

BAB V

PENUTUP

5.1 Keismpulan

Hasil penelitian disimpulkan kedua subjek yang mengalami kecanduan *game online* memiliki perubahan perilaku yang meliputi: (1) Bermain *game* memiliki makna yang penting bagi penggunanya (2) Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain *game* sampai didapatkan rasa kelegaan bagi pemainnya (3) Ditemukan adanya perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran *game* (4) Kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain *game online* (5) Pemain *game online* akan bermain *game* secara berulang-ulang (6)Konflik dengan orang tua (7) Mengalami penurunan kesehatan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan kedua subjek dapat mengontrol diri dan membagi waktu dalam bermain *game online* dengan cara membuat jadwal yang terstruktur kegiatan sehari-hari.

5.2.2 Bagi Orang Tua Subjek

Diharapkan orangtua juga ikut membantu dalam proses perubahan kedua subjek untuk mengurangi kuantitas waktu bermain *game online* dengan menciptakan suasana harmonis di dalam rumah dengan cara mengontrol dan memantau kegiatan anak saat dirumah.

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*.