

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Gaya hidup *gamers game online* di Kota Bandung terlihat dari pola kehidupan mereka. Pertama, dari segi penggunaan waktu luang, *gamers* yang adiksi bermain *game online* setiap hari selalu menggunakan setiap kesempatan di waktu luangnya untuk bermain *game online* dengan intensitas waktu yang lama, hal itu juga menyebabkan mereka menjadi terpaku pada *game online* dan tidak memiliki aktivitas lain yang lebih bermanfaat selain bermain *game online*. Kedua, dalam penggunaan uang, para *gamers game online* dapat dikatakan hedonis, karena perilaku konsumtif mereka terlihat dari kebiasaan mereka mengeluarkan uang hanya untuk memenuhi kepuasan untuk bermain *game* seperti biaya warnet, pembelian voucher, dan pembelian barang-barang seperti *keyboard*, *headset*, dan *mouse gaming*. Ketiga, lingkungan pergaulan mereka tidak jauh dari sekedar teman-teman sesama *gamers game online*, dan juga teman-teman mereka di dalam ruang virtual *game online* itu sendiri sehingga mereka menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan luar.
2. Terdapat beberapa hal yang menjadi motivasi *gamers* dalam bermain *game online*, yang terbagi dalam tiga komponen, komponen pertama yaitu *achievement* (prestasi), ditemukan bahwa para *gamers game online* memiliki ketertarikan pada kompetisi *game*, bagi yang dilakukan di dalam *game* tersebut (secara *online*), ataupun kompetisi yang dilakukan dengan bertemu dan berkumpul langsung disuatu tempat. Kedua, pada komponen *social* (sosial), ditemukan bahwa *gamers* tertarik pada *game online* karena dalam terdapat fitur-fitur yang membuat mereka dapat chatting atau mengobrol didalam ruang *virtual* tersebut dengan siapapun yang mereka temui di *game* tersebut hingga membangun relasi dan membicarakan hal mengenai *game* ataupun isu di kehidupan nyata. Ketiga, pada komponen *immersion* (penghayatan), terlihat bahwa *gamers* termotivasi untuk bermain *game online* karena didalam *game online* mereka dapat bebas menjelajahi dunia *game* tersebut, menemukan hal-hal baru pada *game* tersebut dan mengenal seluk-beluk dari *game* yang mereka mainkan, dan beberapa

gamers juga mengatakan bahwa mereka menganggap *game* sebagai sarana *refreshing* atau bersantai dari persoalan di kehidupan nyata.

3. Faktor-faktor yang menyebabkan *gamers* menjadi adiksi bermain *game online* yaitu, faktor yang berasal dari dalam individu (internal) dan faktor yang berasal dari luar individu tersebut (faktor eksternal). Faktor eksternal adalah kelompok referensi yang mempengaruhi mereka menjadi tertarik dengan *game online* dan faktor kurangnya pengawasan dari keluarga, khususnya pada *gamers* yang berstatus mahasiswa dan tinggal di kost. Faktor internal yaitu sikap dan kepribadian mereka yang mudah terpengaruh dengan lingkungan *game online* dan juga daya tarik dari *game online* itu sendiri.
4. Terdapat dampak positif dan juga negatif dari gaya hidup *gamers game online*, tetapi lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif yang ditemukan. Dampak positif yaitu mereka merasa dengan bermain *game online* mereka terhindar dari hal negatif seperti miras atau narkoba, mendapatkan kepuasan tersendiri dan menjadikan sarana untuk *refreshing*, dan beberapa *gamers* mengakui mendapatkan keuntungan material dari hasil jual-beli terkait *game online* tersebut. Dampak negatif yaitu sering timbul gangguan kesehatan seperti gangguan penglihatan, sakit pada tangan, leher dan punggung yang disebabkan duduk bermain *game* dalam waktu yang lama dan kurangnya aktivitas olahraga. Kesulitan berkonsentrasi saat belajar karena selalu memikirkan *game* yang menyebabkan prestasi menurun dan dampak pada kurangnya bersosialisasi yang menjadikan mereka terjebak pada lingkungan *game online*.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi terhadap Sosiologi

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran atau sebagai referensi bagi keilmuan khususnya dalam bidang studi sosiologi. Gaya hidup *gamers game online* dengan segala dampak negatifnya yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dapat menjadi suatu pembelajaran dalam sosiologi terkait dengan globalisasi, modernisasi, penyalahgunaan teknologi hingga terjadinya pergeseran-pergeseran gaya hidup yang seharusnya dapat dicegah dan dihindari. Oleh karena itu sosiologi yang merupakan ilmu yang mempelajari tentang masyarakat akan sangat baik apabila dapat menerapkan pembelajarannya hingga dapat mencegah hal-hal negatif tersebut terjadi.

5.2.2 Implikasi terhadap pendidikan

Dari hasil penelitian tentang gaya hidup *gamers game online* ini terdapat hal-hal yang penting diperhatikan, terlihat bagaimana gaya hidup para informan yang adiksi terhadap *game online* tersebut sangat terpengaruh oleh aktivitasnya sehari-hari yang sangat kental akan pengaruh lingkungan atau komunitas *gamers* itu sendiri, hingga akhirnya menyebabkan waktu luang mereka terbuang untuk bermain *game online* dan hal tersebut berdampak pada penurunan prestasi dalam belajar. Pendidikan yang baik tentu tidak akan dicapai apabila peserta didiknya tidak memiliki lingkungan pergaulan yang baik pula, yang dapat membentuk gaya hidup yang baik. Oleh karena itu penelitian ini dapat menjadi pembelajaran penting khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi seluruh kalangan pembaca agar dapat lebih memperhatikan orang-orang terdekat kita.

5.3 Rekomendasi

1. *Game online* yang merupakan suatu produk yang lahir dari perkembangan teknologi tentunya tidak dapat dipungkiri akan mempengaruhi masyarakat modern saat ini, terutama pada generasi muda, dengan fitur-fiturnya yang beragam tentu menjadi daya tarik tersendiri hingga dapat menyebabkan adiksi, terlihat bahwa terjadi pergeseran dimana pada saat ini anak-anak kecil terutama dipertanian sudah jarang sekali terlihat memainkan permainan-permainan tradisional dan lebih tertarik pada permainan seperti *game online*, oleh karena itu perlu adanya sosialisasi permainan-permainan tradisional yang merupakan suatu budaya sehingga tidak hilang begitu saja karena munculnya produk seperti *game online*.
2. Generasi muda seharusnya dapat lebih berhati-hati dalam memilih lingkungan pergaulan, karena lingkungan pergaulan sangat menentukan kepribadian dan juga mempengaruhi dalam banyak hal, oleh karena itu perlu adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik agar tidak terjebak dalam suatu lingkungan yang lebih banyak berdampak negatif seperti pada lingkungan *gamers* sesuai hasil penelitian ini.
3. Seharusnya generasi muda, terutama *gamers game online* dapat lebih bijak dalam pemanfaatan waktu dan juga uang yang dimiliki, bermain *game online* secara berlebihan tentu berdampak buruk dan uang yang dihabiskan untuk *game online* seharusnya dapat dimanfaatkan untuk hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

4. Orang tua atau keluarga sudah seharusnya dapat mengontrol ataupun mengarahkan anak atau keluarganya sehingga terhindar dari lingkungan-lingkungan pergaulan yang buruk dan kurang bermanfaat dengan penanaman nilai, norma dan ajaran agama sejak dini.
5. Perlu adanya peran dari pemerintah agar dapat membuat kebijakan-kebijakan mengenai *game online* ini, seperti misalnya pembatasan jam bermain di warnet, ataupun pengawasan sehingga dapat mencegah generasi muda menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain *game online* di warnet.
6. Keunggulan pada skripsi ini yaitu skripsi ini membahas bagaimana *game online* dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang hingga membentuk gaya hidup yang cenderung hedonis yang terlihat dari keseharian dari responden penelitian melalui wawancara dan observasi, sehingga dari hasil penelitian yang dipaparkan, pembaca dapat memahami gaya hidup mereka, motivasi mereka bermain *game online*, faktor-faktor penyebab adiksi *game online*, hingga dampak yang dirasakan responden akibat adiksi bermain *game online*. Walaupun begitu, tentu masih terdapat kekurangan ataupun kelemahan pada skripsi ini, bagi penelitian selanjutnya yang meneliti mengenai kasus serupa diharapkan dapat menggali informasi lebih dalam sehingga dapat menemukan hal-hal yang belum ditemukan pada penelitian ini, dan dapat melengkapi dan memperkaya pengetahuan khususnya tentang gaya hidup *gamers game online*. Penelitian selanjutnya juga akan lebih baik apabila dapat memberikan solusi yang dapat dilakukan untuk menangani permasalahan adiksi terhadap *game online*, baik secara preventif maupun represif.