

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan paparan dan penjelasan dalam bab-bab sebelumnya telah dihasilkan hasil serta data penelitian terkait pengaruh intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends: bang bang pada generasi Z. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends. Artinya semakin tinggi intensitas komunikasi sebuah individu dalam kelompok teman sebayanya serta minimnya kontrol diri, maka semakin tinggi juga kemungkinan meningkatnya kecanduan game online. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi untuk H1 sebesar 0,001 dan H2 sebesar 0,001. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh antara intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends pada generasi Z dapat diterima.

5.2. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis berdasarkan dari segi teoritis, praktis, maupun sosial dari penelitian mengenai pengaruh *intensitas peer group communication* dan pengendalian

diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends di kalangan generasi Z, yaitu:

1. Teoritis

Dari segi teoritis, temuan dari penelitian ini mampu memberikan penjelasan maupun pengetahuan mengenai dampak yang dihasilkan dari intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online pada generasi Z. Hal ini pun sudah di telaah oleh penelitian terdahulu. Melalui penelitian ini juga ditekankan bahwa intensitas komunikasi dalam kelompok teman sebaya dan rendahnya kontrol diri sebuah individu dapat memicu peningkatan kecanduan bermain game online.

2. Sosial

Berdasarkan perspektif sosial, temuan dari penelitian ini mampu menambah wawasan kepada Masyarakat yang lebih mendalam terkait hal yang dapat meningkatkan kecanduan game online terkhusus pada kalangan generasi Z. Peneliti menekankan agar setiap individu dapat meningkatkan kesadaran dalam menggunakan game online mobile legends.

3. Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi perhatian bagi para kelompok bermain hingga komunitas game online mobile legends khususnya pada generasi Z agar dapat

menciptakan lingkungan yang positif dalam bermain game online.

Peneliti menyarankan untuk penelitian kedepannya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambah variabel lain pada faktor lingkungan pengaruh dan hubungan keluarga hingga kualitas dari hubungan interpersonal. Maka dari itu bagi akademisi dan pembaca agar memperluas dan memperkuat penelitian selanjutnya berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan luas.