

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan terdahulu tentang fenomena jasa joki *mobile legend* di kalangan remaja di Wilayah kelurahan Cipayung Jakarta Timur dapat disimpulkan ke dalam beberapa poin.

Terdapat beberapa faktor internal maupun eksternal sebagai pendorong praktik jasa joki, yaitu:

1. Faktor Internal Faktor dimana para remaja memulai bermain dan mengenal *game mobile legend* dan awal mula menjadi seorang joki *mobile legend*, yaitu sebagai berikut:
 - 1) Faktor internal remaja memulai bermain *mobile legend*:
 - Remaja bermain *mobile legend* karena hobi bermain *game online*.
 - Remaja bermain *mobile legend* untuk mengisi waktu luang.
 - Remaja bermain *game online* untuk mendapatkan teman.
 - 2) Faktor internal remaja menjadi seorang joki *mobile legend*:
 - Remaja menjadi joki karena memanfaatkan peluang yang ada.
 - Untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan para *gamer*.
 - Menjadi seorang joki karena untuk mendapatkan tambahan uang jajan.

2. Faktor Eksternal dimana awal mula seseorang mencoba untuk bermain *mobile legend* dan awal mula menjadi seorang joki *mobile legend*, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor eksternal remaja memulai bermain *mobile legend*:

- Mayoritas dalam lingkungan perteman bermain *mobile legend*
- Ajakan dari teman untuk mencoba bermain *mobile legend*

2) Faktor eksternal remaja menjadi seorang joki *mobile legend* karna diajak oleh teman-temannya yang sudah lebih dulu menjadi seorang penjoki *game online mobile legend*.

Bagi para remaja penyedia jasa joki *mobile legend* ini alasan awal mereka memulai atau memilih menjadi seorang penjoki terdapat dua faktor yang membawa mereka untuk mencoba dan bermain *mobile legend* ada yang berawal dari faktor internal dan faktor eksternal. Karena awal memilih untuk bermain *online mobile legend* ini para informan memiliki persamaan dan perbedaan ada juga yang bermain *mobile legend* karena memang sudah hobi bermain *game* yang pada akhirnya mereka mulai untuk bermain *mobile legend* karena keinginannya sendiri, kemudian ada yang memulai bermain *game online* karna memang ikut bermain setelah melihat teman-teman yang lain bermain *mobile legend*.

Begitu juga dalam hal awal mula menjadi seorang penjoki juga memiliki persamaan dan perbedaan dari para informan penelitian ini, beberapa remaja sebagai seorang penjoki *mobile legend* memang karna mereka melihat peluang yang ada untuk

bisa mendapatkan penghasilan atau uang dari *game* yang mereka mainkan dan beberapa yang lain memulai awal menjadi seorang penjoki karna diajak oleh teman-temannya yang sudah lebih dulu menjadi seorang penjoki *game online mobile legend*.

Pada akhirnya *mobile legend* terus berkembang dan terus banyak peminat, yang kemudian juga mereka saling berkompetisi di dalam arena pertandingan *game mobile legend*, hal ini kemudian membuat permainan menjadi semakin sulit untuk dimainkan dan membutuhkan *skill*, strategi dan kerja sama tim yang bagus untuk bisa terus memenangkan pertarungan. Dari situlah yang pada akhirnya menimbulkan rasa kompetitif diantara sesamanya, kemudian muncul lah sebuah fenomena jasa joki yang dapat membantu para *player* untuk terlihat jago yang ditandai dengan mencapai rank yang tinggi. Jasa joki adalah kegiatan yang dimana seseorang menawarkan jasa kepada orang lain (Player Mobile Legend) untuk menempuh jalur pintas mendapatkan *ranking* tinggi dalam permainan *mobile legend*. Dalam kegiatan ini antara seorang *gamer* akan membayar *gamer* lain (seorang penjoki) apa bila bisa memainkan ID miliknya sampai kepada rank yang telah disepakati di awal.

Dalam praktik jasa joki para remaja memilih untuk menjadi seorang penyedia jasa joki karena mereka melihat peluang yang ada untuk mendapatkan uang, namun selain alasan itu juga para remaja ini memilih menjadi seorang joki karena mereka bisa memperluas relasi pertemanan dan juga mereka dapat melakukan pembuktian bahwa *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif saja tetapi juga memiliki dampak positif di dalamnya. Sehingga dengan hal itu membuka pikiran masyarakat awam yang

selalu memberikan cap negatif terhadap *game* online, terutama para orang tua dan keluarganya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa saran yang diajukan, yaitu:

Bagi Informan

Pilihan untuk menjadi seorang penyedia jasa joki merupakan hal yang positif dan baik untuk dilakukan, karena dengan bisa memanfaatkan peluang yang ada para remaja bisa mendapatkan penghasilan sampingan sendiri, akan tetapi lakukanlah dan kerjakan apa yang sudah dilakukan sekarang dengan bijak dan tidak berlebihan untuk mencapai target yang selalu ingin lebih, karena sesuatu yang berlebihan tidak baik dan akan membuat susah diri para remaja sendiri, jangan membuat apa yang sudah dilakukan dan berhasil mengeluarkan input yang positif menjadi sesuatu yang menimbulkan output negatif dikemudian hari.

Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti juga berharap untuk penelitian selanjutnya agar topik mengenai jasa joki *mobile legend* ini dapat menggali lebih dalam lagi, seperti yang berhubungan langsung dengan tanggapan orang terdekat atau masyarakat lain, bukan hanya sekedar pendapat para pelaku penyedia jasa joki saja.