

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini sebagian besar remaja yang kecanduan *game online* di Warnet Queen Bandung memiliki tipe kepribadian *Extraversion* yang rendah 23%, *Agreeableness* yang rendah 22%, *Conscientiousness* yang memiliki skor yang sama baik tinggi maupun rendah, *neuroticism* dengan skor tinggi 63% dan *Openness to Experience* untuk skor rendah 60%. Maka penulis menyimpulkan bahwa gambaran yang berskor rendah mengalami kecanduan bermain *game online*, terkecuali untuk tipe *Neuroticism* memiliki skor tinggi untuk kecenderungan kecanduan dalam bermain *game online*.

#### 5.2 Saran

Perlu penelitian lebih lanjut dengan subjek penelitian dari luar warnet. Untuk melihat skor kecanduan yang mungkin berbeda dengan subjek yang ada didalam warnet, sehingga dapat diketahui hubungan antara tipe kepribadian dengan kecanduan *game online*