

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Motif Penyebab Remaja Pecandu *Game Poker Online* tentunya sangat memerlukan. Akses internet yang canggih bisa meningkatkan rasa ingin tahu untuk bermain dan mempermudah dalam bermain judi dan mengurangi resiko ataupun ancaman penggerebakan dalam bermain *game poker online* itu. faktor penyebab seseorang melakukan *game poker online* yaitu adanya faktor lingkungan yang kurang baik terutama saat melihat teman yang sering menang dalam memainkan game poker online hal tersebut dijadikan alasan untuk meningkatkan taraf hidup. resiko dalam bermain *game poker online* yaitu salah satunya menghabiskan uang yang banyak, tidur kurang, bahkan sosialisasi terhadap dunia nyata kurang karena mereka memiliki sering bermain di dalam rumah melalui handphone, laptop atau computer yang mereka miliki.
2. Motif Tujuan Perilaku Komunikasi Interpersonal *Game Poker Online* Keterampilan saat bermain game poker online sangat diperlukan karena dengan adanya keterampilan tersebut kita mampu membaca kartu

yang akan keluar berikutnya dan bisa mengantisipasi adanya kecurangan atau kerugian yang tidak diinginkan, hal tersebut tentunya bertujuan untuk mendapatkan kepuasan diri saat bermain sehingga pecandu akan seringkali ketagihan dan terus ingin bermain *game poker online* jika mereka mengalami kemenangan. Pecandu merasa senang apabila saat bermain *game poker online* jika mendapatkan kemenangan dan sesuai dengan apa yang diinginkan karena perasaan yang merasa cukup dan bisa foya-foya dengan uang kemenangannya. selain kesenangan yang mereka dapatkan maka pemain juga harus memikirkan resiko yang didapatkan dalam permainan *game poker online* tersebut.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Filosofis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran filosofis yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pecandu *game poker online* yang ada di Kota Bandung.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan bagi pecandu *game poker online* ke arah lebih baik.

5.2.2 Saran Akademis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan *game online*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan studi mengenai perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game poker online*.

5.2.3 SaranPraktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan motif tujuan perilaku komunikasi interpersonal pecandu game poker online.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan motif penyebab pecandu *game poker online* di kota Bandung.