

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV adalah sebagai berikut:

- 1) Kalangan remaja merupakan usia yang paling rentan mengalami kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan oleh Novrialdy pada tahun 2019. Sebagian dari mereka bermain *game online* karena diajak oleh teman-temannya. Selain itu juga karena pernah memainkan *game online* dengan genre yang sama atau karena rekomendasi dari suatu situs web. Ini artinya seseorang mengalami kecanduan *game online* bukan karena mereka ingin menarik diri dari lingkungan sosialnya, atau karena tidak mempunyai teman atau dikucilkan seperti apa yang telah dipaparkan pada beberapa penelitian terdahulu, bahwa dampak negatif dari bermain *game online* adalah penarikan diri.
- 2) Kecanduan *game online* bukan berarti menjadikan mereka hanya ingin mempunyai teman di *game online* saja. Lima dari enam informan justru lebih merasa ingin mempunyai banyak teman di dunia nyata. Hal tersebut karena keuntungan memiliki teman di dunia nyata lebih banyak, serta lebih mudah dalam berinteraksi dan berkomunikasi.
- 3) Orang tua akan memarahi anaknya yang telah kecanduan *game online*. Semua informan pernah mengalami hal itu. Itu terjadi karena mereka lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*, terlebih lagi mereka lebih memprioritaskan

bermain *game online* dibandingkan dengan aktivitas atau kegiatan di dunia nyata. Pada poin ini, peneliti menemukan bahwa mereka terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, tetapi tidak sampai menghilangkan rasa untuk tetap ingin berelasi dengan orang-orang di dunia nyata.

- 4) Para pecandu *game online* memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda dengan orang biasa. Hal tersebut karena di dalam sebuah *game online* terdapat banyak istilah dan simbol yang di gunakan. Uniknya, walaupun genre permainannya berbeda, tetapi penggunaan simbol atau istilahnya bisa jadi adalah sama. Hal ini memudahkan mereka ketika ingin bermain *game online* lain dan ketika ingin berkomunikasi dengan *gamers* lainnya. Ketika sedang santai, topik pembahasan akan menjadi sangat random. Tetapi mereka juga sangat jarang membahas atau berdiskusi sesuatu yang serius. Hal ini yang membuat mereka menjadi nyaman dan semakin nyaman untuk bermain *game online*, karena tidak ada beban saat berkomunikasi satu dengan lainnya dan lawan bicaranya sama-sama mengerti dengan apa yang sedang dibicarakan atau dibahas.
- 5) Ada banyak istilah atau simbol dan singkatan-singkatan yang ada di dalam *game online*. Apa yang peneliti telah cari pada situs web resmi dari masing-masing *game online* sebagian besar berbeda dengan apa yang telah disebutkan oleh para informan. Dapat disimpulkan bahwa dalam memahami komunikasi mereka, akan membutuhkan waktu lebih, pengalaman, serta jam terbang yang tinggi. Beberapa *game online* baik yang berbeda genre ataupun hanya berbeda nama, juga menggunakan istilah atau simbol dan singkatan-singkatan yang sama. Ini menjadi faktor pendukung bahwa lebih mudah untuk mengobrol atau berdiskusi dengan sesama *gamers* dibandingkan dengan bukan *gamers*. Ketika pembaca sudah memahami komunikasi mereka, para pecandu

game online, pendekatan akan lebih mudah untuk dilakukan dan dapat mengurangi intensitas bermain mereka secara perlahan dengan memberi tahu prioritas yang harus dilakukan dan dampak negatif jika bermain *game online* secara terus-menerus.

5.2.Saran

5.2.1. Saran Akademik

Peneliti mengalami kesulitan dalam mencari referensi khususnya mengenai penggunaan istilah atau simbol dan singkatan-singkatan yang ada pada masing-masing *game online*. Keterbatasan tersebut adalah karena data yang diambil hanya berasal dari situs resminya saja. Peneliti menemukan banyak istilah-istilah lain di situs-situs yang tidak resmi. Sebagai acuan, bagi peneliti selanjutnya agar dapat membuat daftar istilah atau simbol dan singkatan-singkatan keseluruhan secara lengkap berdasarkan dengan apa yang ada di situs-situs tidak resmi, serta membandingkannya dengan apa yang ada di dalam *game online* yang akan diteliti.

Peneliti juga mengakui bahwa pertanyaan yang dibuat pada penelitian ini masih kurang spesifik dan mendalam, sehingga bagi para peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat membuat pertanyaan yang lebih spesifik agar dapat menemukan jawaban yang lebih inti dan mendalam.

5.2.2. Saran Praktis

Bagi masyarakat khususnya keluarga atau teman yang bukan seorang *gamers*, disarankan agar tetap menjaga relasinya

dengan para *gamers*, khususnya bagi mereka yang telah kecanduan *game online*. Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa tidak semua pecandu *game online* menarik dirinya dari lingkungan sosial di dunia nyata.

Peneliti juga mengakui dalam melakukan pendekatan dengan para pecandu *game online* bukanlah perkara yang mudah, khususnya dalam memahami penggunaan istilah atau simbol dan singkatan-singkatan yang ada karena akan membutuhkan waktu lebih untuk memahaminya, walaupun para informan mengatakan bahwa tidaklah sulit untuk memahami semuanya itu. Peneliti merasa bahwa itu tidak akan menjadi sulit jika orang tersebut mempunyai riwayat pernah menjadi seorang *gamers*. Jika tidak, akan membutuhkan waktu lebih banyak untuk memahaminya.