

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh antara harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & suthority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna game *multiplayer online*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji Regresi didapatkan persamaan  $Y = 42,073 + -0,393 + -0,561 + ,228 + 1,333$ . Berdasarkan hasil uji anova, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya terdapat pengaruh harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna game *multiplayer online*. Hipotesis kedua diterima artinya terdapat pengaruh harga diri terhadap *cyberbullying*. Hipotesis ketiga ditolak artinya tidak terdapat pengaruh *invisibility* terhadap *cyberbullying*. Hipotesis keempat ditolak artinya tidak terdapat pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying*. Hipotesis kelima diterima artinya terdapat pengaruh *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying*. Hasil R square ( $R^2$ ) menunjukkan angka sebesar 0,226 yang berarti variabel harga diri dan faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* memberikan sumbangan efektif sebesar 22,6% terhadap *cyberbullying*. Sedangkan sisanya 77,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna game *online*

Untuk pengguna game *online* yang bermain game diharapkan sadar akan fenomena *cyberbullying* yang sedang terjadi sehingga mampu menunjukkan sikap sportif serta memperhatikan etika dan aturan ketika bermain *game online*. Karena lingkungan online bukanlah lingkungan imajinasi, meskipun setiap tindakan kita dalam lingkungan online tidak terlihat oleh orang lain tetapi tindakan tersebut memiliki pengaruh dalam kehidupan nyata.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini seperti kematangan emosi, dukungan orangtua, dan intensitas bermain game, serta memperluas populasi subjek, dimana hal tersebut dapat menambah data yang diperoleh menjadi luas.

