BAB V
PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap sesi *Dr. Hakim Couples Therapy* dalam permainan *It Takes Two*, dapat disimpulkan bahwa permainan ini menyampaikan pesan-pesan penting mengenai upaya memperbaiki hubungan romantis melalui simbolisme yang mendalam dan tantangan yang dihadapi oleh pasangan Cody dan May. Setiap sesi terapi yang mereka jalani menggambarkan aspek-aspek kunci dalam hubungan yang perlu diperhatikan untuk membangun kembali ikatan yang lebih harmonis dan penuh cinta.

Pertama, pentingnya meluangkan waktu bersama pasangan tercermin dalam simbol jam kangkok yang menggambarkan kebersamaan dan kehangatan keluarga. Waktu yang dihabiskan bersama memungkinkan mereka untuk saling terbuka dan memahami perasaan satu sama lain, meskipun mereka sering terjebak dalam perdebatan. Kedua, tema ketertarikan emosional yang simbolis dalam penggunaan magnet menunjukkan bahwa hubungan romantis perlu mempertahankan daya tarik yang membangkitkan kembali kenangan indah dari masa lalu. Ketertarikan ini berfungsi sebagai pengingat untuk tetap menjaga hubungan agar tetap hidup dan bermakna.

Selanjutnya, dukungan emosional yang diberikan pasangan satu sama lain terbukti menjadi faktor penting dalam memperbaiki hubungan. Dukungan ini tercermin dalam simbol penyiram tanaman yang menggambarkan bagaimana May mendukung *passion* Cody sebagai seorang tukang kebun. Di sisi lain, simbol *lightstick* menyoroti pentingnya dukungan kolektif dalam memperkuat ikatan pasangan. Selain itu, melalui perjalanan mereka yang penuh tantangan, permainan ini juga menggambarkan bahwa kerusakan dalam hubungan tidak berarti akhir dari segalanya. Sama seperti

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

filosofi kintsugi, hubungan yang mengalami kerusakan bisa diperbaiki dan dihargai sebagai bagian dari proses yang memperkaya perjalanan bersama.

Secara keseluruhan, *It Takes Two* tidak hanya mengajarkan tentang kerja sama dan pemahaman dalam hubungan romantis, tetapi juga tentang bagaimana pasangan dapat saling mendukung, berkomunikasi dengan baik, dan mengatasi tantangan bersama untuk membangun kembali ikatan yang lebih kuat. Melalui simbolisme yang kaya dan tantangan yang menggugah, *game* ini berhasil menyampaikan pesan bahwa hubungan yang kuat dan harmonis dibangun melalui usaha bersama, pengertian, dan ketertarikan yang berkelanjutan. Dengan demikian, *It Takes Two* menjadi representasi yang efektif dalam menggambarkan proses memperbaiki dan memperkuat hubungan romantis melalui terapi yang melibatkan kerjasama, komunikasi, dan kesediaan untuk memperbaiki diri bersama.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media baru, khususnya melalui narasi dalam video *game*, memiliki potensi besar sebagai sarana untuk menyampaikan pesan edukatif. *It Takes Two* dapat dianggap sebagai contoh media yang efektif untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya usaha dalam menjaga dan memperbaiki hubungan romantis. *Game* ini menggambarkan bahwa kolaborasi, komunikasi, dan pengorbanan adalah elemen-elemen penting yang dapat memperbaiki dan memperkuat hubungan romantis.

5.2. SARAN

1. Saran Teoritis

   Penelitian ini masih terbatas pada babak *Dr. Hakim Couples Therapy* di *game It Takes Two*. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan menganalisis lebih banyak *video game* yang memiliki narasi di dalamnya, guna

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *video game* dapat menjadi media untuk membawakan pesan bagi masyarakat.

2. Saran Praktis

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih lanjut potensi video *game* sebagai media untuk menyampaikan pesan, khususnya terkait dengan dinamika hubungan dan komunikasi antar individu. Penelitian lanjutan diharapkan dapat mengkaji bagaimana elemen-elemen dalam *game* dapat lebih efektif digunakan dalam narasi *game* untuk membantu pemain mempelajari keterampilan yang relevan dengan hubungan di kehidupan nyata. Selain itu, penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengidentifikasi fitur-fitur dalam *game* yang dapat mendukung refleksi diri pemain, sehingga meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya komunikasi dan kolaborasi dalam hubungan.

Selain itu, disarankan pula bagi pengembang *game* untuk mempertimbangkan pengembangan *game* seluler agar dapat menjangkau lebih banyak pemain. Mengingat tingginya jumlah pengguna ponsel di Indonesia, *game* yang tersedia di perangkat seluler memiliki potensi untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam. Dengan memanfaatkan aksesibilitas dan fleksibilitas platform seluler, pengembang dapat memastikan bahwa lebih banyak pemain dapat berpartisipasi serta merasakan manfaat dari pengalaman bermain yang dirancang untuk membawakan pesan yang bermanfaat bagi pemain.