

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Terdapat korelasi yang signifikan antara skor depresi dengan tingkat kecanduan *online game*, pada *gamers* di *game centre* Genesis, Kabupaten Sleman Yogyakarta.

#### B. Saran

1. Bagi pecandu *online game* yang menderita depresi dianjurkan untuk mengurangi kebiasaan bermainnya dan membiasakan diri untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang lebih positif.
2. Peran dari keluarga dan orang-orang terdekat sangat penting dalam hal ini, agar bisa memberikan support dan dorongan agar para pecandu *online game* bisa melepaskan diri dari kebiasaan bermain *game* yang seringkali sangat sulit untuk dikendalikan.
3. Peran pemerintah juga sangat penting sebagai penguasa. Hal-hal yang bisa dilakukan oleh pemerintah untuk mengurangi efek *online game* di masyarakat antara lain dengan membuat suatu peraturan/undang-undang yang isinya dapat menekan para pemain *online game* serta para pengusaha *online game*, sehingga perkembangan *online game* juga dapat ditekan atau bahkan dihentikan. Negara juga bisa menerapkan suatu sistem yang membuat para *gamers* tidak bisa bermain *game* dalam waktu lama, misalnya *anti-online game system* yang diterapkan di China, di mana para pemain akan kehilangan separuh skor yang didapatnya jika bermain lebih dari 3 jam, atau akan hangus seluruhnya jika sudah lebih dari 5 jam. Pemerintah juga dapat membangun suatu klinik khusus

untuk mengobati pecandu *online game* untuk membantu mereka yang ingin lepas dari kecanduan terhadap *online game*, seperti yang telah diterapkan di Negara-negara Eropa.

### **C. Kelemahan penelitian**

1. Penelitian ini tidak dapat menjelaskan apakah kecanduan pada *online game* mengakibatkan depresi, atau depresi mengakibatkan kecanduan pada *online game*, karena metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*
2. Penelitian ini tidak dapat mengeliminasi variabel-variabel pengganggu, contohnya etiologi atau faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan depresi