

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah mengkaji permasalahan yang diungkapkan dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak permainan *play station* mengakibatkan pola konsumsi mahasiswa menjadi tidak terkontrol dalam membelanjakan hartanya, Dampak lain bagi pecandu *play station* akan timbul khayalan tentang permainan yang ada didalamnya. penyakit ketergantungan dan kecanduan berat, *play station* juga menyebabkan timbulnya berbagai penyakit jiwa.
2. Menurut perspektif *maqāsid al-syarīah*, *play station* dapat mengancam eksistensi harta sebab *play station* banyak menimbulkan dampak yang negatif bagi mahasiswa. Uang yang dibelanjakan untuk menyewa *play station* menjadi *maḍarat.. Play station* yang dimainkan secara berlebihan dapat mengancam eksistensi akal sebab akan menimbulkan khayalan. Seseorang yang bermain *play station* sering lupa diri sehingga waktu istirahat pun tersita oleh waktu bermain dan akhirnya tubuh mudah terserang penyakit. hal yang demikian tentu juga mengganggu eksistensi jiwa manusia.

**B. Saran-saran**

1. Penelitian yang telah dilakukan kiranya dapat dijadikan sebuah pemahaman bagi Mahasiswa agar lebih hati-hati dalam mendayagunakan hartanya untuk hal-hal yang lebih bermanfaat daripada menghabiskan untuk biaya sewa rental *play station*.
2. Hendaknya perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk lebih memperdalam kajian yang telah dikaji dalam penelitian ini. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini setidaknya mampu memberikan wawasan serta pengetahuan bagi pembaca akan sebuah dampak *play station* terhadap pola konsumsi Mahasiswa.