

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada wawancara sekaligus dengan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan perilaku :

1. Jenis perilaku prososial yang umum ditemukan pada pecandu *game online* adalah berbagi rokok, bekerja sama untuk memenangkan pertandingan *game online*, ikut andil dalam kegiatan masyarakat, meminjamkan uang.
2. Pecandu *game online* juga memiliki solidaritas yang baik dengan sesama seperti membantu menggalangkan dana untuk korban bencana alam.
3. Perilaku prososial pecandu *game online* kebanyakan didasarkan oleh faktor *self gain* (ingin mendapat pengakuan/pujian).
4. Jenis perilaku prososial yang jarang dilakukan oleh pecandu *game online* yaitu didasarkan oleh faktor *personal values and norms* (menegakkan keadilan dan kebenaran).
5. Terlalu banyak bermain *game online* dapat menimbulkan sifat tidak jujur pada individu seperti menyalahgunakan uang kuliah/sekolah untuk bermain *game online*.
6. Kecanduan *game online* berdampak negatif bagi para pemain, namun dari hasil penelitian hal tersebut dapat berdampak positif terhadap perilaku prososial sesama *gamer*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran penelitian ini adalah:

1. Informan
  - a. Informan diharuskan untuk mengaplikasikan perilaku prososialnya bukan hanya di lingkungan *gamer* melainkan juga di lingkungan masyarakat.
  - b. Informan diharuskan untuk tidak menyalahgunakan uang SPP untuk bermain *game online*.
2. Orang tua
  - a. Untuk orang tua diharapkan selalu mengajak anaknya ketika ada kegiatan di lingkungan masyarakat.
3. Penyedia jasa internet
  - a. Untuk penyedia jasa warung internet diharapkan membatasi jam buka agar anak dapat mengontrol waktu bermain *game online*.
4. Peneliti selanjutnya
  - a. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti perilaku prososial pada pecandu *game online* semoga penelitian ini menjadi referensi yang bermanfaat.