

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan dan pembahasan mengenai orientasi masa depan ranah pekerjaan pada 37 mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung, memiliki orientasi masa depan yang tidak jelas di bidang pekerjaan.
2. Dari hasil yang diperoleh, faktor dominan yang mempengaruhi mahasiswa dengan orientasi masa depan yang tidak jelas ternyata lebih didominasi oleh aspek *behavioral* dimana perilaku yang diarahkan oleh Sebagian besar mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung lebih banyak digunakan untuk bermain *game* dibandingkan untuk mencari informasi atau mulai mencoba pilihan karir karena belum memiliki komitmen pada bidang pekerjaan.
3. Faktor lain yang cukup besar mempengaruhi orientasi masa depan Sebagian besar mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung adalah aspek *cognitive representation*, hal ini menunjukkan

bahwa mahasiswa *gamers* merasa pesimis akan memperoleh bidang pekerjaan yang sesuai dengan dirinya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diajukan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoretis

1. Bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih jauh mengenai kajian variabel orientasi masa depan, khususnya orientasi masa depan mahasiswa *gamers* dalam bidang pekerjaan.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai orientasi masa depan mahasiswa *gamers* dapat menggunakan dua perbandingan fakultas, untuk mengetahui terlihat atau terdapatnya perbedaan yang signifikan pada latar belakang pendidikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut mengenai kaitan faktor – faktor yang memengaruhi orientasi masa depan bidang pekerjaan agar dapat memperkaya faktor internal yang memengaruhi mahasiswa *gamers*

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi Fakultas Ekonomi, khususnya mahasiswa *gamers* agar bermanfaat sebagai bahan evaluasi diri sehingga membantu memperjelas gambaran orientasi masa depan mereka pada bidang pekerjaan.

2. Bagi Universitas “X” di kota Bandung, agar dapat lebih memperhatikan dan menyusun kegiatan bagi mahasiswa yang kiranya dapat membantu mereka dalam merencanakan dan membentuk orientasi masa depan bidang pekerjaan seperti memberikan pelatihan *self-regulation*.

