

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Ketiga determinan, yaitu *attitude toward behavior*, *subjective norms*, *perceived behavioral control* secara bersamaan berkontribusi signifikan terhadap *intention* remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara untuk mengurangi bermain *game online*.
2. Masing-masing determinan juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap *intention*. *Perceived behavior control* yang memiliki kontribusi terbesar terhadap *intention* remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara untuk mengurangi bermain *game online*, kemudian *subjective norms* determinan terbesar kedua yang memiliki kontribusi terhadap *intention* dan *attitude toward behavior* determinan yang memberikan kontribusi terkecil terhadap *intention* namun masih memberikan kontribusi yang signifikan terhadap remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara untuk mengurangi bermain *game online*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh melalui penelitian beberapa saran teoritis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain :

1. Penelitian ini memiliki keterbatasan dengan kurangnya meneliti *belief* secara mendalam yang dijadikan sebagai data penunjang penelitian, oleh karena itu bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian ini lebih lanjut agar meneliti lebih mendalam dan spesifik mengenai pengaruh *belief-belief* yang ada dalam determinan-determinan *intention* terhadap determinan itu sendiri yang dijadikan sebagai data utama penelitian.
2. Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti menyarankan agar menggunakan kuesioner secara *online* untuk mempermudah sampel dalam melakukan pengisian, karena yang ditemukan peneliti di lapangan ada beberapa orang sampel yang sedang dalam keadaan sedang bermain *game online* cukup merasa terganggu dan kesulitan saat harus mengisi kuesioner secara tertulis dengan pertanyaan yang banyak. Kuesioner *online* memungkinkan untuk efektifitas dan efisiensi waktu dalam pengisian kuesioner.

3. Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti menyarankan untuk menggunakan teknik penarikan sampel *cluster sampling*, agar data yang diperoleh lebih representatif mewakili pecandu *game online* di Kota Bandung Utara.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh melalui penelitian, diajukan beberapa saran praktis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain :

1. Peneliti menyarankan untuk remaja pecandu *game online* untuk terus meningkatkan keyakinan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam mengurangi bermain *game online*, dengan cara melihat dampak positif dari mengurangi bermain *game online*.
2. Peneliti menyarankan untuk remaja pecandu *game online* agar lebih aktif untuk mencari informasi dari media massa, seperti televisi, majalah, radio, dan lainnya mengenai keuntungan dari mengurangi bermain *game online*, sehingga dirinya mampu untuk meningkatkan penghayatan diri mengenai nilai-nilai positif terhadap sikap dari mengurangi bermain *game online*.

3. Bagi remaja pecandu *game online* yang memiliki *intention* yang lemah dalam mengurangi bermain *game online*, disarankan untuk meningkatkan *intentionnya* untuk mengurangi bermain *game online* melalui dukungan orang tua dan teman, sehingga remaja pecandu *game online* terdorong untuk mengurangi bermain *game online*. Untuk itu pula, peneliti menyarankan orang tua dan juga teman untuk dapat memberikan dukungan kepada remaja pecandu *game online*, dengan cara memberi informasi dan mengingatkan bahwa kecanduan *game online* akan berdampak negatif bagi kehidupan remaja, dan juga memberikan dorongan bahwa remaja pecandu *game online* dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam mengurangi bermain *game online*. Lalu bagi remaja pecandu *game online* yang memiliki *intention* yang kuat untuk mengurangi bermain *game online*, disarankan untuk mempertahankan *intention* untuk mengurangi bermain *game online*.