

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Motif penyebab perilaku komunikasi ketergantungan *game* Point Blank karena tingkat stress, kebebasan, ajakan teman, pengaruh tren, menghilangkan kejenuhan, pengaruh lingkungan dan kurang perhatian.
2. Motif tujuan perilaku komunikasi ketergantungan *game* Point Blank untuk mengembangkan hobi, mencari popularitas, menyalurkan bakat, mendapatkan finansial, mencari jati diri, mencoba hal baru, memperluas wawasan dan menambah teman yang membuat ketergantungan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Filosofis

1. Peneliti ini mampu memberikan informasi baru dalam mencari hiburan dalam perilaku komunikasi ketergantungan pada *game*.

5.2.2 Saran Akademis

Peneliti ini dapat memberikan saran akademis yaitu :

1. Penelitian dapat mengembangkan kajian ilmu komunikasi tentang perilaku komunikasi pada *game online*.
2. Penelitian ini memberikan masukan peneliti selanjutnya dalam meneliti perilaku ketergantungan *game online* dari sudut pandang yang berbeda dalam meneliti perilaku komunikasi ketergantungan pada *game*.

5.2.3 Saran Praktis

Peneliti ini memberikan saran Praktis yaitu :

1. Secara praktis hasil penelitian ini berusaha meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai perilaku komunikasi ketergantungan pada game Point Blank.
2. Peneliti ini mampu memberikan makna yang baik dengan meneliti perilaku komunikasi ketergantungan pada game.