

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode analisis isi deskriptif kuantitatif terhadap konten *game Sakura School Simulator* berdasarkan ketentuan rating konten *Play Store*. Diketahui ada 4 kategori yang di analisis yaitu kekerasan, seksual, diskriminasi dan obat-obatan. Dari 4 kategori tersebut hanya 2 kategori yang di temukan yaitu kekerasan dan seksual. Konten mengandung kekerasan di dalam *game* ditemukan sebanyak 93,91% yang terdiri dari indikator kekerasan non verbal seperti menendang sebanyak 17,82%, memukul sebanyak 11,84%, menabrak sebanyak 1,39%, menggunakan senjata sebanyak 2,48%, membunuh sebanyak 5,35% dan menembak sebanyak 54,72%. Untuk kekerasan verbal seperti berkata kasar ditemukan sebanyak 0,40% dan merendahkan sebanyak 0,01%.

Sedangkan kategori seksual ditemukan sebanyak 6,09%. yang terdiri dari seksual non fisik seperti pakaian yang memperlihatkan bentuk tubuh sebanyak 1,16%, penggambaran proposi tubuh sebanyak 0,90%, kesesuaian pakaian terhadap tempat dan kegiatan bermain ditemukan sebanyak 0,25% dan percakapan mengandung unsur seksual sebanyak 2,50%. Kemudian untuk kategori seksual fisik seperti bergandengan tangan ditemukan sebanyak 0,21%, berboncengan sebanyak 0,04%, menggendong 0,28%, berpelukan 0,65% dan berciuman sebanyak 0,10%.

Kemunculan konten-konten tersebut berasal dari cara bermain anak dan desain *game*. Dikarenakan *Sakura School Simulator* merupakan *game* simulasi kehidupan yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan membangun skenario sesuai keinginan dan imajinasi pemain, sehingga konten-konten yang ditemukan di dalam penelitian ini di buat oleh anak sesuai keinginannya dan *game* menyediakan *tools* yang di dukung dengan desain *game* yang mirip kehidupan nyata sehingga pemain dapat merasakan sesuatu yang terjadi di dalam *game* adalah bentuk nyata.

Berdasarkan penentuan rating konten 18+ oleh *Play Store game* ini tidak sesuai untuk anak di bawah 18 tahun karena ketika teknologi digunakan tidak sesuai dengan ketentuannya akan memiliki beberapa pengaruh seperti paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia, terbentuknya pola pikir yang tidak baik, adanya tindakan tanpa pemahaman, dan respon emosional, mental dan motorik anak yang tidak stabil. Oleh karena itu, perlu adanya keterlibatan orang tua dalam pengawasan terhadap teknologi yang digunakan oleh anaknya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi orang tua untuk lebih memperhatikan aktivitas digital anak termasuk game yang dimainkannya dengan memperhatikan kebijakan dan ketentuannya dari *game*, melakukan pendampingan saat anak bermain *game* untuk menghindari permasalahan seperti di dalam penelitian ini serta menjaga perkembangan diri, emosional dan motorik yang baik bagi anak.
2. Bagi pengembang *game* di harapkan untuk terus melakukan evaluasi terhadap *game* terutama pada *game* simulasi yang memungkinkan pemain membangun skenario sendiri, pengembang perlu memperhatikan penyajian konten kekerasan dan seksual.
3. Bagi *Play Store* disarankan untuk meningkatkan efektivitas rating konten seperti melakukan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan fitur kontrol orang tua yang tidak banyak di ketahui oleh orang tua agar fungsinya dapat digunakan secara optimal.
4. Bagi penelitian selanjutnya yang bermaksud menjadikan penelitian ini sebagai penelitian mendatang di harapkan dapat mengevaluasi dengan cara berbeda atau dapat melakukan kajian lebih lanjut dengan memperluas objek penelitian, seperti pengukuran terhadap dampak penggunaan teknologi *game* dengan ketidaksesuaian *rating* konten untuk anak-anak terhadap perilaku sehari-hari.