

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Praktik penggunaan bot dalam game growtopia ini ada 4 tahap antara lain : Tahap pertama yaitu penentuan aplikasi pihak ketiga yang akan digunakan untuk menjalankan bot dalam game growtopia, Tahap kedua pemilihan fitur bot yang disediakan oleh aplikasi pihak ketiga , Tahap ketiga pengaturan bot dari segi durasi dan waktu penggunaan bot dalam game growtopia, Tahap keempat yaitu aktivasi dari bot yang telah dipilih dan diatur dengan menekan tombol start yang ada pada tampilan aplikasi pihak ketiga untuk menjalankan proses otomatisasi. Berkaitan dengan peraturan yang telah ditetapkan pihak pengembang game pada tahapan pertama penggunaan aplikasi pihak ketiga merupakan sebuah perbuatan yang bertentangan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pihak pengembang game.
2. Praktik penggunaan bot dalam game growtopia ketika ditinjau dari etika dalam berbisnis merupakan sebuah perbuatan yang mencerminkan perilaku yang buruk, tidak jujur, tidak dewasa dan mengganggu keseimbangan ekosistem game growtopia. Hal ini menjadikan penggunaan bot dalam game growtopia tidak sesuai dan tidak memenuhi semua kebutuhan dari etika dalam berbisnis, antara lain: berperilaku baik, bersikap jujur, dan bersikap dewasa. Namun penggunaan bot dalam game growtopia dapat memenuhi salah satu kebutuhan etika dalam berbisnis

yaitu menggunakan Bahasa yang baik. Dapat disimpulkan bahwa Praktik penggunaan bot tidak memenuhi 3 dari 4 macam etika dalam berbisnis. Kemudian menurut prinsip-prinsip Etika Bisnis Islam, diantaranya yaitu *unity* (tauhid), *equilibrium* (keseimbangan), *free will* (kehendak bebas), *responsibility* (tanggung jawab). Penggunaan bot dalam game growtopia dianggap tidak sesuai dalam prinsip keseimbangan, kehendak bebas, dan tanggung jawab. Dikarenakan penggunaan bot ini dapat tergolong sebagai perbuatan yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem dalam game. Namun penggunaan bot dalam game growtopia dapat memenuhi salah satu dari keempat prinsip tersebut yaitu kesatuan (*unity*), dikarenakan dalam praktiknya tidak ditemukan suatu hal yang melanggar ataupun bertentangan dengan nilai-nilai kesatuan. Akan tetapi perbuatan tersebut juga sebuah pelanggaran yang tidak bertanggung jawab serta perilaku yang kurang bijak. Selain itu penggunaan bot adalah sebuah perbuatan yang tidak dibenarkan dan melanggar panduan komunitas serta peraturan yang ditetapkan oleh pihak pengembang game. Penggunaan bot juga dapat menjadikan pengalaman buruk bagi pemain yang baru mencoba bermain game growtopia.

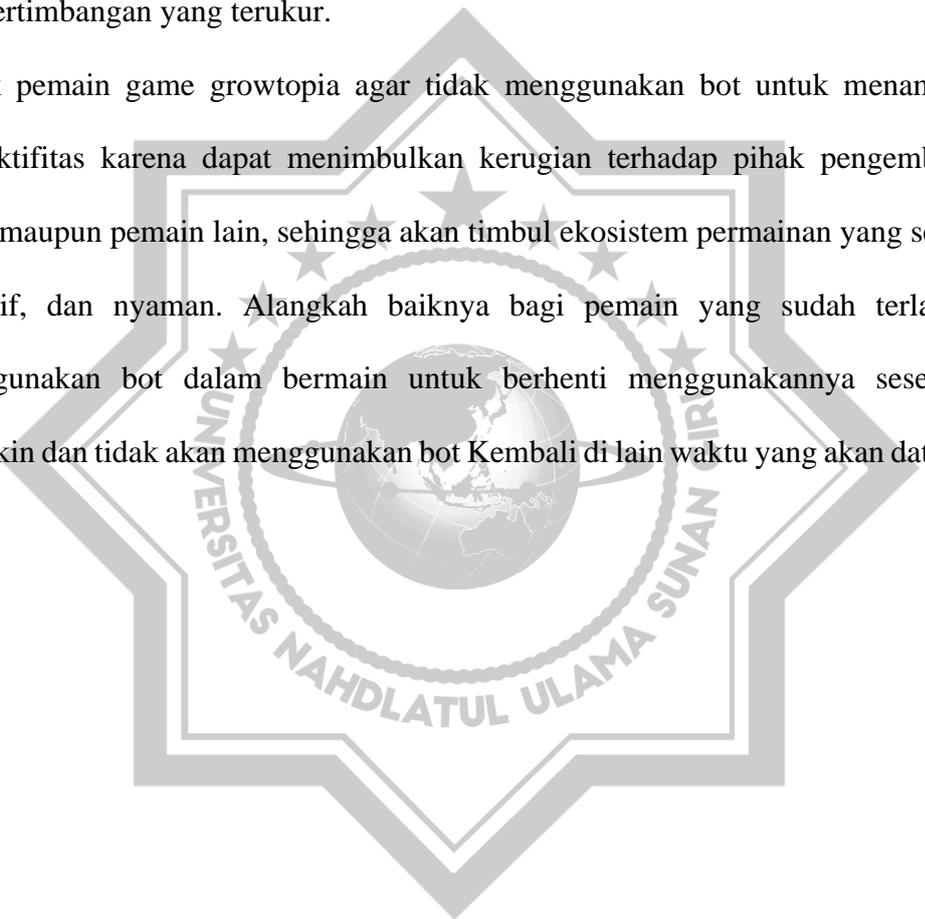
## **B. Saran**

Dari hasil penelitian penulis, sekiranya dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk pihak pengembang game growtopia agar lebih baik lagi dalam hal keamanan serta kenyamanan pemain lain, dikarenakan banyaknya pemain yang menggunakan bot dalam game growtopia akan mengurangi nilai performa dari pemain lain. Sehingga terjadi kesenjangan dalam produktivitas antar pemain yang sportif serta jujur dalam bermain dengan pemain yang menggunakan bot untuk mempercepat

serta meningkatkan produktivitas dengan hasil yang cukup signifikan. Alangkah baiknya jika pihak pengembang game growtopia memperketat system keamanan dan pemberian sanksi kepada pemain yang menggunakan bot tersebut. Dengan harapan akan timbul efek jera jika pemberian sanksi dilakukan dengan tepat sasaran dan pertimbangan yang terukur.

2. Untuk pemain game growtopia agar tidak menggunakan bot untuk menambah produktifitas karena dapat menimbulkan kerugian terhadap pihak pengembang game maupun pemain lain, sehingga akan timbul ekosistem permainan yang sehat, seportif, dan nyaman. Alangkah baiknya bagi pemain yang sudah terlanjur menggunakan bot dalam bermain untuk berhenti menggunakannya sesegera mungkin dan tidak akan menggunakan bot Kembali di lain waktu yang akan datang.



**UNUGIRI**