

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan, peneliti kemudian mengambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, interaksi sosial remaja kecanduan *game online mobile legends* bahwa *game online mobile legends* dapat membuat individu candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memojokan diri sehingga individu bisa beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat ia bermain *game*.

Kedua, Dampak interaksi sosial yang ditimbulkan remaja kecanduan *game online mobile legends*. Dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial remaja di Subang. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak positif *game online* diantaranya yaitu menambah relasi dari berbagai kota, menambah kemampuan kerja sama tim, membangun komunikasi antar pemain, melatih konsentrasi, dan dapat mempelajari bahasa asing, Sedangkan dampak negatif *game online* yaitu menggunakan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap apatis, dan meluarkan kata-kata kasar hingga berani melawan lalu membohongi orang tua, dan hubungan renggang dengan orang sekitar karena waktu bersama mereka semakin jauh berkurang. Pergaulannya hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi jauh dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. sering lupa waktu, cenderung bersikap apatis dan mengeluarkan kata-kata kasar.

Ketiga, upaya menanggulangi distraksi interaksi sosial remaja akibat kecanduan *game online mobile legends* di Subang. Dapat dirumuskan hasil upaya yang menurut beberapa informan efektif untuk dilakukan guna menanggulangi distraksi sosial akibat kecanduan *game online mobile legends* seperti berusaha mengurangi *game online* dengan cara mencari kesibukan lainnya, membuktikan diri kalau tetap bisa produktif walaupun bermain *game*, mempunyai pekerjaan dan bisa menghasilkan uang sendiri, menjadi pribadi yang terbuka, tidak untuk difasilitasi

gadget dan internet untuk sementara waktu, *meng-uninstall game online* khususnya *game online mobile legends*, dan Orangtua maupun guru agar dapat mengontrol anak remajanya dan lebih tegas lagi saat mendidik mereka agar tidak terjerumus lebih dalam lagi.

Berdasarkan simpulan di atas. peneliti merumuskan dalil-dalil penelitian sebagai berikut.

1. Remaja paling mudah terjerumus ke dalam dunia *game online* dan menjadi kecanduan dikarenakan *game online* sangat menarik
2. Kebanyakan remaja yang kecanduan *game online* interaksi sosialnya menjadi buruk dan enggan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dikarenakan terlalu fokus dengan *game online*
3. Terdapat banyak dampak negatif dan positif yang dihasilkan dari kecanduan *game online mobile legends*, tetapi hasil dari penelitian lebih banyak diberatkan dalam dampak negatif
4. Dampak negatif kecanduan *game online mobile legends* seperti kesehatan badan dan mata menurun, sering mengantuk ketika sedang belajar di sekolah, menjadi lebih emosional, penurunan nilai akademik, lupa akan waktu, aktivitas terganggu, berbohong kepada orangtua hanya untuk melakukan *Top-Up* dalam *game*, membuat malas.
5. Dampak positif kecanduan *game online mobile legends* yaitu menambah relasi dari berbagai kota, menambah kemampuan kerja sama tim, membangun komunikasi antar pemain, melatih konsentrasi, dan dapat mempelajari bahasa asing.

6.2. Implikasi

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian ini, peneliti merumuskan beberapa implikasi bagi pihak-pihak yang mungkin bertalian atau berkepentingan dengan penelitian ini. Implikasi-implikasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Orang tua, skripsi ini menggambarkan dengan jelas bagaimana remaja menjadi kecanduan bermain *game online* khususnya *game mobile legends*. Dalam skripsi ini, orang tua disimpulkan memiliki peran yang cukup penting dalam

membuat seorang anak terjerumus ke dalam dunia *game*, dan kurangnya pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor dalam pembahasan.

2. Program studi Pendidikan sosiologi, melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah materi pembelajaran mengenai mata kuliah interaksi sosial. Selain itu, dapat menjadi literatur dalam kajian ilmiah mengenai penyimpangan sosial pada fenomena kecanduan *game online mobile legends* bagi remaja.
3. Remaja, peneliti berharap informasi yang terdapat di dalam skripsi ini tidak dijadikan inspirasi untuk dapat melakukan aktifitas kecanduan bermain *game online*. Informasi yang terdapat dalam penelitian ini selayaknya dijadikan rujukan bagi remaja yang penasaran bagaimana kecanduan bermain *game online* itu terjadi, apa saja faktornya dan dampaknya bagi remaja itu sendiri, serta menjadi media untuk mempelajari pola perilaku remaja yang sudah terjerumus agar lebih bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan mencoba untuk lebih banyak berinteraksi terhadap sekitar.
4. Pembuat kebijakan, skripsi ini menjadi sumber informasi yang menjelaskan dengan mendalam bagaimana interaksi sosial terhadap kecanduan *game online* yang dilakukan oleh para remaja khususnya di wilayah kecamatan Subang kabupaten Subang. Pembuat kebijakan dapat menggunakan informasi dalam skripsi ini untuk dapat dijadikan rujukan ketika akan menyusun kebijakan dan pencegahan hal yang tidak diinginkan khususnya di daerah Subang.
5. Pemilik *Game Online*, dengan mempelajari isi skripsi ini, pemilik *Game online* khususnya *game mobile legends* dapat lebih mengetatkan aturan-aturan untuk para pemain dan membuat konten untuk dalam *gamenya* untuk lebih aman dan ramah bagi remaja agar tidak terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan.

5.3. Rekomendasi

Penelitian ini dilakukan atas remaja yang berada di wilayah Subang, dan kelas ekonomi menengah ke bawah. Untuk memperdalam pembahasan penelitian ini, diperlukan penelitian yang mengkaji topik serupa dengan ruang lingkup kota kecil, dan remaja kelas ekonomi menengah ke bawah. Dengan pembahasan penelitian tersebut, diharapkan terbentuk sebuah penjelasan yang mendalam dan menyeluruh

tentang interaksi sosial terhadap kecanduan *game online*. Dengan pembahasan penelitian tersebut, diharapkan untuk:

1. Orang tua

Agar bisa meningkatkan kontrol sosial kepada remaja, dan mengetahui dengan jelas kegiatan apa saja yang remaja lakukan saat sedang bermain gadget, dan lebih bisa meningkatkan ke-disiplinan untuk remaja, agar remaja tidak mencoba untuk berbohong dan mensalahgunakan gadget. Selain itu orang tua juga harus mempunyai pola asuh yang baik untuk anaknya.

2. Remaja

Lebih bisa selektif dalam memilih teman bergaul di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya, melihat dampak buruk yang akan terjadi jika bermain *game online* sebagai aktifitas yang dilakukan secara terus-menerus atau bahkan jadi kegiatan yang sering dilakukan atau juga disebut dengan kecanduan.

3. Pihak Sekolah

Diadakannya penyuluhan edukasi tentang penyimpangan sosial yang sering terjadi oleh remaja, agar remaja lebih bisa memprioritaskan apa yang lebih di lakukan saat di sekolah maupun dilingkungan sekitar.