

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait gambaran karakteristik *game addiction* pada 24 Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, Jawa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik umur Ikatan Pemuda Bunter rata-rata ada pada usia 16-17 tahun, yang termasuk kedalam kategori remaja madya (pertengahan) hingga remaja akhir. Selain itu Ikatan Pemuda Bunter didominasi oleh laki-laki, dengan rata-rata rentang usia ada pada tingkat SMP-SMA.
2. Kebiasaan Ikatan Pemuda Bunter terkait *game online* yang digunakan, yaitu : Sebagian besar responden bermain *game online* dengan durasi waktu 4-6 jam/hari, menggunakan fasilitas internet *mobile* (kuota pribadi) dibandingkan dengan wifi, dan lebih suka bermain *game* tersebut di rumah atau di tempat nongkrog. Selain itu faktor yang mendorong Ikatan Pemuda Bunter untuk bermain *game online* terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal yang disebabkan oleh *pleasure effect* atau mencari kesenangan dan akibat lingkungan pergaulan yang menjadi faktor eksternalnya.
3. Tingkat adiksi pada Ikatan Pemuda Bunter terbagi menjadi 3 kategori yaitu adiksi ringan, sedang dan berat yang mana sebagian besarnya mengalami adiksi pada tingkat sedang. Selain itu dari 7 aspek *game addiction* poin *relapse*

(kegagalan individu dalam upaya mengurangi penggunaan *game online*) menjadi aspek terbanyak yang mendasari ikatan pemuda bunter mengalami *game addiction*

6.2 Saran

Hal-hal yang dapat disarankan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi institusi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu acuan, untuk dilakukannya penanggulangan pada tingkat mahasiswa, khususnya mahasiswa universitas bhakti kencana yang mengalami kecanduan *game online* dengan cara mengadakan seminar atau pendidikan kesehatan tentang bahaya dan dampak yang ditimbulkan.

2. Bagi perawat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu yang mana perlu adanya pengenalan maupun sosialisasi oleh tenaga kesehatan terkait *game addiction* kepada masyarakat khususnya remaja sehingga dapat membantu menurunkan resiko maupun angka kejadian *game addiction* di Indonesia.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dasar bagi peneliti selanjutnya dan dapat memperluas wawasan serta pemahaman dengan disertai penambahan variabel lain yang akan diteliti, seperti membandingkan tingkat

game addiction melalui faktor penyebabnya, dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mempersiapkan referensi, metode serta instrument penelitian yang sudah diperbaharui dengan jumlah sample yang lebih banyak.