

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara mendalam mengenai interaksi komunitas *game online* dan arti pentingnya dalam meningkatkan kompetensi sosial offline pada remaja, maka beberapa hal dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Pengalaman Positif

Dari hasil temuan dalam penelitian ini bahwa remaja tergabung dalam komunitas Romusha dalam bermain *game online* dapat diperoleh suatu pengalaman yang positif yaitu:

1. Menciptakan Hubungan Persahabatan

Dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam komunitas *game online* menciptakan suatu persahabatan. Persahabatan ini dilakukan dengan terbentuk dengan untuk berkumpul setiap akhir pekan untuk bermain dan bertukar informasi. Dengan berkumpul bersama memberikan dampak terhadap terjalin hubungan yang dengan baik dengan anggota komunitas tersebut walaupun hanya sebuah hobi dan mengisi waktu luang.

2. Mengadakan Kerjasama antar Individu

Dalam penelitian bermain *game online* adanya suatu kerjasama lakukan dalam komunitas Romusha kerjasama yang dilakukan dalam komunitas untuk mencapai suatu tujuan memenangkan suatu perlombaan. Kerjasama antar individu dapat berjalan efektif jika terdapat sikap saling mendukung antara masing-masing individu yang terlibat dengan mengadakan unsur kerjasama karena intensitas adanya bermain serta berkomunikasi baik pada saat bermain bersama.

3. Memberikan Motivasi Antar Individu

Dalam penelitian bermain *game online* adanya suatu motivasi antara teman dalam menyelesaikan suatu permainan. Setiap anggota

memberikan suatu motivasi bersama yang bertujuan tidak merasa diabaikan dalam bermain game dan gak merasakan kami tidak membiarkan terhadap teman-teman komunitas game lainnya. Memberikan motivasi kepada teman atau komunitas dalam suatu permasalahan yang dimiliki yaitu dengan memberikan motivasi agar mau bisa berkumpul bersama dan saling bantu dalam saat bermain bersama.

4. Kejujuran Setiap Individu

Dalam penelitian bermain *game online* di Romusha dapat menimbulkan suatu kejujuran dalam berkomunikasi antara teman dalam menyelesaikan dalam kehidupan bersama (kelompok) game. Suatu kejujuran diutamakan karena dalam bermain game pasti ada yang namanya kesalahan dan kekalahan yang muncul dalam komunitas game dan komunitas harus berani bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan dalam bermain. Kejujuran sangat dibutuhkan agar dapat mendukung komunikasi berjalan efektif sehingga menciptakan kepercayaan antar individu demi mengejar tujuan yang sama yakni kemenangan.

4.3 Kompetensi Sosial

Dari hasil temuan yang terkait dengan kompetensi sosial dalam penelitian ini terkait dengan berkomunitas bermain *game online* menunjukkan aspek model keterampilan sosial berupa persahabatan yang terjalin di komunitas memberikan dampak mendapatkan teman baru sehingga dapat bersosialisasi untuk menyampaikan pengalaman positif yang saat bermain *game online* bagaimana menerapkan strategi yang dipergunakan. Dalam hal Kecerdasan Sosial dan Pemecahan Masalah dalam aspek kerjasama yang baik antar individu dan memberikan motivasi terhadap teman yang mengalami kesusahan. Kompetensi sosial dalam aspek asertivitas dapat ditunjukkan adanya kejujuran tiap individu bertujuan untuk menghindari konflik atau permasalahan yang timbul di komunitas Romusha.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan terkait pengalaman positif interaksi komunitas *game online* dan arti pentingnya dalam meningkatkan kompetensi sosial offline pada remaja dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Group Komunitas

Diharapkan kepada anggota komunitas Romusha dalam kegiatan bermain *game online* lebih diutamakan terjalinnya pertemanan atau persahabatan sehingga dapat saling tolong menolong yang diterapkan dalam kegiatan offline.

5.2.1 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis pentingnya pengalaman positif yang mempengaruhi peningkatan kompetensi sosial remaja. Diharapkan penelitian memberikan acuan atau pedoman terhadap penelitian yang akan datang, sehingga dapat muncul penelitian yang pentingnya pengalaman positif yang mempengaruhi peningkatan kompetensi sosial remaja berkaitan bermain *game online* dengan lebih bervariasi lagi.

5.3 Implikasi Penelitian

Penelitian ini berimplikasi terhadap pengalaman positif bermain *game online* yang mempengaruhi peningkatan kompetensi sosial remaja. Dalam penelitian ini bermain game tidak semuanya berdampak pada pengalaman yang negatif perilaku remaja dalam komunitas, begitu juga penelitian ini memunculkan pengalaman positif bermain game sehingga dapat berdampak terhadap kompetensi sosial remaja yaitu terjalinnya persahabatan yang baik remaja, kerjasama yang padu antar remaja,

memberikan motivasi terhadap teman yang mengalami kesusahan atau kesukaran dan adanya perilaku sikap kejujuran atas perbuatan. Untuk itu para remaja yang mempunyai hobi dalam bermain *game online* lebih mengambil manfaat yang diperoleh pengalaman positif ini terhadap kegiatan off line baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Dengan kegiatan komunitas bermain game ini memberikan rasa gembira dan senang dan bisa mengurangi rasa bosan kegiatan dalam rumah dan kegiatan sekolah. Penggunaan *game online* diharapkan memberikan manfaat dalam penyerapan ilmu pendidikan terutama penggunaan bahasa asing (Inggris) yang bisa diserap sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan formal terutama di sekolah. Begitu juga dengan interaksi yang dilakukan di komunitas *game online* tidak mengganggu atau aktivitas terkait dengan hubungan anggota keluarga, teman maupun lingkungan sekolah.