

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. KESIMPULAN**

##### **1. Mobile Legend Menyebabkan Kecanduan Bermain Game Online dan Menimbulkan Perilaku Menyimpang**

Hasil dalam penelitian ini remaja yang kecanduan bermain game online mobile legend di Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan bermain game ini pada waktu siang hingga malam hari di warung internet atau pada android. Permainan ini memerlukan fokus dan gerakan tangan yang cepat sehingga pemain tidak bisa lepas dari monitor karena permainan ini membutuhkan kerjasama yang baik dalam satu tim. Push rank dan fitur menarik dalam mobile legend merupakan faktor penyebab remaja menjadi kecanduan bermain. Push rank menjadi hal penting bagi remaja untuk mendapatkan penghargaan dilingkungannya. Fitur game menarik dalam game juga menjadi hal penting karena dalam setiap fitur terdapat berbagai macam skin hero kelebihan dan kekurangan hero untuk meningkatkan skill dalam permainan mobile legend menawarkan hero dan fitur game menarik.

Perilaku yang timbul akibat kecanduan bermain mobile legend ini ketika push rank, artinya pelajar remaja yang melakukan tindakan menyimpang berkata kasar dan kotor terjadi pada saat permainan sudah dimulai. Berdasarkan hasil, komunikasi pemain dengan tim serta tim lawan terdapat komunikasi dan hubungan yang tidak baik, seperti berkata kasar dan kotor, dan game ini dapat mengurangi komunikasi dengan lingkungan sekitar, bahkan membohongi orang tua untuk membeli fitur game.

## 2. PUBG Menyebabkan Kecanduan Bermain Game Online dan Menimbulkan Perilaku Menyimpang.

Mobile Legend dan PUBG merupakan permainan game online yang paling banyak diminati remaja Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan. PUBG membuat remaja kecanduan bermain game ini karena permainannya dibuat seolah-olah pemain sedang berada didalam game tersebut. Durasi game ini sangat lama sehingga menimbulkan pengaruh pada perilaku remaja yaitu kurangnya hubungan sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Bahkan menghabiskan waktu yang lama. Dalam penelitian ini, peneliti remaja sebagai seorang pecandu *game online* yang berperilaku menyimpang. Proses berperilaku menyimpang tersebut, menurut Sutherland didapatkan dari suatu proses belajar akan sesuatu hal menyimpang, karena pada umumnya pribadi seorang remaja cenderung ingin mencoba hal-hal yang baru bagi mereka, dan memiliki rasa penasaran yang tinggi akan hal tersebut.

## 3. Domino QiuQiu Menyebabkan Kecanduan Bermain Game Online dan Menimbulkan Perilaku Menyimpang.

Domino QiuQiu merupakan permainan kartu apabila menang mendapatkan koin sebagai keuntungan. Koin dapat ditukarkan dengan pulsa elektrik apabila sudah mencapai target. Hal ini membuat remaja di Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan terus menerus bermain dominoqq. Permainan ini fokus pada kartu pemain dan kartu lawan. Permainan ini membawa pengaruh bagi remaja untuk selalu bermain hingga menjadi kecanduan supaya mendapatkan keuntungan dari game

ini. Perilaku menyimpang yang timbul akibat game ini adalah perjudian online, dalam game ini membiasakan kita untuk selalu menaruh taruhan yang besar supaya mendapatkan keuntungan yang besar.

## **4.2. SARAN**

### **4.2.1 Akademis**

Penelitian ini adalah mengenai bentuk perilaku menyimpang remaja pecandu *game online*, untuk itu disarankan kepada peneliti lain untuk meneliti permasalahan dengan kategori yang berbeda.

### **4.2.2 Praktis**

Selain itu saran peneliti dalam penelitian ini adalah untuk orang tua agar lebih mengawasi anak dalam menggunakan handphone dan bermain ke warnet. Beragam bentuk perilaku dan pengaruh yang ada pada *game online* yang tidak bisa di cerna dengan baik oleh seorang remaja. Untuk itu orang tua perlu berperan untuk mengawasi perilaku anaknya dalam bermain *game online*.

