

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mahasiswa penggemar game, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu sebagai berikut:

1. Tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamers tersebut serta keinginan-keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya.
2. Jenis *game online* yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*.
3. Banyaknya waktu luang yang dimiliki mahasiswa didukung dengan kurangnya variasi kegiatan sehari-hari sehingga menempatkan kegiatan bermain game sebagai alasan untuk mengisi banyaknya waktu luang tersebut.
4. Kurangnya pengawasan dari orangtua, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat dan pemerintah sendiri.
5. Kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para gamer didunia game. Gamers yang memiliki cukup uang saku, lebih leluasa untuk berlama-lama menyewa komputer di game center ataupun membelanjakan uang sakunya untuk membeli barang dan jasa dalam permainan game. Bagi yang kekurangan uang saku juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan

pendapatan dari bermain *game online*. Hal tersebut mendorong mereka lebih serius dalam bermain game.

6. Kebijakan Pengelola Game Centre. Game centre satu dengan game centre lainnya berjauhan dan memiliki fasilitas yang berbeda-beda. Hal ini mempengaruhi bagaimana ketertarikan mahasiswa untuk bermain *game online* di tempat tersebut.

Kecanduan bermain *game online* terhadap mahasiswa mempunyai imbas yaitu dampak perilaku sosial secara langsung, adapun dampak itu terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa tersebut diantaranya adalah :

- a. Meningkatkan konsentrasi,
- b. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita,
- c. Meningkatkan kemampuan membaca,
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris,
- e. Membantu bersosialisasi, meningkatkan dalam kemampuan mengetik, melatih kemampuan dalam berdagang, dan
- f. Bisa menghilangkan stres
- g. Sebagai ajang menambah teman.

Selain dampak positif *game online* ada juga dampak negatif dari *game online*, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut, antara lain

- a. Jadi boros,
- b. Menimbulkan efek ketagihan,

- c. Kehidupan real menjadi berantakan,
- d. Membuat orang terisolir dengan lingkungan sekitar,
- e. Mengganggu kesehatan,
- f. Mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman). Berikut ada beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Bagi Orangtua

Diperlukan pengawasan secara langsung dari orang terdekat dibutuhkan untuk membantu para gamers ini yang sudah kecanduan *game online*.

2. Bagi Mahasiswa

a. Bagi seorang yang sudah menjadi seorang pecandu *game online* dapat memberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh *game online*, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*.

b. Targetkan waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.

- c. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman) agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.