

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Simpulan**

Skripsi ini secara keseluruhan berisi tentang dampak *game online* bagi remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo, dimana perilaku itu dapat dilihat dari aktivitas remaja yang menjadi informan dari penelitian ini. Mulai dari latar belakang sosial ekonomi dan budaya, serta proses pengenalan terhadap *game online*, tempat memainkan *game online*. Untuk bisa mendapatkan data dari para remaja, peneliti bertatap muka secara langsung dengan informan serta melakukan wawancara dengan remaja yang memainkan *game online*. Selain itu peneliti juga melakukan observasi mendalam untuk mendapatkan gambaran kehidupan informan dari penelitian ini karena penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif.

Dari penelitian yang dilakukan pula diperoleh beberapa faktor yang mempengaruhi remaja tertarik untuk mengakses *game online*. Dimana pada prosesnya seorang remaja di pengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, serta faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, serta tersedianya sarana yang memudahkan para remaja dalam mengakses *game online*.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan para remaja di Kelurahan Dulalowo Timur dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat membahayakan diri dari penggunanya (*user*). Apabila kebiasaan seperti ini dibiarkan dan tidak dilakukan pencengahan secara cepat maka bisa saja mampu mengancam nyawa dari pemainnya. Pada penelitian ini pun ditemukan temuan-temuan yang menjelaskan bahwa ketika *game online* digunakan dengan baik maka dapat sangat bermanfaat bagi penggunanya. Hal ini meliputi aspek fisik, sosial dan psikis.

Dari aspek fisik kebiasaan mengakses *game online* secara berlebihan dapat merusak mata akibat dari paparan radiasi layar komputer serta smartphone dalam waktu yang lama, serta dapat membuat kesehatan dan daya tahan tubuh dari

penggunanya dapat menurun. Hal ini tentunya diakibatkan dari seringnya para remaja melupakan waktu makan mereka serta kebiasaan bergadang setiap malamnya demi memenuhi kepuasannya dalam bermain *game online*. Apabila hal ini tidak disadari maka akan menyebabkan penggunanya akan merasakan rasa sakit pada bagian mata, kepala dan leher. Penurunan berat badan juga merupakan dampak fisik yang diakibatkan dari *game online* itu sendiri. Akan tetapi ketika digunakan dengan baik *game online* akan sangat bermanfaat bagi fisik penggunanya. Seperti meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, melatih kecepatan tangan, membuat penglihatan lebih tajam serta dapat membuat fisik menjadi lebih kuat.

Dari aspek sosial dampak yang ditimbulkan *game online* dapat mengakibatkan hubungan remaja dengan orang lain akan menjadi renggang serta akan menjadikannya sebagai pribadi yang tertutup. Tentunya hal ini akan berbahaya ketika dibiarkan dan tidak dilakukannya pengendalian yang tepat. Dampak yang ditimbulkan dari aspek sosial ini antara lain akan membuat waktu bersama orang-orang terdekat seperti keluarga serta teman menjadi sedikit karena terlalu disibukkan dengan *game online*. Selain itu penggunanya pun akan merasa terisolir dan kesepian karena jauh dari lingkungan sekitarnya. Salah satu dampak positif *game online* pada aspek sosial adalah dapat menambah jumlah teman serta menjadi sumber penghasilan yang menggiurkan. *Game online* juga dapat bermanfaat bagi para remaja diantaranya adalah dapat dengan mudah mendapatkan teman, hubungan dengan teman menjadi dekat, dapat meningkatkan keterampilan sosial, dapat meningkatkan kerja sama dengan orang lain dan dapat melatih kesabaran penggunanya.

Dampak dari aspek psikis, *game online* dapat pula mengakibatkan penggunanya sulit untuk berkonsentrasi dan akan selalu terfikirkan dengan konsisi *game online* serta akan memancing timbulnya perilaku berbohong, mencuri serta tindakan kriminal lainnya. *Game online* juga dapat berdampak positif ketika digunakan secara baik, diantaranya adalah dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris serta dapat membuat otak berfikir aktif. *Game online* dapat sangat bermanfaat bagi penggunanya ketika diakses dan digunakan

secara bijak diantaranya adalah dapat membuat otak berfikir lebih aktif, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dapat meningkatkan konsentrasi serta dapat melatih keberanian dalam mengambil keputusan dan resiko.

## 1.2 Saran

*Game online* bisa dibilang sangat berbahaya bagi kelangsungan generasi muda saat ini khususnya para remaja apabila tidak digunakan secara bijak, serta sebagaimana kesimpulan yang telah dirumuskan di atas, maka dalam rangka memberikan pemahaman yang lebih agar kepada para remaja agar mereka paham akan bahaya serta manfaat dari *game online*, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Kepada Remaja

Agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, serta dapat menanamkan serta mengetahui tugas utama dari remaja atau pelajar, serta dapat mencari kegiatan lain yang lebih bisa bermanfaat. Para remaja juga seharusnya lebih memahami dan menyadari betapa besarnya dampak yang ditimbulkan *game online* ketika digunakan secara berlebihan.

### 2. Kepada Orangtua

Agar dapat lebih meluangkan waktu dalam mengontrol serta mengawasi kegiatan anak di dalam maupun di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas. Selain itu orangtua juga diharapkan dapat memantau perkembangan kondisi maupun perubahan psikologi anak agar tidak melanggar norma.

### 3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Agar dapat memperluas pembahasan terkait dampak ketergantungan *game online* terhadap perilaku remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamental of Game Design*. (2nd ed). Barkeley, CA: New Riders.
- Ahmadi, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Akmarina. (2016). *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, vol 4, 189-199.
- Anan. (2014). *Fenomena Maraknya Game online dikalangan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta* (skripsi-dipublikasikan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial UNY.
- Andi. (2012). *Buku Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*. Jogjakarta: Andi Affset.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar*. *Jurnal Komunikasi*, vol 1, 532-544.
- Anggraini. (2014). *Dampak Penggunaan Game* (skripsi-dipublikasikan). Medan: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Anonim. (2012). *Internet Usage and Statistics*. *Internet world stat*. March 25, 2015. <http://www.internetworldst.com/asia.htm>.
- Apji. (2014). *Profil Pengguna Internet Tahun 2014*. <https://www.slideshare.net/internetsehat/profil-pengguna-internet-indonesia-2014-riset-oleh-apjii-dan-puskakom-ui> diakses 12 Mei 2017.
- Ayuningtyas. (2015). *Perubahan Pola Perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar Game pada Rental Playstation di Desa Klirong Kebumen* (skripsi-dipublikasikan). Semarang: Fakultas Ilmu Sosial UNESA.
- Chalouiss. (2013). *Kebutuhan Dasar Manusia Menurut Abraham Maslow*. <http://chalouiss.blogspot.co.id/2013/02/kebutuhan-dasar-manusia-menurut-abraham.html> diakses 12 Mei 2017.

- Dahlan, D.M. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Damara, M.A. (2013). *Dampak Game online terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Pendidikan, vol 1, 3-10.
- Djamarah, S.B. (2010). *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Enterprise. (2015). *Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android*. Jakarta: Alex Komputindo.
- Fauziah. (2013). Pengaruh *Game online* terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. Jurnal Ilmu Komunikasi, vol 3, 1-16.
- Hadisuprpto, P. (2004). *Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku di Kalangan Remaja*. Jurnal Kriminologi, vol 3, 10-11.
- Harsono. (2014). *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Book Media
- Herusetianto. (2015). Konsep Diri Teori Juhari Window. <http://www.herusetianto.com/2015/02/konsep-diri-teori-johari-windows.html> diakses 12 Mei 2017.
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. (2009). *Panduan Lengkap Internet*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kuncoro, M. (2009). *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Kusuardari, P.S. (2015) *Game online Sebagai Pola Perilaku*. Jurnal Pendidikan, vol 4, 156.
- Lee, Eun Jin. (2011). *Acase Study of Internet Game Addiction*. *Journal of Addiction Nursing*, vol 22, 208-213.
- Lumban, T.G. (2012). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Tehnik Uneversitas Indonesia* (skripsi-dipublikasikan). Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan UI.

- Nico. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*. Journal of management FISIP, vol 2, No 2.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Putro, A.T. (2013). *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di Dunutech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*. Jurnal Visikes, vol 12, 143-144.
- Rachmat, Adam (2012). *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game online*.: <http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-games-online>. Diakses tanggal 20 Maret 2017.
- Rahmat. (2017). *Manajemen Pendidikan Nonformal*. Jawa Timur:Wade
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak Jakarta*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sarwono, S.W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaat, N. (2015). *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Soetjningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: CV Agung Seto.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suryanto, N.R. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online di Kalangan Pelajar*, vol 2, 2.
- Syahrani, M. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, vol 1, 84-92.

Wibowo, A. (2014). *Metodologi Penelitian Praktis Bidang Kesehatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Yahya, M. (2013). *Pengaruh Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, vol 1, 2-3.