

BAB V

PENUTUP

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Siswa yang menjadi pecandu game online Free Fire memiliki motivasi awal untuk memulai bermain *game online free fire* murni datang dari diri sendiri yang ingin mencoba hal baru, tidak karena dorongan dari pihak luar. Selanjutnya untuk menganalisis motivasi mereka bermain *game online free fire* hingga kecanduan dilakukan berdasarkan teori motivasi kebutuhan McClelland yaitu kebutuhan akan prestasi (*Need for Achievement*), kebutuhan akan afiliasi (*Need for affiliation*), dan kebutuhan akan kekuasaan (*Need for Power*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi mereka bermain *game online* hingga kecanduan yaitu keinginan untuk memperoleh *rank* yang lebih tinggi dari sebelumnya (*Need for Achievement*) dan kebutuhan untuk meningkatkan hubungan pertemanan dengan teman yang seumuran (*Need for Afiliation*). Dengan bermain *game Free Fire* mereka dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga sedang bermain *game online Free Fire*. Selain itu hubungan pertemanan dengan teman sebaya menjadi lebih dekat. Mereka sering berkumpul dan bermain *game online Free Fire* bersama-sama, selain itu dengan adanya kesamaan hobi bermain *game* menjadikan mereka semakin akrab, topik cerita jadi lebih menarik karena saling memahami dan menyukai *game* yang sama.

- 2) Interaksi pecandu *game online Free Fire* di dalam dunia virtual dilakukan secara verbal dan dapat juga dilakukan secara non verbal. Komunikasi secara verbal dalam *game online free fire* dilakukan dengan cara *open mic* sehingga dapat dapat berbicara langsung dengan pemain lainnya, sedangkan komunikasi secara non verbal dengan memanfaatkan *emote* yang tersedia. Hasil wawancara dengan *key informan* diperoleh informasi bahwa mereka lebih bermain dalam bentuk tim, baik itu duo atau squad dibandingkan bermain secara solo sehingga interaksi lebih banyak dilakukan secara verbal.
- 3) Interaksi pecandu *game online Free Fire* di luar dunia virtual dipengaruhi oleh bagaimana interaksi mereka di dalam dunia virtual pada saat bermain *game online Free Fire*. Kecanduan bermain *game online Free Fire* memengaruhi interaksi mereka dengan orang-orang yang ada dilingkungannya. Kecanduan terhadap *game online* ini menyebabkan beberapa kebiasaan ketika sedang berada di dalam *game* terbawa-bawa sampai ke kehidupan sehari-hari. Dalam bermain *game online Free fire* seringkali ego kita menjadi tidak terkontrol, tidak jarang berbicara keras-keras dan menggunakan bahasa kasar. Kebiasaan yang kurang baik ini sering terbawa ke kehidupan sehari-hari ketika sedang tidak bermain *game*. Selain itu kecanduan bermain *game online Free Fire* menyebabkan mereka lalai terhadap tugas utama mereka di kehidupan nyata.

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Bagi pelajar atau siswa yang kecanduan *game online Free Fire*, untuk tetap dapat membangun interaksi yang positif sehingga dampak-dampak negatif dari permainan ini dapat dikurangi. Selain itu dalam bermain *game online* agar lebih memperhatikan waktu bermain serta tidak melalaikan kewajiban utama di dunia nyata.
- 2) Bagi orangtua siswa disarankan untuk mengontrol jam bermain *game online* serta mengingatkan anak terhadap kewajibannya.

