

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan di Batam pada desember 2019 dengan tema *game* sebagai *coping stress* : studi pada laki-laki yang sudah menikah sebagai pecandu *game online* dapat ditarik kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut :

- *Game online* merupakan bentuk lain dari *coping stress strategy* yang digunakan oleh masing-masing partisipan ketika merasakan adanya *stressor*. Para partisipan memiliki proses untuk menjadi seorang pecandu *game online* yang tidak jauh berbeda, dimana keduanya menjadi pecandu *game online* dimulai saat keduanya belum menikah dan akhirnya berlanjut hingga keduanya telah menikah. Kedua partisipan juga bisa terkategori dalam kurang mampunya mengelola *coping stress* sehingga keduanya menjadi pecandu *game online*. Setiap merasakan adanya *stressor* yang dirasakan keduanya memilih *game online* untuk meluapkan, melupakan, meredakan, hingga menghilangkan perasaan yang tidak menyenangkan tersebut (*stressor*).
- Tiap-tiap partisipan juga berhasil menggambarkan bagaimana proses masing-masing partisipan ketika menerima *stressor* dan bagaimana efek yang terjadi antara peran dari masing-masing partisipan sebagai kepala

keluarga yang menjadi pecandu *game online*. Para partisipan juga menyadari beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduannya akan *game online*, kedua partisipan memahami akan perannya sebagai kepala rumah tangga dengan baik dengan perannya di dalam keluarga masing-masing, walaupun masih mendapatkan teguran-teguran ataupun sindiran dari pihak keluarga. Para partisipan juga menyadari betul apa yang harus mereka lakukan, tanggung jawabnya dan kewajibannya. Setiap partisipan masih merasa lebih nyaman untuk tetap menjadikan *game online* sebagai *coping stress* walaupun keduanya telah menikah dan berumah tangga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang telah dilakukan oleh peneliti melalui teknik observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di Kota Batam, Kepulauan Riau pada desember 2019, maka didapati beberapa saran yang bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan tema ini, diantaranya :

1. Peran seorang kepala rumah tangga sangat dominan di dalam kehidupan berumah tangga, sehingga seharusnya masing-masing partisipan bisa sedikit mengurangi rasa ingin bermain *game online* yang ada atau dapat mengelola bentuk *coping stress*nya dengan lebih tepat. Kemudian kedua partisipan juga harus menyadari pentingnya peran seorang kepala rumah

tangga yang harus dapat menempatkan dirinya sebagai panutan di dalam keluarganya.

2. Khususnya laki-laki yang sudah menikah yang menjadikan *game online* sebagai bentuk *coping stress* sehingga mengalami kecanduan terhadap *game online*, diharapkan lebih dapat mengontrol perilaku bermain *game online* agar tidak menimbulkan pengaruh yang negatif terhadap perkembangan emosional, kehidupan sosial, hingga peranannya dalam rumah tangga.