

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* bertema kekerasan maka akan membuat perkembangan emosi seseorang menjadi terhambat karena tidak memiliki kemampuan untuk bersosial dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun dengan lingkungan pergaulannya sehingga membuat perkembangan emosi seseorang menjadi terhambat dan menimbulkan perilaku agresif.

Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* bertema kekerasan maka seseorang memiliki waktu lebih banyak untuk mengelola kehidupan sosial, dengan keluarga dan teman sebaya, sehingga seseorang akan menjalani aktivitas positif yang akan menurunkan perilaku agresif yang terdapat pada diri seseorang karena mereka dapat terlibat langsung dalam kegiatan sosial yang membuat perkembangan emosi tidak terhambat dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Hasil kategorisasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada dalam kategori perilaku agresif yang tinggi sebesar 60% (39 subjek) dan kategori kecanduan *game online* bertema kekerasan yang sedang sebesar 41% (27 subjek).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi subjek

Bagi subjek, agar dapat membatasi waktu dalam bermain atau membagi waktu dengan kegiatan lain yang bisa meningkatkan potensi dalam dirinya. Kemudian meluangkan lebih banyak waktunya untuk bersama keluarga dan teman sebayanya, agar subjek mendapatkan dukungan sosial dari keluarga maupun lingkungan dan dapat mengurangi perilaku agresif. Serta melatih diri untuk mengendalikan perasaan (emosi) dan pikiran (mental). Dan bagi subjek yang memiliki skor tinggi dan ingin fokus untuk menjadi tim profesional, banyak sekali tim *E-sport* yang sudah berkembang di berbagai daerah dan bisa bergabung untuk menjadi anggota dari tim *E-sport* tersebut, sehingga kegiatan dalam bermain *game online* ini bisa terarah untuk kegiatan yang positif seperti mengikuti tournament *game online* dan Pekan Olahraga Nasional cabang olahraga *game online*. Dengan bergabungnya subjek di tim *E-sport* akan membuat kegiatan bermain *game online* ini memiliki tujuan dan mendapatkan pendampingan serta pelatihan dari pelatih dari tim tersebut.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor- faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya juga dapat meneliti dengan menggunakan subjek maupun lokasi yang berbeda agar dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baru mengenai hal tersebut.