

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Perilaku Menyimpang Remaja Pecandu *Game Online* Di *Stream Internet Cafe* Kota Kisaran, maka dapat disimpulkan:

1. Penyimpangan perilaku akibat kecanduan *game online* sangat tampak pada penelitian ini. Penyimpangan tersebut berupa tindakan seperti mencuri, berbohong, serta cara mereka bersosialisasi, mereka kerap menggunakan bahasas yang kasar dan berperilaku arogan dalam menanggapi sesuatu. Hal tersebut dilakukan akibat dari kecanduan bermain *game online*.
2. *Game online* berdampak pada perilaku remaja seperti menciptakan perilaku konsumtif pada remaja, *game online* juga menayangkan adegan-adegan seperti kekerasan, pornografi dan juga perjudian yang secara tidak langsung dapat di tiru oleh para pengguna khususnya remaja. Perilaku menyimpang tersebut berasal dari kegagalan adaptasi. Dimana orang yang menyimpang itu mengalami perbedaan penyampaian nilai dan norma dari setiap asosiasi maupun lembaga yang ada di sekitar mereka.
3. Lingkungan pergaulan yang menyimpang menjadikan mereka kerap melakukan perilaku menyimpang juga. Perilaku seperti mencuri dan menipu terkadang mereka lakukan secara bersama-sama. Hal tersebut juga adalah salah satu motivasi para remaja untuk terus bermain *game online* dan melakukan beberapa perilaku menyimpang.

5.2 Saran

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa yang akan mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi para remaja agar lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari game online bisa merusak perilaku dan membentuk perilaku yang menyimpang, oleh karena itu, para remaja diharapkan mempunyai kontrol agar dapat lebih bijak dalam membagi waktu.
2. Bagi pemerintah diharapkan untuk mengatur kebijakan untuk menekan kasus yang terjadi akibat dari game online, seperti pemberian rating usia pada game yang beredar di pasaran.
3. Bagi Prodi Pendidikan Antropologi Disarankan untuk lebih memperbanyak jurnal atau sumber mengenai kecanduan bermain Game Online dan mengenai perilaku menyimpang agar mempermudah mahasiswa dalam mengkaji topik-topik yang berhubungan dengan perilaku menyimpang yang terjadi saat ini.