

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diuraikan pada BAB IV, dapat diambil kesimpulan berkenaan tentang kehidupan rumah tangga pemain *game online* di Kota Banjarmasin, sebagai berikut:

1. Kehidupan rumah tangga pemain *game online* di Kota Banjarmasin terdapat berbagai macam masalah. Dikarenakan kebiasaan bermain *game online* suami sehingga mengabaikan tugasnya sebagai kepala rumah tangga.
2. Dalam tinjauan hukum Islam perilaku suami yang keanduan *game online* sudah termasuk kategori meninggalkan kewajibannya sebagai kepala rumah tangga

Jika dikategorikan dalam klasifikasi keluarga sakinah, ketiga keluarga tersebut dapat dikategorikan sebagai keluarga sakinah I.

#### **B. Saran**

- a. Bagi suami, suami yang kecanduan bermain *game online* hendaknya berhenti atau paling tidak mengurangi kuantitas waktunya. Karena

pada dasarnya *game* itu hanya sebagai *refreshing* dan bukan kewajiban sebagai umat muslim maupun sebagai kepala keluarga.

- b. Bagi istri, saat suami sibuk bermain *game* online hendaknya si istri tidak membiarkannya terlena dengannya, walaupun suami bertugas memimpin keluarga namun seandainya pemimpin tidak melaksanakan kewajibannya sudah seharusnya istri mengutarakannya dengan cara yang baik. Dengan pendekatan psikologis secara perlahan tapi pasti.
- c. Bagi kerabat, kerabat yang melihat pertengkaran anak mereka karena hal sepele sudah seharusnya meluruskan pertengkaran itu ke jalan damai, bukannya hanya diam saja atau bahkan malah tambah menyulut pertengkaran. Khususnya meluruskan sikap suami yang kecanduan *game online*, sehingga hak dan kewajiban suami istri terpenuhi.
- d. Bagi sahabat, sahabat yang baik melihat rumah tangga temannya dalam masalah harusnya membantu menyelesaikan masalahnya, walau jangan masuk terlalu dalam, tapi setidaknya sahabat itu bisa memberikan pandangan dan nasehat dari sisi sahabat. Bukannya memperkeruh suasana atau mengajak sahabatnya untuk bermain *game online*.
- e. Bagi peneliti dan orang mempunyai kebiasaan yang mirip, peneliti memberi saran kepada orang-orang yang mempunyai hobi bermain *game online* agar kiranya melalui penelitian ini jangan dicontoh kasus yang terjadi diatas, saran ini juga dikhususkan untuk peneliti sendiri sebagai seorang yang hobi bermain *game online*.