

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- a. Terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan regulasi diri pada mahasiswa yang kecanduan *game online mobile legends*. Hubungan antar kedua variabel tersebut negatif. Hubungan yang negatif artinya apabila konformitas memiliki nilai yang tinggi maka regulasi diri memiliki nilai yang rendah begitupun sebaliknya apabila konformitas memiliki nilai yang rendah maka regulasi diri memiliki nilai yang tinggi.
- b. Konformitas berada pada kategori tinggi individu dengan teman sebaya sangat kuat sehingga individu sangat bergantung terhadap teman sebaya.
- c. Regulasi diri berada pada kategori tinggi, individu mampu mengendalikan dan memanfaatkan dirinya agar tetap seimbang dengan kegiatan lainnya yang harus dilakukan.

5.2 Saran

- a. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan menggunakan variabel yang sama diharapkan dapat membedakan jenis game yang dimainkan oleh responden, contohnya seperti *free fire*, *PUBG Mobile*. Dan sebaiknya difokuskan pada karakteristik responden dengan jenis kelamin laki-laki, dikarenakan laki-laki memiliki nilai konformitas yang lebih tinggi dibanding perempuan dalam hal bermain *game online*.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, agar lebih mengembangkan atau memperdalam konsep teori penelitian dengan yang lebih spesifik seperti, menggunakan teori-teori baru yang akan digunakan dalam penyusunan skala agar lebih mengungkapkan keadaan responden penelitian.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti faktor lain yang memiliki hubungan dengan regulasi diri pada mahasiswa yang kecanduan *game online* seperti pola asuh orangtua.
- d. Bagi para mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas x di Bekasi agar lebih mengatur atau mengendalikan dirinya dalam hal bermain *game online* dan mahasiswa diharapkan lebih fokus dalam menjalani perkuliahan.