

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah penulis sampaikan mengenai pemaparan hasil temuan dan analisis pembahasan penelitian, maka skripsi yang berjudul *Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Desa Karanganyar Kecamatan Klari Kabupaten Karawang* dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, mengenai faktor yang melatar belakangi remaja eruzami di Kampung Sukagalih Desa Karanganyar Kecamatan Klari Kabupaten Karawang berperilaku agresif terbagi menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan remaja eruzami berperilaku agresif adalah 1) adanya dorongan dari diri sendiri, dorongan ini muncul berdasarkan permainan yang dilakukan kurang baik dan bahkan tidak baik yang menyebabkan emosi, frustrasi serta mengakibatkan kekalahan pada permainan dan berujung melakukan perilaku agresif. Faktor internal berikutnya adalah 2) kondisi psikologis, perasaan emosi, frustrasi yang muncul dalam diri remaja eruzami menjadi salah satu hal yang menjadikan mereka berperilaku agresif. Selanjutnya ada faktor eksternal yang menyebabkan remaja eruzami berperilaku agresif. Faktor eksternal yang menyebabkan remaja eruzami berperilaku agresif adalah 1) pihak ketiga, adanya gangguan dari sistem dalam game yang menimbulkan bug atau gangguan error yang mana akan sangat berpengaruh terhadap permainan dari remaja eruzami. Lalu gangguan pihak ketiga dari developer provider internet, hal ini kerap menjadi salah satu sumber yang sering menimbulkan para pemain menjadi berperilaku agresif dikarenakan hilangnya sinyal atau koneksi yang tidak stabil sehingga mempengaruhi permainan. 2) Lingkungan pertemanan, hal ini memberikan peran yang sangat penting dalam pembentukan perilaku agresif remaja eruzami. Adanya perilaku *toxic* dalam pertemanan dapat menimbulkan perilaku agresif yang berkelanjutan, apalagi pada saat bermain *game online* mobile legend bersama,

teman bermain kerap bermain dengan tidak baik dan menimbulkan kekesalan terhadap satu sama lain.

Kedua, mengenai bentuk perilaku agresif remaja eruzami ketika bermain *game online* mobile legend. Dalam penelitian ini terdapat berbagai macam bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan oleh para remaja eruzami pemain *game online mobile legend* yaitu dalam bentuk agresi fisik dan agresi verbal. 1) Agresi fisik, agresi fisik yang dilakukan oleh para remaja eruzami adalah perilaku seperti memukul, mendorong, melempar smartphone. Tentunya hal tersebut dapat menyebabkan suatu konflik terhadap oranglain, teman, bahkan keluarga. 2) Agresi verbal, agresi verbal merupakan perilaku melukai dan menyakiti orang lain dengan menggunakan verbal/perkataan. Para remaja melakukan kekerasan dengan menggunakan kata hewan misalkan anjing dan babi, lalu menggunakan kata dari bagian tubuh kemaluan manusia. Berikutnya remaja eruzami juga menggunakan kata sifat sebagai bentuk verbal yang dilakukan seperti goblok, tolol, dan bacot.

Ketiga, dampak yang terjadi dari tindakan yang dilakukan perilaku agresif terhadap remaja eruzami yang bermain permainan mobile legend. Akibat negatif yang ditimbulkan dari perilaku agresif semua narasumber tidak jauh berbeda. Lima orang narasumber sebagai informan kunci (key informan) memiliki dampak negatif yang sama satu sama lainnya, yaitu di banned dari permainan, dijauhi teman dan mengalami kecenderungan yang berkelanjutan berperilaku agresif terutama dalam kata-kata terhadap teman mainnya. Disini dapat dilihat bahwa dampak negatif yang nyata adalah perilaku agresif tersebut dapat terbawa berkelanjutan diluar situasi pada saat bermain *game online* mobile legend, tentunya hal tersebut tidak baik apabila memiliki efek yang berkelanjutan. Dalam perjalanannya perilaku agresif yang ditunjukkan oleh para remaja eruzami ternyata hanya dilingkungan pertemanannya saja. Perilaku ketika para remaja eruzami di lingkungan rumah atau keluarga jauh berbeda dan tidak seperti itu, bahkan para orangtua dan keluarganya menyatakan hal yang kurang lebihnya sama yaitu para remaja eruzami ketika berada dilingkungan keluarga merupakan seseorang anak yang pendiam, penurut,

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan bukan merupakan seseorang yang berperilaku agresif mau secara verbal ataupun fisik. Dalam hal ini peneliti melihat motif dari konsep teori dramaturgi dimana orang-orang menempatkan posisi dirinya tergantung dengan lawan bicara yang akan ditemuinya siapa.

Keempat, alternatif solusi untuk mengurangi dampak negatif yang terjadi pada remaja eruzami akibat bermain *game online* mobile legend. Dampak negatif yang dirasakan oleh para remaja eruzami pemain *game online mobile legend* pada umumnya tidak jauh berbeda. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi dampak dari perilaku agresif diantaranya adalah lingkungan remaja harus disterilkan dari hal-hal yang berbau kekerasan. Jika remaja sering memainkan game yang isinya kekerasan, maka orang tua bertugas untuk membuat anaknya berhenti memainkan game yang isinya kekerasan, mungkin bisa diganti dengan game lain yang tidak ada unsur kekerasan, jangan sampai anak menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, karena itu berdampak pada perkembangan sosial dan emosionalnya. Selain itu, ajarkan remaja untuk mengendalikan diri (orang tua memberikan teladan dalam pengendalian diri) dan hal tersebut sangat bisa direalisasikan, tentunya dengan usaha dan kegigihan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat implikasi dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan temuan mengenai faktor-faktor yang menyebabkan para remaja eruzami berperilaku agresif adalah karena faktor dari diri sendiri, kondisi psikologis, pihak ketiga, dan lingkungan pertemanan, dengan alasan adanya dorongan tersebut maka terdapat implikasi berupa perlu adanya pemahaman mengenai perilaku agresif yang dapat terjadi dimana saja dan disebabkan oleh banyak hal, perlunya orangtua atau keluarga sebagai perisai utama agar anak terhindar dari perilaku agresif, dan lingkungan yang dapat merugikan mereka.

Kedua, berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif yaitu berupa agresi fisik seperti memukul, melempar benda

dsb, serta perilaku agresi verbal seperti mengeluarkan kata-kata hewan, atau kata-kata lainnya yang kasar dan diarahkan untuk menghujat dan menyakiti orang lain, dengan alasan dorongan dari luar maka terdapat implikasi berupa perlu adanya pemahaman mengenai nilai dan norma keagamaan dan sekolah, menjadikan pembelajaran diri untuk tidak melakukan tindak perilaku agresi melebihi nilai, normal, dan moral yang berlaku dimasyarakat tempat mereka tinggal, serta diperlukannya pengawasan dari para orangtua atau keluarga yang bersangkutan.

Ketiga, berdasarkan temuan penelitian terdapat dampak pada lingkungan sosial dan dampak pada diri sendiri karena melakukan tindak perilaku agresif, maka implikasinya adalah perlu adanya edukasi tentang dampak negatif mengenai perilaku agresif agar para remaja atau anak-anak dapat terhindar dari perilaku agresif yang mempunyai dampak negatif pada seseorang, perlu adanya kontrol diri agar tidak berperilaku agresif pada teman sepermainan atau orang lain melalui kolom pesan ketika bermain *game online* dan saat mengalami kekalahan atau kerugian dalam permainan, diperlukan kesadaran dari diri setiap remaja yang melakukan tindak perilaku agresif bahwa apa yang mereka lakukan akan berdampak kepada kehidupannya dalam bersosial, serta dicap atau labeling dari masyarakat atau orang lain mengenai remaja yang sering berperilaku agresif akan sangat berpengaruh bagi kehidupan sosial bersama teman dan masyarakat. Sehingga diperlukan pemahaman terkait tindak perilaku agresif yang dilakukan akan mempengaruhi hubungan pelaku dengan teman sebayanya dan masyarakat.

Keempat, penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran atau sebagai referensi bagi keilmuan khususnya dalam bidang studi sosiologi. Perilaku agresif 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.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Remaja Pemain *Game Online*

- A. Belajar untuk mengatur emosi yang meluap-luap.
- B. Menambah pengetahuan terkait bentuk-bentuk ekspresi rasa kekesalan atau emosi terhadap *game online* tanpa harus dilakukan dengan cara yang kasar dan merugikan orang lain atau berperilaku agresif.
- C. Menciptakan lingkungan pertemanan yang saling menghargai satu sama lain dengan pengawasan orang tua dan lingkungan sosial di dalamnya.

2. Bagi orangtua

- A. Membangun kembali fungsi afeksi dan sosialisasi keluarga.
- B. Dilakukan kontrol orang tua dalam meminimalisir tindak perilaku agresif yang dilakukan secara berlebihan, agar tetap terjaga nilai, norma dan moral masyarakat Indonesia.
- C. Sosialisasi atau edukasi dini pemahaman mengenai perilaku agresif sebagai bentuk dari peng ekspresian diri.

3. Untuk lembaga sosial dan pendidikan

- A. Sekolah atau komunitas dan lembaga sosial lainnya melakukan sosialisasi dan edukasi sebagai bentuk usaha memberikan pemahaman dan edukasi sebagai bentuk usaha memberikan pemahaman dan penanaman nilai, norma dan moral masyarakat Indonesia.
- B. Dilakukannya kontrol sosial dalam meminimalisir perilaku agresif yang dilakukan secara berlebihan, agar terjaga nilai, norma dan moral masyarakat Indonesia.
- C. Sosialisasi atau edukasi pemahmaan mengenai perilaku agresif sebagai bentuk kekejaran ber ekspresi yang tidak baik digunakan.

4. Untuk prodi pendidikan sosiologi

- A. Digunakan sebagai referensi baru bagi pendidik maupun mahasiswa pendidikan sosiologi

B. Digunakan calon pendidik (mahasiswa) sosiologi untuk belajar cara memberikan edukasi mengenai perilaku agresif dengan *mengaitkan game online* kepada peserta didik.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

A. Melihat dan mendalami dari berbagai sudut pandang baik pelaku, orangtua, dan teman bermain *game online*.

B. Dapat meneliti lebih dalam mengenai tema yang sama namun dilakukan ditempat yang berbeda sehingga nantinya akan terlihat persamaan serta perbedaan perilaku agresifnya sehingga dapat ditemukan titik permasalahan untuk kemudian dibuat sebuah kebijakan.