

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian kuantitatif diperoleh hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan bermain *game* Roblox pada mahasiswa. Dengan demikian, kesepian merupakan salah satu kondisi psikologis yang berpotensi terhadap munculnya kecenderungan individu terhadap kecanduan bermain *game*, khususnya *game* Roblox. Aktivitas bermain *game* Roblox telah menjadi rutinitas intens bagi sebagian besar responden. Berdasarkan hasil kategorisasi, tingkat kecanduan bermain *game* Roblox maupun tingkat kesepian pada mahasiswa yang menjadi subjek penelitian secara umum berada pada kategori sedang. Selain itu, penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan tingkat kesepian dan kecanduan bermain *game* antara mahasiswa laki-laki dan perempuan, dengan mahasiswa laki-laki menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi pada kedua variabel dibandingkan perempuan.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan belum dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran berikut:

1. Bagi mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk lebih menyadari tanda kesepian yang dialami dan tidak menjadikan bermain *game* sebagai satu-satunya cara untuk mengatasi perasaan tersebut. Membangun relasi sosial secara langsung dengan teman, keluarga, maupun komunitas juga menjadi salah satu cara yang lebih sehat untuk memenuhi kebutuhan akan kedekatan sosial. Mahasiswa yang masih merasa kesulitan mengelola waktu bermain atau merasa kecanduan disarankan untuk tidak ragu mencari bantuan profesional.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini menemukan bahwa kecanduan bermain *game* dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Hal ini memberikan ruang untuk kajian ilmiah lebih lanjut mengenai topik kecanduan bermain *game*, serta kajian terhadap variabel lain yang mungkin mempengaruhinya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas jumlah dan menambahkan variabel lain sebagai variabel mediator, serta memperluas cakupan penelitian pada jenis *game online* lain selain Roblox agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mempertimbangkan kembali atau tidak menggunakan teori dari (Russell, 1996), disarankan untuk mencari yang paling baru dari teori Russell.