

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

Perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Pengertian teknologi (J.J. Honigman dalam Koenjaraningrat, 1998: 23) mengatakan bahwa teknologi merupakan segala tindak baku yang digunakan manusia untuk mengubah alam termasuk dirinya sendiri atau orang lain. Salah satu yang membawa perubahan bagi kehidupan manusia adalah teknologi seperti *Game online* adalah sebagai salah satu jenis hiburan terbaru dan sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Keberadaan *game online* ini adalah sebagai salah satu teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan.

Menurut Ahimsan-putra dalam tulisannya dan beberapa literatur asing yang diamatinya ada empat perspektif yang pernah digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena permainan yaitu: Perspektif fungsional bermain sebagai “persiapan menjadi orang dewasa”, Permainan: bermain (*play*) sebagai “permainan” (*game*), Psikologi: “bermain” sebagai wujud kecemasan dan kemarahan, Adaptasi: “bermain” sebagai peningkatan kemampuan beradaptasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan maka dapat disimpulkan bahwa masalah-masalah *game online* terhadap remaja, dimana dalam prosesnya remaja dipengaruhi oleh beberapa masalah akibat bermain *game online* yaitu masalah pada aspek pendidikan, aspek kesehatan, aspek perilaku, aspek kecanduan/ketergantungan, aspek moral. Anak yang suka bermain *game online* juga dipengaruhi oleh beberapa faktor adalah faktor internal yaitu rasa

ingin tahu, kemauan/keinginan. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Permainan *game online* juga memberi dampak kepada remaja baik itu dampak negatif maupun positifnya, negatif yaitu berbohong, lupa beraktifitas, berjudi, hubungan dengan teman berkurang, kekerasan, rasa tidak tenang kalau tidak bermain *game*, perilaku menyimpang dampak positifnya adalah membuat orang pintar, meningkatkan ketajaman mata, menambah teman, mengenal teknologi baru, rajin membaja, meningkatkan kecepatan dalam pengtikan, dan relaksasi.

Bentuk pengawasan yang teridentifikasi yang dilakukan orang tua dalam pengawasan dilakukan hal-hal sebagai berikut yaitu melakukan pengawasan, menyimpan alat yang digunakan dalam untuk bermain game, member jadwal, bermain bersama anak, jangan member uang jajan lebih.

B Saran

Game online bisa dibilang berbahaya bagi kelangsungan generasi muda saat ini yang menjadi sebuah harapan baru bagi bangsa untuk dapat membangun bangsa yang besar dan memiliki citra di mata dunia. Untuk itu penulis memiliki kritik dan saran sebagai berikut :

1. Didalam lingkungan keluarga, orang tua agar selektif dalam mencari jenis permainan yang sesuai dengan anak-anak atau remaja. Orang tua hendaknya memilih jenis permainan yang lebih banyak mengandung unsur edukatif, bukan mempertontonkan andegan kekerasan. Untuk orang tua lebih mengontrol aktifitas anaknya 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.

2. Untuk pemilik/penjaga warnet, waktu untuk anak-anak bermain *game online* perlu dibatasi. Pembatasan tersebut dapat dilakukan oleh penjaga warung internet penjaga *game online*. Misalnya anak-anak tidak diperbolehkan masuk apabila masih memiliki seragam sekolah. Pembatasan durasi anak-anak bermain game hanya 12 jam.
3. Untuk pemerintah seharusnya melarang warnet atau game center untuk tidak membuka tempatnya 24 jam penuh, serta aparat pemerintah mengadakan razia kepada warnet atau *game center* terhadap remaja yang berada pada jadwal sekolah.

