

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah tertulis di bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini peneliti menyampaikan kesimpulan dan hasil penelitian tentang **Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di Desa Wantisari, Kecamatan Leuwidamar, Lebak-Banten)**, yakni sebagai berikut:

1. *Game online* di Desa Wantisari pada dasarnya menyebar melalui pergaulan sehari-hari maupun media lain seperti *review* di *youtube*. Lalu secara perlahan fungsi *game online* berubah dari yang awalnya sebagai hiburan, kemudian menjadi media yang digunakan oleh remaja di Desa Wantisari untuk memenuhi kebutuhannya (Teori *Uses and Gratification*: Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch). Adapun kebutuhan yang mampu diberikan oleh *game online* adalah:
 - a. Kebutuhan kognitif remaja yaitu, memperoleh informasi (hiburan), pengetahuan dan pemahaman.
 - b. Kebutuhan afektif, emosional, pengalaman menyenangkan.
 - c. Kebutuhan integratif personal, memperkuat kredibilitas, rasa percaya diri dan stabilitas
 - d. Kebutuhan integratif sosial teman.
 - e. Kebutuhan pelepasan.

2. Dari hasil penelitian dengan menggunakan metode angket dan regresi linear sederhana diketahui bahwa pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja adalah 20,3%. Meski demikian dari hasil wawancara dan observasi ditemukan fakta bahwa presentase tersebut bisa menjadi lebih besar lagi. Karena pasalnya dari hasil analisis observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, *game online* mampu mempengaruhi struktur interaksi sosial remaja di Desa Wantisari yang meliputi: komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial remaja. Remaja yang bermain *game online* akan lebih aktif berkomunikasi dengan teman-temannya yang memainkan *game* serupa, sementara interaksi dengan keluarga dan lingkungan lainnya berkurang. Hal yang mereka bahas saat berkumpul juga tidak akan jauh dari hal-hal yang berbau *game online*. Pada prakteknya remaja yang bermain *game online* akan saling mempengaruhi satu sama lain. Remaja juga mengaku sering begadang untuk bermain *game online*. Selain itu di dalam *game* para remaja sering mengeluarkan kata-kata kasar/kotor baik itu secara langsung maupun di dalam *chat*.

B. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian tentang **Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di Desa Wantisari, Kecamatan Leuwidamar, Lebak-Banten)**, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk remaja

Peneliti berharap agar para remaja di Desa Wantisari dan remaja pada umumnya untuk mulai *manage* pola bermain *game online* dan mengembalikan hakikat *game online* sebagai hiburan semata. Ini dimaksudkan agar tidak terjadi

hal-hal yang dapat mengganggu proses interaksi sosial yang disebabkan oleh pemanfaatan *game online* yang keliru.

2. Untuk orang tua dan tenaga pendidik

Diharapkan untuk para orang tua ataupun tenaga pendidik agar lebih menaruh perhatian terhadap kegiatan bermain *gadget* yang dilakukan para remaja dan mulai menanamkan pemahaman tentang pentingnya interaksi sosial untuk menunjang kehidupan mereka. Diharapkan remaja juga diarahkan kepada hal-hal yang lebih bermanfaat untuk masa depannya.

3. Untuk peneliti

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti berharap adanya kajian lebih dalam lagi mengenai dampak dari *game online*, sehingga terungkap fakta-fakta baru yang bermanfaat.