

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan uraian yang terdapat pada bab sebelumnya, maka dalam bab ini dapat ditarik kesimpulan yang ditemukan sebagai berikut :

1. Perkenalan permainan *game online* di kalangan mahasiswa sangat erat kaitannya dengan sosialisasi mereka di lingkungan tempat mereka tinggal. Para pemain *game online* yang subkulturnya memiliki perilaku yang menyimpang yang dimulai dengan coba-coba atau hanya iseng saja, kini menjadi kebutuhan hiburan yang harus di penuhi setiap harinya oleh para pemain *game online*.
2. Cengkraman yang kuat dari rasa ketagihan dan rasa penasaran yang di hasilkan dari bermain *game online* seolah menjadi ancaman yang sangat nyata bagi para generasi penerus bangsa ini.
3. Alasan yang melatarbelakangi mahasiswa aktif untuk bermain *game online* adalah kebutuhan ekonomi. Mahasiswa yang notabene memiliki finansial yang minim serta belum menghasilkan uang sendiri membuat para mahasiswa berani mengadu nasib mereka dalam permainan *game online* demi mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda meskipun resiko kekalahan sangat besar, tetapi para mahasiswa yang aktif bermain tetap selalu mencoba untuk melipat gandakan uang mereka demi mencukupi kebutuhan ekonomi selama berada di perantaun untuk mengenyam ilmu.

4. Proses mahasiswa mengenal permainan *game online* berawal dari lingkungan subkultur yang menyimpang. Para pelaku *game online* tidak mengetahui hal-hal mengenai *game online* secara otodidak, melainkan dari teman-teman yang memahami bagaimana cara bermain *game online* sehingga mereka dapat meraup keuntungan jutaan rupiah per hari jika mereka berhasil memenangkan permainan ini.
5. Dalam proses yang terjadi, penyimpangan tidak terjadi secara rumit, melainkan dengan sangat sederhana permainan ini dapat merusak mahasiswa hanya dalam hitungan bulan. Terkadang ada pula mahasiswa yang sengaja menawarkan diri untuk mengetahui dan minta di ajari kepada teman agar mereka dapat bermain *game online*. Tidak jarang dari mereka menghabiskan waktu untuk memantau jadwal pertandingan, maupun bermain larut malam demi memenuhi hasrat mereka.
6. Permainan *game online* yang telah di sajikan peneliti melalui hasil wawancara terhadap para pelaku *game online* di kalangan mahasiswa pendidikan sejarah unimed dengan sederhana di kaitkan dengan kebutuhan akan uang dan dengan bermain *game online*, di harapkan mampu melipatganda kan uang mereka.
7. Di lihat dari deskripsi dan alasan yang melatarbelakangi para mahasiswa bermain *game online*, tidak lepas dari pertarungan uang dan keuntungan yang berlipat ganda untuk kebutuhan ekonomi. Meskipun mereka menganggap *game online* hanya sebatas hiburan tetapi mereka tetap berani menggadaikan barang mereka untuk di jadikan modal.

8. Para pemain *game online* tidak lepas dari kontrol sosial lingkungannya. Pada umumnya keluarga primer tidak mengetahui bahwa keluarga mereka sedang kecanduan bermain *game online* setiap harinya.
9. Kelompok tempat mereka tinggal juga mengetahui tentang kecanduan mereka terhadap *game online*, namun belum ada tindakan khusus yang di ambil sehingga membuat penyimpangan ini tetap berlangsung dan tentunya sangat mengkhawatirkan.
10. Sebagian besar dari mereka yang aktif bermain, sebelumnya bermain game kartu atau tebak skor bola dengan cara offline, atau langsung berhadapan dengan bandar. Hal ini tidak membuat kesulitan yang berarti pada para pelaku mengingat cara bermain tidak jauh berbeda dengan game offline.
11. Para pemain *game online* aktif rela menghabiskan uang bulanan mereka hanya untuk di jadikan modal untuk bermain. Bahkan mereka tidak segan menggadai barang seperti laptop, handphone, kendaraan roda dua di pegadaian.
12. Dari hasil penelitian yang di lakukan peneliti mendapati fakta bahwa permainan *game online* memiliki banyak dampak buruk yang di timbulkan. Banyak aspek yang terkena dampaknya, seperti pada kesehatan, ekonomi bahkan psikis dari para pemain apabila mereka menerima kekalahan.
13. Mahasiswa yang bermain game online tidak jarang dari mereka mengakui bahwa kuliah mereka menjadi terbelengkalai akibat aktif nya bermain *game online*.

Beberapa mahasiswa juga mengakui bahwa mereka menjadi pemalas dan suka membuang-buang waktu untuk bermain *game online*.

14. Para pelaku *game online* mengakui mereka kehilangan semangat untuk belajar dan sering mengabaikan tugas yang di berikan dari dosen mereka, Hal ini menyebabkan mereka tertinggal dalam beberapa mata kuliah penting yang menjadi prioritas utama mereka selama mengenyam pendidikan.

Dari beberapa poin di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa permainan *game online* yang sudah menjamur di kalangan mahasiswa merupakan suatu ancaman yang sangat nyata dan dapat menjadi bom waktu terhadap generasi bangsa yang di harapkan mampu merubah bangsa ini. Pencegahan dan antisipasi yang kurang dari masyarakat maupun dari pemerintah membuat *game online* menjadi sangat mudah berkembang bahkan masuk ke ranah pendidikan. Ini di khawatirkan menjadi pemicu rusak nya moral dari generasi bangsa.

## **B. Saran**

Berkaitan dengan tema dan topik penelitian , maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Melakukan penelitian lebih lanjut terhadap dampak aktivitas game online terhadap Mahasiswa Pendidikan Sejarah
2. Bekerjasama dengan Pemerintah untuk memblokir Situs/Link yang berkaitan dengan Game Online yang ada di Internet.
3. Kepada Pemerintah harus lebih ketat dengan pemblokiran situs/link yang masuk pada internet negara kita.
4. Kepada Perusahaan Kartu Sim seperti Telkomsel, XL, IM3, Axis, agar dapat memblokir situs/link membahayakan yang dapat merusak generasi muda seperti link Game Online, dan mengetahui link alternatif yang digunakan perusahaan Game Online itu sendiri.
5. Diharapkan kepada mahasiswa Pendidikan Sejarah untuk sadar diri dengan kasus penyimpangan sosial yang dapat merugikan diri sendiri dan dapat merusak generasi bangsa.