

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Sebagian besar mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri di Kota Bandung memiliki gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas.
2. Jelas atau tidak jelasnya gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan berkaitan dengan kuat atau lemahnya motivasi, terarah atau tidak terarahnya proses perencanaan, dan akurat atau tidak akuratnya evaluasi yang dimiliki oleh mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri di Kota Bandung.
3. Dari 4 faktor yang memengaruhi (dampak tuntutan situasional, kematangan kognitif, pengaruh *social learning*, dan proses interaksi), faktor yang paling berpengaruh terhadap orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri di Kota Bandung adalah proses interaksi.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Teoretis

1. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan wawancara untuk menggali lebih dalam bagaimana proses orientasi masa depan terbentuk dan juga apabila memungkinkan dilihat juga apakah ada keterkaitan dengan variabel lain. Disarankan juga untuk melakukan penelitian secara korelasional atau kontribusi untuk melihat lebih dalam orientasi masa depan bidang pekerjaan dengan variabel yang berkaitan.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti Orientasi Masa Depan, dapat dipertimbangkan untuk memperdalam penghitungan statistik untuk melihat lebih jelas kelemahan dari penelitian ini, dimana seharusnya Orientasi Masa Depan tidak dilihat berdasarkan skor total, tetapi dilihat berdasarkan median masing-masing proses (motivasi, perencanaan, evaluasi) untuk melihat apakah siklus tersebut berjalan atau tidak.

### 5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi para mahasiswa *online gamers* diharapkan mampu untuk mempertimbangkan antara bermain *game online* dengan kelanjutan studinya demi kejelasan masa depan pekerjaannya.
2. Bagi para orang tua mahasiswa *online gamers*, masukan untuk mempertimbangkan hal-hal yang sebaiknya dilakukan untuk pengembangan diri anaknya untuk pekerjaan yang diharapkan di masa

yang akan datang dan memberikan penjelasan juga pengawasan mengenai *game online* itu sendiri. Karena seperti diketahui, selain memberikan dampak positif, *game online* juga banyak memberikan dampak negatif bagi individu, terutama pelajar.

3. Bagi para dosen wali atau pembimbing untuk memberikan pengarahan pada anak-anak walinya yang merupakan mahasiswa *online gamers* untuk peningkatan kualitas perkuliahannya demi kelancaran pendidikannya merujuk pada pekerjaan yang diinginkan di masa yang akan datang dan juga memberikan penjelasan mengenai pekerjaan-pekerjaan yang memungkinkan sesuai dengan jurusan atau fakultasnya.