BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari bab sebelumnya,maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pandangan pecandu *game online* di kota Bandung mempunyai pandangan yang sangat besar bagi seorang yang kecanduan. Bagi mereka *game online* adalah kegiatan yang sangat menyenangkan. Banyak motif yang mendasari orang bermain *game online* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan.
2. Perasaan pecandu *game online* di kota Bandung memiliki perasaan yang sangat kuat bagi seorang yang sudah kecanduan. Perasaan untuk tidak bisa lepas dari *game online* membuat mereka menjadi seorang pecandu. Mereka akan merasakan perasaan gelisah dan cepat marah jika dirinya dipisahkan dengan *game online*. Rasa kecanduan yang sangat besar terhadap *game online* membuat mereka sulit untuk melepaskan kebiasaan bermain *game online.*
3. Konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung mereka berpikir bahwa dirinya tidak dapat lepas dari bermain *game online.* Mereka bertindak sesuai dengan pandangan dan perasaan mereka sendiri. Kebiasaan mereka bermain *game online* yang membuat mereka menjadi seorang individu yang memiliki konsep diri negative dan bertingkah laku sesuai dengan

pandangan tersebut. Selain itu, mereka menilai bahwa mereka lebih nyaman bersosialisasi dengan kelompoknya dari pada mereka bersosialisasi di dunia nyata.

5.2. Saran

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Pecandu *Game Online*

1. Bagi seorang yang sudah menjadi seorang pecandu *game online* dapat memberikan gambaran dari dampak negative yang diberikan oleh *game online.* dimana dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*.
2. Targetkan waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu untuk belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.
3. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

5.2.1 Saran Bagi Akademik

1. Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan agar lebih cermat dalam pemilihan pendekatan dan metode yang digunakan karena teknologi kini semakin berkembang dari waktu ke waktu.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yakni dalam program studi ilmu komunikasi.