

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang terdapat 7 komunitas yang sudah mulai di kenal oleh Masyarakat setempat yaitu Komunitas GTI (*Gamers Tampan Idaman*), GMS (*Gamers Milenial Shaleh*), *Squad Stop Lose*, *Chill Gaming*, *Squad Kade*, *Clan Anti Defeat* dan *Tiger E-Sport*. Komunitas-komunitas tersebut rata-rata memainkan *game online* dengan nama *Mobile Legend* atau yang saat ini sedang viral.

Dalam memahami redaksi teks hadis tentang keterampilan berkuda para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang merespon dengan menyepakati hadis tersebut walaupun pada faktanya para *gamers* hanya beberapa yang sudah pernah mendengar hadis keterampilan berkuda tersebut seperti ada yang mengetahui dari pengajian rutin dan sosial media. Dalam kesepakatan pada hadis tersebut para *gamers* mengkontekstualisasikan ke masa kini, sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa tidak ada kebatilan pada *game online* jika *game online* tidak berdampak negative seperti tidak melupakan waktu shalat, peka terhadap lingkungan, saling tolong menolong, menghasilkan uang, menambah teman untuk relasi pekerjaan dan lain sebagainya.

Namun yang paling relevan dengan semangat yang ada pada hadis tentang keterampilan berkuda adalah bisa menghasilkan uang, yang mana pada zaman ini lapangan pekerjaan mulai sulit untuk didapatkan. Hal tersebut merupakan ke kreatifan yang ada pada diri seorang *gamers*, sebab untuk menghasilkan uang dari *game online* tentunya perlu banyak pembelajaran seperti belajar memasarkan jasa joki terkait bagaimana caranya. Kemudian memperbanyak teman guna memperluas relasi pekerjaan juga merupakan suatu hal yang paling relevan dengan semangat hadis tentang keterampilan berkuda.

Terkait dengan relevansinya antara *game online* dan berkuda para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang juga menyepakati bahwa terdapat bagian-bagian di antara keduanya yang relevan seperti di antara keduanya memerlukan fokus antara gerak dan otak yang harus senantiasa berada dalam kestabilan, di antara keduanya merupakan hobi untuk mengisi waktu luang, pada keduanya memerlukan kecerdasan untuk mengatur strategi dan improvisasi, keduanya juga bisa di posisikan sebagai kegiatan sosial jika berada dalam suatu komunitas, kemudian dapat memperluas lingkup pertemanan sehingga memperluas ruang pergaulan.

## **B. Saran**

Dalam penelitian yang menggunakan teori resepsi ini, peneliti berharap ada kajian selanjutnya yang dapat melakukan penelitian dan kajian dengan teori yang berbeda, khususnya dilakukan dengan tema ma'anil hadis mengenai keterkaitan keterampilan berkuda dan *game online*.

