

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Narasi dan karakter merupakan sesuatu hal yang sulit untuk dipisahkan. Pada *video game* modern, relasi antara keduanya dapat ditemukan untuk membuat *video game* tersebut memiliki daya tarik selain melalui *gameplay* atau mekanisme permainan. Keberadaan barang virtual berupa *cosmetic item* selain memberikan kustomisasi karakter secara visual juga dapat mengubah alur narasi karakter.

Pada DOTA 2, penggunaan *cosmetic item* dapat menjadikan sebuah karakter menjadi berbeda dengan karakter awal. Zeus sebagai objek penelitian, misalnya, selain memberikan desain visual yang berbeda, *cosmetic item* tersebut juga memberikan deskripsi tambahan. Narasi tambahan tersebut membuat karakter Zeus menjadi kompleks dan lebih dalam karena memberikan informasi tambahan di luar latar belakang Zeus itu sendiri. *Cosmetic item* juga memberikan perubahan pada karakterisasi. Hal tersebut dapat dilihat dari segi *discourse* yang ditampilkan pada desain Zeus yang membuat karakterisasinya semakin dalam.

Pengembang, pemain, maupun perancang lepas visual *video game* juga dapat membuat *cosmetic item* ini menjadi hal yang cukup penting. Pertama, pembuatan *cosmetic item* dapat memberikan tempat untuk kreatifitas orang-orang yang berminat

untuk melakukan perancangan terbuka. Kedua, membuat pemasukan tambahan bagi ypengembang. Ketiga, dapat membuat lingkungan komunitas *video game* semakin beragam. Ketiga hal tersebut dapat mengacu kepada fungsi *digression*, *media-economic aspects*, dan *media-technological aspects* yang juga dikemukakan oleh Domsch (2013).

5.2. Saran

Penelitian ini berfokus kepada perubahan karakter yang disebabkan oleh penggunaan *cosmetic item*. Penelitian ini menggunakan teori *future narrative* yang terjadi pada video game oleh Domsch (2013) yang berfokus kepada *exposition* dan *timed events*. Sesungguhnya, masih banyak hal yang dapat digali dari hal tersebut, seperti realita dunia DOTA 2 yang berubah dan luas atau relasi antar ras dalam DOTA 2 yang dihubungkan dengan desain dan sisi naratif karakter. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada *video game* khususnya DOTA 2.