

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *game online mobile legends* dapat menyebabkan pemainnya kecanduan bermain game. Ketiga partisipan merasa bahwa secara sadar dan tidak sadar *game online mobile legends* dapat berdampak terhadap para pemainnya, hal-hal yang dirasakan dari ketiga partisipan cukup beragam mulai dari media hiburan, media komunikasi dan jejaring sosial untuk menambah pertemanan (in-game). Selain dari pada itu hal-hal yang berdampak negatif pada psikologis partisipan yang dirasakan seperti istirahat yang kurang karena sering bergadang, ketagihan terhadap *game online mobile legends*, pikiran yang terlalu fokus kedalam game sehingga mengabaikan aspek-aspek disekelilingnya, emosi serta konflik yang terjadi didalam *game* dengan menggunakan bahasa kasar yang terdapat didalam *chat* pada *game*, prestasi disekolah yang terganggu akibat sering tidur dan bermain *game* dikelas, mengabaikan aspek sosial seperti tugas dirumah & keluarga.

Hal-hal tersebut dapat terjadi dengan pengaruh terbesar dari lingkungan pertemanan partisipan yang sebagian besar didominasi oleh pemain aktif *game online mobile legends* sehingga sangat banyak ajakan untuk bermain *game online mobile legends* yang membuat partisipan akhirnya tergiur dan larut kedalam asyiknya permainan *mobile legends*.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang bisa digunakan untuk meminimalisir dampak psikologis yang dihasilkan oleh game online mobile legends pada kalangan pelajar SMA, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Partisipan

Mengurangi intensitas bermain game online mobile legends dan berfokus pada kewajibannya sebagai pelajar, mulai meningkatkan konsentrasi dalam belajar dan menyadari dampak-dampak yang dihasilkan dari game online mobile legends. pelajar SMA mulai bijaksana dalam menggunakan teknologi sebagai alat untuk membantu dalam beraktivitas sehingga manfaat yang baik dapat dirasakan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Mengadakan penelitian serupa guna memperluas pengetahuan mengenai dampak-dampak psikologis yang dihasilkan dari game lainnya. Pada saat ini game online sedang menjadi perbincangan yang sangat marak dimana banyak tokoh-tokoh ternama yang juga ikut mempromosikan game online untuk dimainkan. Hal ini cukup menjadi perhatian mengingat banyaknya dampak-dampak yang dapat diberikan pada pemainnya. Penelitian ini juga memiliki kelemahan yaitu kurang membahas lebih dalam terhadap kecanduan, hal ini dapat menjadi perhatian peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih baik.