

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus dan pembahasan kedua subjek dapat disimpulkan bahwa kedua subjek mengalami kecanduan karena memenuhi 7 komponen kecanduan Teori Lemmens (2009), yaitu:

Subjek AS pada komponen *Salience* ia menjadikan *game online* sebagai pengisi waktu luangnya namun dilakukan secara berlebihan hingga mendominasi pikirannya. Ia akan merasa tidak sabar dan marah jika tidak segera bermain. Pada komponen *Tolerance* tampak bermain sekitar 4-5 jam di hari biasa dan 7-8 jam di hari libur. Mengalami peningkatan jumlah dan frekuensi bermain karena merasa tanggung. Komponen *Mood modification*, ia akan sangat gembira secara berlebihan saat setelah bermain. Pada *Withdrawal*, mudah marah dan tidak sabar jika tidak bermain. Untuk komponen *Relapse* ia juga pernah mengurangi kegiatan bermainnya namun tidak bisa dan dilanjutkan hingga sekarang. Pada komponen *Conflict* subjek AS menunjukkan banyaknya pengabaian saat bermain. Komponen *Problem* ia mendapatkan berbagai masalah dan kerugian pada fisiknya dan sosial. Sampai membangkang perintah orang tuanya hingga mencuri uang orang tuanya hanya untuk bermain *game online*. Dapat disimpulkan Subjek AS memenuhi seluruh komponen kecanduan *game online*.

Subjek EM pada komponen *Salience* ia menjadikan *game online* sebagai penghilang kejenuhan dan sering kali terbayang isi permainan yang sedang dimainkan,. Peraturan yang ketat dalam rumahnya juga yang mendorong subjek

untuk bermain secara berkelanjutan dan tidak dirasanya menjadi berlebihan. Untuk frekuensi bermainnya pun 4-5 kali dalam satu minggu. Pada komponen *Tolerance* tampak bermain 3-5 jam di hari biasa dan 6 jam di hari liburnya. Komponen *Mood modification*, Subjek Em menjadikan *game online* sebagai pelariannya dari masalah dan penghilang kejenuhannya. Pada *Withdrawal*, mudah marah dan selalu ingin segera bermain saat tidak bermain. Untuk komponen *Relapse* ia juga pernah berhenti bermain namun tidak bisa dan dilanjutkan hingga sekarang. Pada komponen *Conflict* menunjukkan banyaknya pengabaian saat bermain. Pada komponen *Problem* ditinjau dari tingginya frekuensi dan jumlah jam bermain membuatnya memiliki beberapa masalah dengan orang tuanya dan mendapatkan gangguan fisik pada tubuhnya, ia juga mencuri waktu tidurnya dan boros pada penggunaan uang saku dan tabungannya untuk bermain *game online*. Dapat disimpulkan Subjek AS memenuhi seluruh komponen kecanduan *game online*.

Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa mereka termasuk ke dalam lebih dari 4 komponen kecanduan *game online* yang berarti kedua responden dikatakan kecanduan.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan kedua subjek dapat mengontrol diri dan membagi waktu dalam bermain *game online*, seperti tidak mencuri dan membangkang perintah orang tua, melakukan kegiatan positif untuk mengisi waktu luangnya. Kemudian, diharapkan orangtua juga ikut membantu dalam proses perubahan kedua subjek untuk mengurangi kuantitas bermain *game online* dengan menciptakan suasana harmonis di dalam rumah.

5.2.2 Bagi Lahan Penelitian

Bagi *game centre* diharapkan membuat aturan lamanya penggunaan komputer tiap pelanggan berdasarkan usia. Hal ini bertujuan untuk mengurangi pelanggan agar tidak berisiko menjadi pecandu *game online*.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan membuat lembar wawancara dengan pertanyaan yang lebih mendalam. Sehingga, dapat menggali lebih dalam mengenai pengetahuan subjek tentang *game online*.