

BAB V PENUTUP

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai Selatan yang berjudul Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai menyimpulkan bahwa :

1. Perilaku kecanduan bermain *game online freefire* pada remaja perempuan di kota Binjai tidak akan terlepas dari adanya mendorong remaja untuk terus memainkan *game* tersebut diantaranya a) Remaja yang merasa bosan disaat masa pandemic covid-19 ini akan mencari cara untuk menghilangkan bosannya dirumah salah satu caranya merupakan memainkan *game online*, b) kurangnya pengawasan dari orang tua dan c) komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga d) informan tergiur oleh tontonan media YouTube bahwa penghasilan pro player bisa menghasilkan uang banyak.
2. Perilaku dalam bermain *game freefire* ini tergolong kepada kebiasaan yang buruk untuk remaja perempuan tersebut, Informan yang memiliki rata-rata umur dari 12-18 tahun ini memainkan *game freefire* dengan jangka waktu diatas rata-rata normal bermain *game* yaitu memainkan *game* 5-7 jam dalam sehari perilaku bermain *game* ini dilakukan dari pagi sampai malam, perilaku remaja perempuan

3. ini banyak menghabiskan waktu hanya
4. untuk bermain *game* saja dari pada menggunakan waktu untuk istirahat. waktu bermain *game* yang diatas rata-rata ini menimbulkan sifat buruk seperti perilaku remaja yang menjadi lebih mudah marah dan malas untuk melakukan pekerjaan rumah dan sekolah *onlinenya*. waktu bermain *game online freefire* remaja perempuan ini memang difasilitasi dengan gadget yang bagus yang dimana mereka banyak menggunakan gadget atau *handphone* dengan merek Vivo dan Oppo dikarenakan *handphone* ini memiliki RAM yang bagus untuk bermain *game online freefire*.
5. *Game online freefire* yang dimainkan dengan waktu yang melebihi batas normal bermain *game* tentu akan berdampak negatif pada penggunanya diantaranya berdampak kepada perilaku sosial mereka seperti berkurangnya interaksi dengan dunia luar dikarenakan durasi bermain yang amat lama tetapi hal ini tidak sepenuhnya dampak dari bermain *game freefire* melihat penyebab dari kecanduan kondisi remaja memang sudah kekurangan interaksi nyata tetapi *game freefire* ini memperburuk keadaan sosial dari remaja dengan memberikan pola interaksi secara online dan monoton yang akan menyebabkan remaja akan kesulitan dalam melakukan interaksi secara nyata, Dampak lain yang dirasakan remaja perempuan merupakan dampak Stereotip diketahui bahwa *game online freefire* merupakan *game* yang bercorak perang yang banyak diminati oleh

laki-laki tentu hal ini menyebabkan dampak kepada remaja perempuan tersebut seperti dampak pergaulan lebih bervariasi tidak hanya bergaul dengan teman perempuan saja walau hal ini terlihat positif tetapi melihat pengalaman informan bahwa remaja kesulitan membagi waktu dalam bergaul, Selain pola bergaul remaja perempuan dampak lain dari stereotip yang dirasakan adalah perubahan sifat remaja, *game online* memang tidak lepas dari bahasa toxic (bahasa kasar dan vulgar) hal inilah yang terserap oleh remaja perempuan dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua dan terlalu banyak memainkan *game* tersebut, Sifat remaja perempuan seumurannya seharusnya masih bersifat feminim dan lembut tetapi hal ini tidak terlihat untuk remaja perempuan yang kecanduan *game freefire*.

5.2 Saran

1. Kepada informan yang merupakan remaja perempuan di Rambung Dalam Binjai agar memanfaatkan waktu semaksimal mungkin, menyeimbangkan waktu bermain, belajar dan berinteraksi.
2. Kepada orang tua informan penulis agar meningkatkan komunikasi kepada anak agar anak beralih dari kecanduan bermain *game online* dan merasa nyaman dengan interaksi tatap muka, orang tua juga harus peka dengan aktifitas anak sebagai media pengawas dalam bermain *handphone*.

3. Kerja sama dari keluarga agar tetap memberikan akses kepada anak untuk berinteraksi dengan anak seumurannya diluar tetap taat dengan protokol kesehatan agar anak tidak bermasalah dalam interaksi sosialnya.

