

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Diangkat dari latar belakang permasalahan penelitian bahwa terdapat begitu banyak kasus terbentuknya perilaku antisosial akibat bermain game-game berkonten kekerasan. Peneliti mencoba mencari apakah bermain game berkonten prososial, serta peran kelompok referensi sebagai acuan seseorang dalam mendapat informasi game-game berkonten prososial, memiliki hubungan terhadap kecenderungan berperilaku prososial. Pada penelitian ini game yang dijadikan acuan adalah game Stardew Valley, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan antara intensitas bermain game Stardew Valley dan terpaan persuasi kelompok referensi terhadap kecenderungan berperilaku prososial.

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, selanjutnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

#### **1.1 Kesimpulan**

1. Terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial, artinya semakin tinggi intensitas bermain game Stardew Valley maka kecenderungan berperilaku prososial akan semakin tinggi.
2. Terdapat hubungan positif antara terpaan persuasi kelompok referensi dengan kecenderungan berperilaku prososial, artinya semakin tinggi terpaan persuasi kelompok referensi tentang game berkonten prososial maka kecenderungan berperilaku prososial akan semakin tinggi.

## 1.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini:

1. Untuk Penelitian-penelitian selanjutnya yang juga berhubungan dengan fenomena video game, bisa mencoba menggunakan game-game yang secara langsung menunjukkan konten prososial, ataupun mempersempit lingkup kelompok referensi menjadi suatu komunitas, media informasi game, maupun tokoh gamer, dan pengaruhnya terhadap perilaku seseorang.
2. Intensitas bermain game Stardew Valley (sebagai game berkonten positif) memiliki hubungan positif dengan kecenderungan berperilaku prososial, maka dari itu bagi masyarakat, terutama para orang tua juga perlu aktif mencari informasi-informasi video game seperti genre maupun jenis kontennya, terutama jika memiliki anak yang hobi bermain video game, agar tidak terus-terusan bermain video game penuh kekerasan, melainkan juga game-game berkonten positif dan edukatif.