

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai R_0 , yang menggambarkan tingkat penularan kecanduan game online, sangat dipengaruhi oleh parameter-parameter seperti laju transmisi α dan β , laju transisi dari tahap paparan ke infeksi, serta tingkat pemulihan. Pada model yang dimodifikasi dengan penambahan parameter laju sembuh kembali ke rentan dan laju pemulihan dari ekspose ke sembuh, terjadi penurunan signifikan pada nilai R_0 dari lebih dari 5 pada model sebelumnya menjadi lebih dari 2. Penurunan ini menandakan bahwa dengan adanya parameter tambahan tersebut, kecepatan pemulihan individu dari kecanduan dapat meningkat, sehingga menurunkan potensi penyebaran kecanduan dalam populasi.

Parameter laju sembuh kembali ke rentan dan laju pemulihan dari ekspose ke sembuh berperan penting dalam mempercepat pemindahan individu dari kompartemen menular ke kompartemen yang lebih aman atau dengan potensi penularan lebih rendah. Simulasi menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai dari kedua parameter ini, semakin cepat pula individu keluar dari status kecanduan menuju status pemulihan atau status rentan. Dengan demikian, populasi dalam kompartemen terinfeksi dan terpapar berkurang secara signifikan.

Pada hasil simulasi, terlihat bahwa peningkatan parameter laju sembuh kembali ke rentan dan laju pemulihan dari ekpose ke sembuh memengaruhi dinamika populasi dalam setiap kompartemen:

1. Kompartemen Rentan (S): Jumlah individu rentan mengalami penurunan tajam pada awalnya, namun cenderung kembali stabil di tingkat yang lebih tinggi ketika kedua parameter ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar nilai laju sembuh kembali ke S dan laju pemulihan dari E ke R, semakin banyak individu yang kembali ke status rentan setelah melalui proses pemulihan.

2. Kompartemen Terpapar (E): Populasi terpapar meningkat pada awalnya, kemudian menurun hingga mencapai keseimbangan. Peningkatan nilai kedua parameter ini mengurangi jumlah individu dalam kompartemen ini, menunjukkan bahwa mereka lebih cepat berpindah ke kompartemen lain.
3. Kompartemen Terinfeksi (I): Jumlah individu yang kecanduan meningkat setelah waktu tertentu, mencapai puncak, dan kemudian menurun. Peningkatan kedua parameter ini membantu mengurangi populasi dalam kompartemen ini, karena individu lebih cepat masuk ke fase pemulihan atau rentan.
4. Kompartemen Profesional (P): Ada peningkatan jumlah individu yang bekerja secara profesional di industri game online pada awalnya, namun nilainya stabil. Hal ini menunjukkan transisi dari kecanduan ke profesional terjadi pada sebagian kecil populasi.
5. Kompartemen Pemulihan Sementara (T): Populasi ini meningkat pada awalnya dengan adanya intervensi yang efektif. Peningkatan kedua parameter menunjukkan bahwa lebih banyak individu yang berhasil dikendalikan kecanduannya dan memasuki fase pemulihan sementara.
6. Kompartemen Sembuh (R): Individu yang sembuh menurun tajam pada awalnya dan kemudian stabil pada tingkat rendah. Penambahan laju sembuh kembali ke S dan laju pemulihan dari E ke R membuat lebih banyak individu kembali ke status rentan atau tetap di status sembuh.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan parameter laju sembuh kembali ke S dan laju pemulihan dari E ke R secara signifikan mempercepat pemulihan individu dari kecanduan game online, serta mengurangi populasi dalam status terpapar dan terinfeksi. Intervensi yang memfokuskan pada peningkatan kedua parameter ini akan efektif dalam menurunkan tingkat kecanduan dalam populasi dan memperlambat penyebaran kecanduan game online.

5.2 Saran

Saran penelitian ini mencakup beberapa langkah penting untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian mendalam mengenai faktor pemulihan dan penyebab individu yang sembuh kembali rentan sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas intervensi. Simulasi yang telah dilakukan sebaiknya divalidasi dengan data empiris guna memastikan akurasi model SEIPTR yang dimodifikasi, khususnya dengan menggunakan data real dari kasus kecanduan game online di Indonesia. Penambahan parameter tambahan, seperti pengaruh lingkungan sosial atau teknologi, dapat membantu memahami dinamika penyebaran kecanduan lebih baik. Selain itu, pengembangan model menggunakan pendekatan optimal control disarankan untuk menentukan strategi pengendalian yang paling efektif. Studi kualitatif terkait pengalaman pemain yang sembuh namun kembali kecanduan juga akan memberikan wawasan penting dalam perbaikan model. Terakhir, kebijakan pencegahan serta kampanye kesadaran publik harus dirancang lebih fokus untuk mengurangi jumlah kelompok rentan yang terus meningkat, khususnya di konteks masyarakat Indonesia.

