekadar permainan untuk kesenangan belaka, karena di belakangnya terdapat struktur kekuasaan dan implikasi yang perlu ditelaah secara kritis.

Saran akademis yang direkomendasikan pada penelitian ini ditujukan bagi mahasiswa, *civitas academic* dan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian, implementasi teori kritis dengan tujuan kritik ideologi masih terus bergerak

dalam pengembangan. Kajian etnografi virtual dengan obyek *game online* menjadi media baru yang berpotensi menghasilkan kajian kritis.

Teori Kritis Mazhab Frankfurt Habermas menjadi pisau analisis yang relevan dalam membedah fenomena komunikasi secara virtual. Konsep ekonomi politik, reifikasi Lukacs hingga kritik ideologi secara dialogal Habermas membutuhkan refleksi mendalam atas realitas struktur kekuasaan. Berdasarkan hal tersebut, pembacaan teks-teks filosofis perlu ditelaah secara sabar dalam memenuhi tujuan penelitian ini.