**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Bedasarkan analisis dan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan untuk menjawab batasan-batasan masalah penelitian yang ingin diteliti, sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku kognitif yang tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 3.82. Artinya, *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari setuju dengan adanya perilaku kognitif dari konten kekerasan *game Pubg Mobile*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari mendapat pengaruh yang tinggi dari Konten Kekerasan *game Pubg Mobile*.
2. Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku afektif yang cukup tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 3.29. Artinya, *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari setuju dengan adanya perilaku kognitif dari konten kekerasan *game Pubg Mobile*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari mendapat pengaruh yang cukup tinggi dari Konten Kekerasan *game Pubg Mobile*.
3. Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku afektif yang cukup tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 2.74. Artinya, *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari setuju dengan adanya perilaku kognitif dari konten kekerasan *game Pubg Mobile*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *gamers* SMK Saint John dan SMK Strada kawasan Gunung Sahari mendapat pengaruh yang cukup tinggi dari Konten Kekerasan *game Pubg Mobile*.
4. **Saran**

Bedasarkan kesimpulan serta pembahasan yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. **Saran Akademis**
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mampu memberikan kontribusi pada kajian Ilmu Komunikasi khususnya *Broadcasting* yang membahas tentang perkembangan teknologi komunikasi.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mampu memberikan manfaat sebagai bahan refrensi atau data dalam menganalisis kasus-kasus yang berhubungan dengan efek konten kekerasan *games.*
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mampu Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih mengenai pengaruh konten kekerasan *games* terhadap perubahan perilaku *gamers.*
5. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya mampu Memberikan contoh-contoh kasus dari penerapan salah satu teori dalam Ilmu Komunikasi yaitu Teori S-O-R.
6. **Saran Praktis**
7. Peneliti memberikan saran Bagi organisasi yang bergerak dalam dunia *Broadcasting*, diharapkan memproduksi konten yang tidak memiliki unsur kekerasan serta bermanfaat untuk pengetahuan dan pembelajaran.
8. Peneliti memberikan saran bagi para gamers untuk lebih berhati-hati dalam memilih dan memainkan permainan *game online.*
9. Peneliti memberikan saran bagi badan regulasi dalam mengatur konten *game mobile* untuk melindungi masyarakat sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia.
10. Peneliti memberikan saran bagi para orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya dalam memainkan permainan *game mobile*. Agar tidak ada anak yang dibawah umur yang memainkan konten kekerasan pada *game mobile,* karena akan memberikan dampak buruk bagi perilaku anak.