

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan berbagai pengujian, penelitian disini hanya meneliti mengenai pengaruh antar variabel dan membuktikan hipotesis, peneliti ingin mencari seberapa besar pengaruh bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* terhadap perilaku komunikasi interpersonal remaja siswa di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Yang meliputi aspek kognitif, afektif dan konatif sehingga dapat mendukung teori ketergantungan media (*Dependeny Theory*) bahwa remaja setelah bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi interpersonal.

Setelah data diolah dan melihat variabel-variabel dan instrument penelitian serta teori-teori yang menunjang maka dapat dipastikan bahwasanya ada perubahan perilaku komunikasi interpersonal yang terjadi dalam diri remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor dalam bermain *game online*, pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* berpengaruh signifikan terhadap komponen kognitif pada perilaku komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Sebesar 52,4%.
2. Bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* berpengaruh signifikan terhadap komponen afektif pada perilaku komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Sebesar 26%.
3. Bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* berpengaruh signifikan terhadap komponen konatif pada perilaku komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Sebesar 9,9%

4. Bermain *game online playerUnknown's battleground (PUBG)* berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap komponen kognitif pada perilaku komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Sebesar 34,2%

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka disini peneliti memberikan beberapa saran atau masukan sebagai berikut:

1. Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya  
Penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap remaja yang telah dilakukan di Fakultas Ilmu Komunikasi program studi Ilmu Komunikasi. Untuk itu, bagi peneliti yang ingin meneliti atau memilih topik yang sama agar dapat memperbanyak serta fokus terhadap sumber lain yang mempengaruhi perilaku remaja saat ini. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti lainnya untuk memperbanyak penelitian seperti ini agar hasil yang didapat lebih banyak lagi.
2. Kepada Siswa Remaja  
Kepada seluruh siswa SMK Informatika Bina Generasi Bogor khususnya dan siswa remaja Bogor pada umumnya untuk dapat membangun perilaku positif dan menggunakan media baru dengan baik sehingga tidak ada namanya pengaruh negatif dari sosial media apalagi permainan *online*. Dengan berkembangnya *E-Sport* di Indonesia serta Asia Tenggara bahkan dunia, bukan tidak mungkin *game online* akan menjadi salah satu *passion* yang menarik di masa depan. Untuk itu, tetap tingkatkan perilaku positif dan tidak melupakan ilmu pengetahuan.