

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online Di Warnet XYZ@Cybertainment**

Spiritualitas dapat dipahami sebagai kebutuhan untuk berhubungan dengan sesuatu yang transendental. Dengan menyakini lebih dalam hal yang dilihat dan dirasakan. Meski hal ini tidak selalu terkait kepercayaan dengan Tuhan. Memiliki keyakinan bahwa keinginan diri sendiri ditentukan melalui hubungan harmonis dengan dimensi transendental tersebut. Hal inilah salah satunya alasan untuk tetap menjalankan ibadah sholat. Tetap dilakukan oleh respondent 1. Meski ada godaan untuk tidak melaksanakan sholat. Masih menurut responden 1 melaksanakan sholat untuk tetap bisa berhubungan dengan yang transenden. Begitu pula responden 2, baginya sholat harus sesuai keyakinan dan tidak mau hanya ikut-ikutan saja.

Dimensi lain seseorang memiliki spiritualitas adalah dengan memiliki makna dan tujuan dalam hidup. Hal ini didapati pada responden 1, bahwa dengan memainkan game, hidupnya lebih bermakna dan tujuan. Hal ini didapati saat responden 1 mencapai level tertentu. Sebab level dibawahnya akan meminta bantuan level lebih tinggi, supaya cepat mencapai level tertentu dalam game online. Karena itu responden 1, di dalam game online, bisa mendapatkan makna keberadaannya bagi orang lain. Tentu saja, memiliki level yang tinggi, bahkan sampai maksimal, akan menjadi tujuan utama saat memainkan game online tertentu. Hal ini juga didapati di responden 2, baginya, bermain game online memberinya tujuan, agar mendapat level tertinggi. setelah dalam posisi tertinggi tersebut, responden 2 bisa menolong level dibawahnya. Dirinya merasakan sesuatu kebahagiaan, bila memiliki kesempatan seperti itu.

Responden 2, mampu merasakan kebermaknaan saat dalam posisi itu. Sebab dirinya merasa berarti bagi orang lain.

Orang yang memiliki spiritualitas akan memiliki misi dalam hidup. Memiliki rasa tanggungjawab terhadap hidup dengan memahami bahwa keberadaan dirinya terdiri dari beragam kewajiban yang harus dijalani. Hal ini dapat dirasakan responden 1 bahwa dirinya memiliki misi dalam hidupnya. Misi untuk memperjuangkan sesuatu. Game online mengajarkan dia agar selalu bertanggungjawab. Bahwa segala sesuatu harus melalui proses yang sabar untuk mencapai sesuatu. Sedangkan responden 2 mendapatkan pelajaran bahwa, segala sesuatu harus ditempuh perlahan-lahan. Tidak ada jalan pintas. Sebab jalan pintas hanya merugikan diri sendiri. Seperti bermain game online dengan menggunakan cheat atau berbuat curang untuk mendapatkan sesuatu.

Spiritualitas membuat seseorang tidak menilai sesuatu dari benda. Seorang spiritual menyadari bahwa kepuasan dan kebahagiaan tertinggi berasal dari nilai spiritual bukan material. Seperti kehidupan di dunia game online. Seperti dinyatakan responden 1, bahwa dunia game online memberi kita pelajaran bahwa segala sesuatu ya bisa hilang begitu saja. Misalnya, menurut responden 1, bahwa item yang kita dapatkan bisa hilang kapan saja. Kalau server game online itu ditutup sewaktu-waktu. Sebanyak apapun kita mendapatkan, kalau server tutup, selesai sudah. Karenanya, bagi responden 1, kehidupan dunia itu seperti game online, server bisa tutup sewaktu-waktu. Hal ini juga dinyatakan oleh responden 2. Dirinya, pernah merasakan kehilangan banyak item, karena server tutup. Bagi responden 2, seolah-olah dirinya seperti sangat kaya di dunia game online, memiliki banyak item. Tapi karena ada kesalah sistem pada server. Item miliknya banyak yang hilang. Hal tersebut mengajarkan bahwa, segala hal yang benda itu bisa hilang dengan sangat mudah. Seperti kumpulan kode dalam komputer yang bisa hilang begitu saja kalau ada error pada sistem.

Sifat spiritual juga memberikan sifat altruisme. Dirinya menyakini keadilan sosial dan menyadari bahwa tidak ada seorang pun yang dapat hidup

tanpa adanya interaksi sosial. Responden 1 menyatakan bahwa, tidak mungkin mencapai sesuatu dalam game online. Apalagi tidak mau bekerja secara team. Makin tinggi level makin tinggi tingkat kesulitan. Jika tidak bekerjasama, akan menyulitkan diri sendiri dan sulit beranjak dari level. Hal tersebut juga dialami oleh responden 2, bahwa dirinya merasa berat jika leveling (istilah meningkatkan level dalam game online) sendirian. Responden 2 lebih mengandalkan orang lain untuk meningkatkan level. Baginya, seperti itu pula kehidupan nyata, tidak hanya dalam game online. Bahwa, dirinya tidak bisa bertahan tanpa adanya interaksi dengan orang lain.

Seorang yang spiritualis akan memiliki idealisme. Suatu sifat menghormati potensi-potensi positif dalam semua aspek kehidupan seseorang. Seperti yang dijelaskan oleh responden 1, dia menyatakan bahwa, game online, mengajarkan kita menghargai potensi orang lain. Setiap orang memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Seperti sebuah formasi saat leveling, mengandaikan satu formasi menggunakan karakter yang sama. Tentu hal tersebut akan merugikan. Sebab kelebihan dan kekurangan, bila diatur dengan baik dapat saling mengisi dan menjadi kekuatan besar. Hal itu, diperkuat dengan pernyataan dari responden 2. Bahwa dirinya mengambil pelajaran dari game online untuk dapat menghormati potensi positif orang lain. Kunci kemenangan dalam pertandingan, apalagi dalam satu team. Salah satunya, dengan mengetahui setiap potensi positif. Mengetahui kekurangan dan kelebihan. agar pemimpin suatu regu, mampu mengarahkan dan mengatur segala sesuatu menjadi kemenangan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini. Penulis memberikan saran kepada seluruh pihak yang bertanggungjawab terhadap kondisi spiritual remaja pengguna game online di warnet XYZ@Cybertainment sebagai berikut:

1. Bagi pembaca

Permainan online tidak hanya menyuguhkan hal yang negatif semata. Jika kita jeli akan banyak hal positif bisa dimanfaatkan. Tentu saja selain sebagai hiburan, permainan online lebih menarik perhatian banyak orang. Karena itu, daya tarik tersebut seharusnya dapat diolah sedemikian rupa.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini menggunakan remaja sebagai subjek penelitian. Untuk lebih memahami lebih menyeluruh tentang tema yang sama. Diharapkan lebih banyak menyuguhkan variasi. Entah itu berupa pendekatan, subjek, dan paradigma.