

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mendeskripsikan bentuk penarikan diri (withdrawal) mahasiswa FISIP UMB pengguna Roblox berdasarkan wawancara terhadap lima informan (ZA, RH, NS, AL, LP), menggunakan teori komponen kecanduan Griffiths (2005). Hasil menunjukkan bahwa penarikan diri bersifat multidimensional dan bergradasi, bervariasi menurut durasi bermain, fungsi emosional Roblox bagi informan, serta ada tidaknya manajemen waktu.

1. Dimensi psikologis

Muncul sebagai lesu/murung (ZA), gelisah dan hilang fokus (NS), serta bete dan sulit konsentrasi (RH); merupakan konsekuensi dari salience (preokupasi kognitif terhadap Roblox).

2. Dimensi fisik

Terutama gangguan tidur akibat bermain hingga larut malam (ZA, RH, NS), disertai mata lelah pada NS; tidak muncul pada AL dan LP yang durasi bermainnya terkendali, sehingga menegaskan korelasi durasi bermain dengan gejala fisik.

3. Dimensi sosial-akademik

Menarik diri dari pergaulan (ZA), prokrastinasi tugas (RH), serta ketertinggalan materi dan keluhan teman (NS); merepresentasikan komponen conflict dalam teori Griffiths.

Ketiga dimensi tersebut paling lengkap dan intens pada ZA dan NS, yang menjadikan Roblox sebagai pelarian emosional (escapism). Pada RH, gejala kuat pada dimensi psikologis dan fisik, namun dimensi sosial relatif tidak terganggu. Sebaliknya, AL dan LP, yang memaknai Roblox sekadar sebagai hiburan dan menerapkan manajemen waktu konsisten, lebih tepat dikategorikan sebagai excessive involvement, bukan kecanduan dalam pengertian penuh. Temuan pada kasus NS

memperlihatkan bahwa kesadaran diri tidak selalu berbanding lurus dengan kemampuan mengendalikan perilaku bermain.

Dibandingkan dengan penelitian pada pemain PUBG Mobile dan Mobile Legends, yang menemukan bentuk withdrawal secara eksplisit dan agresif pada subjek remaja dan anak-anak, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa sebagai kelompok dewasa awal menampilkan bentuk penarikan diri yang lebih halus dan internal. Temuan ini memperkuat relevansi teori komponen kecanduan Griffiths (2005) untuk konteks platform kreatif seperti Roblox, dan menegaskan bahwa gejala withdrawal perlu dipahami sebagai pengalaman subjektif yang bervariasi dan kontekstual, bukan kategori klinis yang seragam.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai bentuk penarikan diri (withdrawal) pada mahasiswa FISIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu sebagai pemain game Roblox, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

Bagi mahasiswa pengguna Roblox (khususnya pola seperti ZA, RH, dan NS), disarankan menerapkan manajemen waktu dan prioritas seperti AL dan LP, misalnya melalui jadwal harian yang membatasi durasi bermain. Kesadaran akan kebiasaan bermain berlebihan, seperti pada NS, perlu segera diikuti langkah konkret, bukan sekadar niat.

1. Untuk Universitas Muhammadiyah Bengkulu, khususnya unit layanan konseling, disarankan merancang program deteksi dini dan intervensi bagi mahasiswa dengan gejala penarikan diri signifikan, serta mengintegrasikan edukasi literasi digital dan manajemen waktu bermain ke dalam kegiatan orientasi maupun bimbingan akademik.
2. Kepada orang tua dan lingkungan sosial terdekat, disarankan membangun komunikasi yang terbuka dan suportif, mengingat bentuk penarikan diri pada mahasiswa dewasa muda cenderung halus dan internal sehingga tidak selalu mudah dikenali dari luar.

3. Peneliti selanjutnya, disarankan memperluas jumlah dan keragaman informan (usia, jenis kelamin, program studi, wilayah geografis), mempertimbangkan pendekatan mixed method, memperkuat prosedur triangulasi dan verifikasi data, serta memperluas kajian pada platform sandbox sejenis selain Roblox.
4. Untuk pengembang platform Roblox, disarankan menyediakan fitur pengingat waktu bermain atau kontrol durasi sesi yang dapat diaktifkan secara sukarela, sebagai dukungan terhadap praktik bermain yang lebih sehat tanpa mengurangi nilai kreatif dan sosial platform.

