



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa – siswi SMA Santa Theresia yang bermain *game online* memiliki kecenderungan yang lebih besar menjadi korban *cyberbullying* bila dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain *game online*. Hal ini terbukti setelah uji chi square yang dilakukan untuk mengolah data menunjukkan perbandingan yang signifikan. Sebesar 71.2% responden yang bermain *game online* menyatakan dirinya pernah menjadi korban *cyberbullying*. Sedangkan mereka yang tidak bermain *game online*, hanya 2 orang saja atau 3.2% responden yang menyatakan pernah menjadi korban *cyberbullying*.

Dalam bermain *game online*, sebagian besar siswa – siswi menghabiskan waktu kurang dari 3 jam setiap harinya. Pernyataan ini disampaikan oleh 52.5% responden atau sebesar 157 siswa – siswi dari total 299 responden. Dengan frekuensi per hari tersebut, maka mayoritas siswa – siswi SMA Santa Theresia dapat digolongkan sebagai *casual player*. Sedangkan untuk tipe aktivitas *cyberbullying* yang paling banyak diterima oleh korban adalah *flaming* yang dinyatakan oleh 149 responden, *harassment* yang dinyatakan oleh 97 responden dan *exclusion* yang dinyatakan oleh 57 responden. Sebaliknya, untuk tipe aktivitas *cyberbullying* yang paling jarang diterima oleh korban adalah *outing and trickery*

yang pernah dialami oleh 15 responden.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademis

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari segi kekayaan penelitian maupun tulisan. Oleh karena itu, peneliti berharap agar pada penelitian serupa selanjutnya dapat meneliti secara lebih spesifik jenis permainan *game online* apakah yang memiliki pengaruh paling besar terhadap kecenderungan terjadinya *cyberbullying*. Sebab pada kajian kali ini, peneliti mengangkat aktivitas *cyberbullying* yang terjadi di dalam *game online* secara umum. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat semakin diperkaya dengan menambahkan kajian penelitian yang dilihat dari perpektif pelaku *cyberbullying*, atau tingkat kecenderungan terjadinya *cyberbullying* bila dilihat dari kelompok dengan tingkat *social economic status* yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji lebih dalam terkait dampak media *game online* pada khalayak sebagai pengembangan dari teori dampak media televisi sebelumnya, yakni teori kultivasi.

### 5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang ditujukan bagi para pemain *game online*, sekolah dan orang tua, yaitu:

- a) Bagi pemain *game online* khususnya bagi para anak dan remaja untuk lebih memerhatikan kategori usia dan jenis *game* yang dimainkan. Hal ini karena setiap *game* pasti telah dikategorikan untuk usia tertentu berdasarkan konten dan jenis permainannya. Pemain juga harus menyesuaikan *game online* yang dimainkannya sesuai dengan kemampuan untuk menghindari risiko *cyberbullying* akibat ketrampilan bermain yang kurang baik. Selain itu, penting bagi remaja untuk memiliki kemampuan dalam melihat kondisi diri dan menilai apa yang ia rasakan. Setelah mampu menilai kondisi diri, keberanian untuk bercerita kepada orang tua menjadi hal penting untuk dilakukan. Hal ini agar dapat dilakukan langkah penanganan sejak dini untuk menghindari bahaya laten *cyberbullying*.

Pencegahan terjadinya *cyberbullying* pun sebenarnya dapat dilakukan, misalnya dengan cara menghindari permainan yang menghadirkan fitur *chat* atau *speaker* dan menghindari mengkoneksikan jaringan pribadi seperti media sosial pada jaringan *game online*. Pencegahan juga dapat dilakukan dengan mengenali batasan kemampuan diri. Ketika menyadari bahwa kemampuan yang dimiliki belum mencukupi untuk bermain bersama pemain lain, menghindari permainan *game online* tersebut merupakan salah satu pilihan yang tepat. Menghindari atau berhenti bermain memang sulit dilakukan, untuk itu remaja dapat mencari alternatif hiburan lainnya untuk memenuhi kebutuhan diri.

- b) Bagi orang tua, menjalin komunikasi yang dekat dengan anak merupakan

salah satu hal penting untuk memahami kondisi anak. Dengan rutin berkomunikasi, orang tua akan memahami bila ada perubahan sikap anak ketika mereka merasa tertekan namun takut untuk bercerita. Sebab seringkali remaja sendiri tidak menyadari ketika dirinya merasa tertekan atau depresi. Orang tua harus lebih memberikan perhatian pada kegiatan *online* yang dilakukan anak. Mensosialisasikan dan mengedukasi anak mengenai dunia internet akan membangun pemahaman anak yang lebih baik agar terhindar dari *cyberthreat*. Orang tua yang melihat anaknya memiliki kemampuan dalam bermain juga dapat memberikan dorongan dan motivasi agar tidak rendah diri ketika menerima kekerasan verbal melalui *game online*. Motivasi untuk mengembangkan *skill* ini nantinya akan menumbuhkan jiwa kompetitif yang akan berguna pula dalam keseharian anak.

- c) Bagi sekolah, memberikan edukasi kepada siswa – siswinya mengenai dunia internet dan ancaman *cyberbullying* merupakan hal penting yang harus dilakukan. Dengan begitu, siswa – siswi dapat lebih waspada pada apa yang mungkin akan dihadapinya ketika mengakses dunia *online*. Dengan adanya edukasi, siswa – siswi juga akan lebih bijak dalam memanfaatkan internet, sehingga dapat mengurangi angka terjadinya kekerasan di dunia maya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A