

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah ada hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Semakin tinggi mahasiswa memiliki kecenderungan kepribadian neurotik maka semakin tinggi juga kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online*, dan demikian juga sebaliknya. Besarnya pengaruh variabel kepribadian neurotik terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa sebesar 40,96%.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Upaya untuk mencegah atau mengurangi kecanduan *game online* pada mahasiswa dalam kaitannya dengan kepribadian neurotik, antara lain mengalihkan perhatian dari keterlibatan yang berlebihan dari *game online* dengan melakukan aktivitas yang positif (seperti futsal dan kegiatan kemahasiswaan). Selain itu, mahasiswa perlu mendapatkan pelatihan dan penanganan untuk mengatasi kecemasan secara konstruktif.

2. Bagi Peneliti Lain

Pentingnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi kecanduan *game online*, selain faktor yang sudah diteliti (kepribadian neurotik), seperti *ganre game*, kualitas hubungan dengan orangtua, motivasi pengguna internet, dan paparan media.