BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Bab ini penulis sajikan simpulan dari hasil temuan dan pembahasan data hubungan antara voyeurism dengan pendekatan psikoanalis. Simpulan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

Temuannya adalah setiap tindakan yang muncul dari karakter PC dalam game tersebut merupakan manifestasi dari dorongan kejiwaan yang muncul baik secara sadar menggunakan realita maupun tidak sadar menggunakan impuls secara instan. Dorongan tersebut bisa berupa *pleasure* dan kesadaran *conscience*. Dengan demikian dapat dikatakan munculnya tindakan voyeurism dalam karakter PC dipengaruhi oleh 2 faktor tersebut bisa berupa ID, Ego, dan Super Ego.

Munculnya tindakan voyeurism pada karakter PC game Watch Dog Legion sangat dipengaruhi oleh pendekatan psikoanalis. Hal ini dikarenakan setiap tindakan yang dilakukan karena adanya dorongan kejiwaan yang muncul pada karakter baik dalam bentuk kesadaran untuk perbaikan maupun dorongan untuk melakukan tindakan yang dianggap melanggar norma.

Ditemukan adanya kesamaan pendekatan psikoanalis pada tindakan voyeurism dalam karakter Pc yang berbeda dengan situasi dan dorongan yang berbeda pula. Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa setiap sisi kejiwaan manusia (hal ini karakter dalam PC) akan berpengaruh pada tindakan

yang diambil atau dilakukan ketika menghadapi situasi atau keadaan tertentu. Dorongan inilah yang akan menimbulkan beragam pilihan tindakan yang dianggap benar oleh karakter PC tersebut. Hal ini dikarenakan dorongan kejiwannya juga pada situasi yang berbeda pula. Ada kecendurungan tindakan ID yang mencari kepuasaan secara instan bisa dilakukan ketika karakter PC dalam posisi terdesak yang menurut Sebagian orang tindakan tersebut salah tetapi oleh karakter PC tersebut tindakannya voyeurismnya dianggap benar. Kemunculan Ego dan Super Ego juga tidak terlepas dari tindakan voyeurism karena berbagai tekanan perkembangan norma di masyarakat dan tuntutan keadilan dalam karakter PC di game Watch Dog Legion itu sendiri.

Dengan demikian sebuah game tidak mungkin hanya memunculkan satu jenis voyeurism saja. Disisi lain setiap voyeurism yang muncul pasti akan dipengaruhi oleh faktor kejiwaan yang meliputi unsur ID, Ego, dan Super Ego meskipun cakupan dan motivasinya berbeda-beda. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa voyeurism dalam karakter game Watch Dog Legion sangat dipengaruhi oleh pendekatan psikoanalis.

5.2 SARAN

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas maka penulis merekomendasikan pada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian terhadap game lainnya dengan tema voyeurism dan psikoanalis. Atau menganalisis game Watch Dog Legion berdasarkan pendekatan yang berbeda sehingga bisa ditemukan unsur unsur lain yang lebih menantang dan berguna untuk penelitian

pecinta game dan khalayak umum yang berkaitan dengan bidang sastra dan teknologi.