

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perkembangan remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Dapat dikatakan bahwa, lingkungan sangat berperan penting dalam pembentukan karakter. Masa remaja adalah masa pencarian jati diri yang masih terombang-ambing dengan suasana yang ada disekitarnya. Kesenangan akan menjadi perhatian utama sehingga ketika lingkungan menawarkan kesenangan dan kenyamanan, maka remaja pun akan menjadikannya sebagai kesempatan dalam membentuk dirinya.

HP sudah menjadi kebutuhan utama bagi penggunanya terkhusus bagi remaja. Remaja menjadikan HP sebagai kesenangan khususnya *game*. *Game* membuat penggunanya merasa senang dan nyaman serta menimbulkan kecanduan yang mempengaruhi aktivitas lain dan merusak relasi di lingkungan keluarga.

Dalam kasus ini, salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk menanggulangi masalah kecanduan *game* adalah dengan menggunakan pendekatan Rational Emotif. Pendekatan Rational Emotif menekankan pemikiran yang irasioanl menjadi rasional. Dengan teknik-teknik dalam pendekatan Rational Emotif, membantu

klien untuk bisa berpikir rasional dan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat.

Pendekatan Rational Emotif, tidak efektif untuk diterapkan kepada klien yang kecanduan *game*, namun cocok diterapkan untuk kasus seperti di atas. Penerapan teknik ini tidak efektif pada penelitian yang penulis lakukan, diakibatkan dari adanya beberapa kendala seperti waktu yang terbatas dalam pertemuan, klien belum bisa membuka diri sepenuhnya serta banyaknya kegiatan lain baik klien maupun penulis. Namun dalam penerapan teknik ini, klien pun sudah mengalami perubahan dalam bermain *game* dengan hanya menggunakan beberapa waktu saja, klien sudah rajin dalam belajar serta klien sudah terlihat dalam persekutuan dalam gereja.

## **B. Saran**

Dalam penulisan ini, penulis memnberi saran kepada:

### **1. Orang tua**

Perhatian dan ketegasan perlu ditingkatkan bagi anak khususnya remaja, sehingga remaja bisa mengendalikan diri dalam berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

### **2. Remaja**

Penting untuk membuat prioritas dalam hidup sehingga, kebiasaan yang dilakukan bisa bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain.

### 3. Akademik

Diharapkan lebih mengembangkan pembelajaran dalam hal teknik-teknik pendekatan atau penanganan dalam setiap kasus sehingga mahasiswa semakin dibekali untuk

