

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan penelitian maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa faktor yang melatarbelakangi para narasumber bermain game online adalah karena sebagai hiburan dan mengisi waktu luang untuk menghilangkan *stress* dari aktivitas perkuliahan dan mengisi waktu kosong ketika menunggu jadwal kelas ataupun sedang tidak ada jadwal kelas perkuliahan, rasa penasaran dan sudah lama bermain game, banyaknya genre game online serta adanya tingkat kesulitan di setiap game online yang ada, terdapat adanya *free wifi* gasnet dan game online bisa dimainkan dimana saja baik dirumah, kampus, cafe yang memiliki jaringan internet yang dapat terhubung dengan smartphone ataupun komputer dan laptop.
2. Sedangkan perspektif teori "*One Dimensional Man*" melihat bahwa Fenomena Game Online yang tengah terjadi pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Menurut Marcuse menganggap masyarakat modern tampak semata-mata sebagai seperangkat alat yang terkandung dalam ilmu, kemajuan teknologi atau hal lain yang terlahir dari masa pencerahan atas nalar, pengetahuan, dan kemajuan peradaban. Ilmu pengetahuan berperan dalam perubahan masyarakat modern.

Bagi Marcuse apa yang mereka terima dan konfirmasikan dari status quo (kemajuan teknologi) secara perlahan-lahan mengerucut pada suatu paksaan bagi masyarakat modern, tidak lain merupakan bentuk totalitarianisme. Totalitarisme secara tidak langsung telah menyulitkan individu untuk mengambil jarak secara kritis, yang pada akhirnya mereka terjebak didalam branding manusia satu dimensi. Menurut Marcuse bentuk pengontrolan baru mulai bermunculan, baik menggunakan cara lembut, nyaman, bebas dan rasional, sehingga mengakibatkan fase keterbuaian yang tidak bisa terelakan bagi masyarakat modern. Masyarakat modern tidak menyadari bahwa semua hanyalah pengagunan secara tidak langsung terhadap kebutuhan artifisial. Semua ini tidak lain merupakan tujuan yang terkandung dalam peradaban industri, maju yakni dari rasionalitas teknologi untuk memanipulasi berbagai bidang demi keuntungannya sendiri.

## **B. Saran**

Untuk kelanjutan penelitian ini di masa mendatang agar bermanfaat terhadap dunia keilmuan dan kajian filsafat khususnya di UIN Raden Fatah Palembang, maka ada beberapa hal yang penulis sarankan, yaitu:

1. Penelitian-penelitian terhadap fenomena sosial semacam ini, merupakan suatu bentuk upaya pemahaman terhadap tradisi kondisi sosio-kultural yang terjadi di masyarakat (terlebih di kampus-kampus). Upaya ini diharapkan menjadi acuan dalam meminimalisir krisis karakter dan gaya hidup yang konsumtif pada remaja, khususnya mahasiswa.

2. Dengan selesainya penelitian ini dalam bentuk skripsi yang telah penulis susun ini, bukan berarti kajian tentang penelitian ini berakhir sampai disini saja. Perlu ada penelitian lebih lanjut mendiskusikan pemikiran Herbert Marcuse yang apabila masih ada yang belum tersentuh dalam kajian ini. Terutama bagaimana mereflesikan pemikiran-pemikiran Marcuse sebagai upaya menjawab persoalan-persoalan masyarakat era industry 4.0 yang masih belum terselesaikan hingga saat ini.