

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Terdapat 3 poin penting yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini yaitu

:

1. *Social features* yang menjadi bagian dari karakteristik struktural *video game* tidak berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, penyebab hal tersebut terjadi didukung oleh data karakteristik responden penelitian ini, dimana genre *game* favorit responden penelitian ini adalah *MOBA*, sedangkan karakteristik struktural *video game* yang dimaksud pada penelitian ini didasarkan oleh genre *game* MMORPG, sehingga persepsi responden mengenai *Social features* tidak sesuai dengan persepsi yang dimaksud dalam pertanyaan penelitian ini. Selain itu hal tersebut didukung dengan budaya bermain *game* anak muda Indonesia, dimana mereka cenderung untuk memainkan *game* secara Bersama-sama dengan teman mereka sehingga interaksi secara langsung terjadi saat memainkan *game* tersebut tanpa digunakannya fitur *chat text* ataupun *voice chat* pada *in-game* (fitur-fitur tersebut mereka bagian dari *social features*).
2. *Manipulation and control features* yang menjadi bagian dari karakteristik struktural *video game* tidak berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, penyebab hal tersebut terjadi didukung oleh data karakteristik responden penelitian ini, dimana genre *game* favorit responden penelitian ini adalah *MOBA*, sedangkan karakteristik struktural *video game* yang dimaksud pada penelitian ini didasarkan oleh genre *game* MMORPG, sehingga persepsi responden mengenai

Social features tidak sesuai dengan persepsi yang dimaksud dalam pertanyaan penelitian ini,

3. *Narrative and identity features* yang menjadi bagian dari karakteristik struktural *video game* tidak berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, penyebab hal tersebut terjadi didukung oleh data karakteristik responden penelitian ini, dimana genre *game* favorit responden penelitian ini adalah *MOBA*, sedangkan karakteristik struktural *video game* yang dimaksud pada penelitian ini didasarkan oleh genre *game* *MMORPG*, sehingga persepsi responden mengenai *Social features* tidak sesuai dengan persepsi yang dimaksud dalam pertanyaan penelitian ini.

5.2 SARAN

Terdapat beberapa saran yang dapat membantu dalam pengembangan penelitian dengan topik ini kedepannya, yaitu :

1. Pengambilan responden penelitian dilakukan dengan mengutamakan *gamers* dengan genre *game* favorit *MMORPG*, hal ini bertujuan agar tidak terjadi perbedaan pemahaman antara karakteristik yang dimaksud dalam penelitian (karakteristik struktural *video game* yang didasarkan oleh *game* dengan genre *MMORPG*) dengan yang dipahami oleh responden,
2. Menambahkan variable moderasi yang mana menjadi penghubung antara karakteristik struktural *video game* dan adiksi *video game* sesuai dengan penelitian terdahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," vol. 1, pp. 443–454, 2012.
- [2] G. Galehantomo, "Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games," 2015. Accessed: Sep. 26, 2020. [Online]. Available: <http://journal.unika.ac.id/index.php/sisforma/article/view/407>.
- [3] "Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak - Selular.ID." <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/> (accessed Sep. 23, 2020).
- [4] "30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari : Okezone techno." <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari> (accessed Sep. 23, 2020).
- [5] S. Achab *et al.*, "Massively multiplayer online role-playing games: Comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population," *BMC Psychiatry*, vol. 11, no. 1, p. 144, Aug. 2011, doi: 10.1186/1471-244X-11-144.
- [6] "Gaming disorder." <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder> (accessed Sep. 23, 2020).
- [7] M. D. Griffiths, "Diagnosis and Management of Video Game Addiction," vol. 12, pp. 27–41.
- [8] Y. Matsushita and K. Matsushita, "Video Games: A Potential New World," 1997. Accessed: Sep. 23, 2020. [Online]. Available: <https://search.proquest.com/docview/62354251?accountid=10499%0Ahttp://ap6jm8wd2t.search.serialssolutions.com/directLink?&atitle=Video+Games+s%3A+A+Potential+New+World&author=Matsushita%2C+Yuriko%3BMatsushita%2C+Koji&issn=&title=Undefined&volume=&issue=&date>.
- [9] D. Gentile, "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study: Research article," *Psychol. Sci.*, vol. 20, no. 5, pp. 594–602,

May 2009, doi: 10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x.

- [10] U. Primartantyo, “Kecanduan Game Online, Anak Bisa Kriminal,” *tempo.co*, 2012. .
- [11] D. J. Kuss and M. D. Griffiths, “Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research,” *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 10, no. 2. pp. 278–296, Apr. 16, 2012, doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- [12] Y. S. Su, W. L. Chiang, C. T. James Lee, and H. C. Chang, “The effect of flow experience on player loyalty in mobile game application,” *Comput. Human Behav.*, vol. 63, pp. 240–248, Oct. 2016, doi: 10.1016/j.chb.2016.05.049.
- [13] C. C. Liu and I. C. Chang, “Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives,” *Telemat. Informatics*, vol. 33, no. 4, pp. 904–915, Nov. 2016, doi: 10.1016/j.tele.2016.02.002.
- [14] D. King, P. Delfabbro, and M. Griffiths, “Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy,” *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 8, no. 1, pp. 90–106, Jan. 2010, doi: 10.1007/s11469-009-9206-4.
- [15] “Tristan Harris: How a Handful of Tech Companies Control Billions of Minds Every Day (Transcript) – The Singju Post.”
<https://singjupost.com/tristan-harris-how-a-handful-of-tech-companies-control-billions-of-minds-every-day-transcript/> (accessed Sep. 23, 2020).
- [16] C.-Y. Chen and S. Chang, “An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking of Design Features*,” vol. 3, pp. 38–51, 2008.
- [17] D. C. Hull, G. A. Williams, and M. D. Griffiths, “Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study,” *J. Behav. Addict.*, vol. 2, no. 3, pp. 145–152, 2013, doi: 10.1556/JBA.2.2013.005.
- [18] D. L. King, P. H. Delfabbro, and M. D. Griffiths, “The Role of Struktural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study,” *Int.*

- J. Ment. Health Addict.*, vol. 9, no. 3, pp. 320–333, Jun. 2011, doi: 10.1007/s11469-010-9289-y.
- [19] D. J. Kuss and M. D. Griffiths, “Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research,” *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 10, no. 2, pp. 278–296, Apr. 2012, doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- [20] D. Smahel, L. Blinka, and O. Ledabyl, “Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character,” *Cyberpsychology Behav.*, vol. 11, no. 6, pp. 715–718, Dec. 2008, doi: 10.1089/cpb.2007.0210.
- [21] R. West and J. Brown, “Theory of Addiction - Robert West, Jamie Brown - Google Buku.”
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=sWtwAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=theory+of+addiction&ots=Lv6C-_hkMT&sig=1HTfZSRJEstQvEj5tIJt0_sYaa8&redir_esc=y#v=snippet&q=addiction&f=false (accessed Nov. 29, 2020).
- [22] N. Yee, “Motivations for play in online games,” in *Cyberpsychology and Behavior*, Dec. 2006, vol. 9, no. 6, pp. 772–775, doi: 10.1089/cpb.2006.9.772.
- [23] E. Fitri, L. Erwinda, and I. Ifdil, “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling,” *J. Konseling dan Pendidik.*, vol. 4, 2018.
- [24] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and J. Peter, “Development and validation of a game addiction scale for adolescents,” *Media Psychol.*, vol. 12, no. 1, pp. 77–95, Jan. 2009, doi: 10.1080/15213260802669458.
- [25] H. M. Pontes and M. D. Griffiths, “Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale,” *Comput. Human Behav.*, vol. 45, pp. 137–143, Apr. 2015, doi: 10.1016/j.chb.2014.12.006.
- [26] D. Chappell, V. Eatough, M. N. O. Davies, and M. Griffiths, “EverQuest - It’s just a computer game right? An interpretative phenomenological

- analysis of online gaming addiction,” *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 4, no. 3, pp. 205–216, Jul. 2006, doi: 10.1007/s11469-006-9028-6.
- [27] R. T. A. Wood, M. D. Griffiths, and A. Parke, “Experiences of time loss among videogame players: An empirical study,” *Cyberpsychology and Behavior*, vol. 10, no. 1, pp. 38–44, Feb. 2007, doi: 10.1089/cpb.2006.9994.
- [28] M. Saunders, P. Lewis, and A. Thornhill, “Research Methods for Business Students,” *Essex: Pearson*, vol. 5th ed, 2009.
- [29] I. Pujihastuti, “PRINSIP PENULISAN KUESIONER PENELITIAN,” *J. Agribisnis dan Pengemb. Wil.*, vol. 2, 2010.
- [30] M. P. Battaglia, “Encyclopedia of Survey Research Methods Nonprobability Sampling,” 2014, doi: 10.4135/9781412963947.n337.
- [31] M. Hull, “Video Game Addiction Statistics,” *The Recovery Village*, 2020. .
- [32] R. Widi, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi,” *Stomatognatic*, vol. 8, no. 1, pp. 27–34, 2011.
- [33] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- [34] “Klasifikasi Umur Menurut WHO dan Masalah kesehatannya.” <https://www.sehatq.com/artikel/risiko-penyakit-berdasarkan-klasifikasi-umur-menurut-who> (accessed May 17, 2021).
- [35] wiratna v. Sujarweni, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pusstaka Baru Press, 2014.
- [36] “Uji Heteroskedastisitas dengan Rank Spearman dalam SPSS - KONSISTENSI.” <https://www.konsistensi.com/2017/01/uji-heteroskedastisitas-dengan-rank.html> (accessed May 20, 2021).
- [37] “Mabar Sebagai Proses Membangun Kesenangan Kolektif - Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya - LIPI.” <https://pmb.lipi.go.id/mabar-sebagai-proses-membangun-kesenangan-kolektif/> (accessed Jun. 15, 2021).