

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang tertuang dalam pembahasan dengan kesimpulan adanya hubungan yang positif antara kecenderungan depresi dengan adiksi *game online* pada mahasiswa di Universitas Mercu Buana Yogyakarta, maka mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang memiliki kecenderungan depresi, cenderung memiliki adiksi *game online*. Begitu sebaliknya mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang tidak mengalami kecenderungan depresi, cenderung tidak memiliki adiksi *game online*. Kategorisasi dalam penelitian ini untuk depresi berada di kategorisasi depresi sedang dan kecanduan *game online* pada kategorisasi sedang

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Subjek penelitian diharapkan dapat mengurangi hal-hal yang membuat depresi dengan membiasakan diri untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang lebih positif. Serta dibutuhkan dukungan orang terdekat untuk *support* yang lebih baik untuk mengurangi kebiasaan yang dapat membuat adiksi *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan model penelitian yang lebih komprehensif karena hasil penelitian mendapatkan hasil 4,8% sehingga perlu menambahkan variabel lain yang dapat memoderasikan kecanduan *game online*. Diharapkan untuk menggali faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Serta pencarian sampling ditambah dengan presentatif dan detail seperti ambil data per angkatan, dan jurusan di

perguruan tinggi. Karena penelitian ini belum spesifik untuk meneliti jurusan di Perguruan Tinggi yang diteliti.