

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa:

1. Dampak kecanduan *game online* terhadap subjek bahwasannya *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif pada subjek. *Game online* juga menyebabkan subjek menjadi isolasi sosial. Keterampilan sosial subjek berkurang karena semakin sedikit waktu untuk bersosialisasi secara langsung. Prestasi akademik subjek yang menjadi menurun karena lupa dengan tugas dan kewajiban selaku pelajar. Subjek juga mengalami kebingungan atau kesulitan dalam membedakan kehidupan nyata dengan fantasi dari *game* yang dimainkannya. Subjek kehilangan identitas diri karena dapat dengan mudah meniru atau mempelajari bahasa dan perilaku dalam *game*. Subjek juga banyak menimbulkan perilaku impulsif dan memiliki masalah pemusatan perhatian. Subjek memiliki masalah finansial karena subjek harus membeli aplikasi *game* sebelum memainkannya. Selain itu *game online* dapat menambah teman. *Game online* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing. *Game online* dapat mempercepat pola pikir karena strategi yang digunakan dapat merangsang otak untuk berpikir cepat dalam mengambil keputusan.

2. Faktor yang menyebabkan subjek kecanduan *game online* adalah karena dalam permainan berbasis *online* sering kali disuguhkan konten-konten yang menimbulkan rasa senang (*pleasure effect*). Terdapat tantangan yang senantiasa bertambah di setiap level permainan yang ada sehingga menjadi daya tarik sekaligus resiko bagi subjek yang pada dasarnya secara psikologis senang mencari tantangan. Karena subjek merasa pusing dan stres memikirkan tugas kuliah yang akhirnya berhenti meninggalkan aktifitas sebagai pelajar kemudian masuk ke dunia yang baru dengan bermain *game online*.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa/i yang *addict* supaya bisa belajar mengontrol diri (*self management*) apalagi selaku mahasiswa yang notabenenya Islam harus lebih memahami mengenai manfaat dan mudharat dari suatu perbuatan yang dilakukan. Hendaknya lebih memahami secara mendalam dan melandaskan suatu perbuatan dengan kandungan Al-qur'an dan Hadis supaya tidak terjerumus kepada perbuatan syaitan.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti usia dewasa yang sudah bekerja dan berada dibawah kendali pemerintah dan terkait faktor agama dan pendidikannya.
3. Bagi keluarga disarankan lebih proaktif dan lebih membina supaya tidak terjerumus kedalam *game addict*
4. Bagi psikolog supaya dapat mengatasi dan memberikan solusi terkait masalah *game addict*.