

## BAB V

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas Kasino Squad dan mengetahui alasan dibalik penyebab fanatisme pada anggota komunitas tersebut. Komunitas ini telah terbentuk sejak tahun 2018 terdiri dari 35 orang yang semuanya berdomisili kota Bekasi. Terdapat lima informan dalam penelitian ini yaitu VN, RG, ADN, RHW, dan HAF. Semua informan penelitian sudah berpengalaman bermain gim Mobile Legends rata-rata lebih dari tiga tahun. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil olah data penelitian, berikut kesimpulan dalam penelitian ini:

1. Bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas Kasino Squad dalam bermain gim Mobile Legends diantaranya antusiasme yang ekstrim terhadap gim Mobile Legends ditandai dari frekuensi dan durasi bermain yang berlebihan, *top up* secara berlebihan untuk *gacha skin* dalam gim Mobile Legends, dan perilaku keras kepala pemain gim Mobile Legends.
2. Kemudian alasan dibalik para anggota komunitas Kasino Squad fanatisme dalam bermain gim Mobile Legends adalah karena gim Mobile Legends adalah gim yang mudah untuk dimainkan, dari bermain gim Mobile Legends mereka bisa mendapatkan hadiah uang karena mampu memenangkan turnamen, dan juga sebagai aktualisasi diri.

## 4.2 Saran

Karena terdapat beberapa keterbatasan selama proses penelitian ini, penulis mengusulkan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai penggambaran sifat/perilaku fanatisme para pemain gim daring, antara lain:

1. Perlu adanya pengembangan metode penelitian agar memperoleh hasil yang lebih maksimal. Bagi peneliti yang ingin membuat penelitian terkait fanatisme, dapat menggunakan metode etnografi sebagai salah satu metode utama karena etnografi dapat membantu peneliti memperoleh data yang lebih mendalam.
2. Beberapa usulan tema penelitian yang melibatkan komunitas sebagai subjek penelitian diantaranya manajemen konflik, pola komunikasi, dan hambatan komunikasi

