

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh penulis tentang bagaimana para remaja di Desa Karya Makmur RT 04/02, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan analisis Jean Baudrillard, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut.

Game online mobile legends banyak diminati kalangan remaja di Desa Karya makmur, Kecamatan Tabukan dengan beberapa alasan, yaitu mendapatkan banyak teman, melatih kerjasama dengan orang lain dan melatih konsentrasi. Atas dasar alasan tersebut mereka tidak mau diganggu oleh siapapun, Mereka juga menghabiskan waktu yang panjang, energi yang banyak, juga menghabiskan uang. Akibatnya mereka kurang bersosialisasi dengan keluarga dan masyarakat luas karena mereka hanya berteman dengan sesama pemain *game mobile legends* dimana mereka hanya berinteraksi di ruang yang sempit dan menjadi kelompok tertutup. Bermain *game* biasanya diringi dengan suara nyaring berupa teriakan yang membuat para warga masyarakat sekitar terganggu.

Perilaku para remaja dalam bermain *game mobile legends* di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan menurut analisis Jean Baudrillard sarat dengan kecenderungan konsumerisme, simulakra dan juga hiperealitas. Konsumerisme dan nilai tanda para pemain *game* terdapat pada perilaku para remaja di Desa Karya makmur, Kecamatan Tabukan yang menghabiskan banyak waktu, energi

dan finansial. Kemudian terdapat *simulacra* yaitu dalam bentuk pengalaman “candu” dimana mereka dapat bertahan dalam dunia imitasi dan kepalsuan dalam waktu yang panjang. Selanjutnya, dari situasi ini remaja memasuki dunia **hiperealitas**, yaitu ketika mereka tidak lagi bisa membedakan mana yang asli dan palsu atau imitasi. Bahkan kepalsuan telah dianggap sebagai kenyataan yang asli. Itulah bentuk hiperealitas yang mereka alami.

B. Saran

Saran kepada penulis selanjutnya adalah bahwa penelitian mengenai game online mobile legends terhadap para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan berpotensi untuk dieksplorasi lebih lanjut, khususnya di Desa Karya Makmur RT.04. Hal ini karena masih perlunya untuk digali lebih mendalam dalam rangka memperkaya pengetahuan agar masyarakat bisa lebih bijak dalam merespon kekuatan dari *game online mobile legends* ini agar tidak berlebihan dalam mengonsumsinya karena hal tersebut akan memberikan pengaruh yang buruk khususnya pada generasi muda saat ini.