

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perubahan emosi remaja pemain *Game Mobile Legends* usia 12–22 tahun di Dusun Ponding akibat penilaian kognitif (*cognitive appraisal*) Lazarus, perubahan emosi terjadi secara primer dimana remaja mengevaluasi permainan sebagai ancaman terhadap harga diri virtual. Perubahan ini diperparah oleh fase psikologis internal remaja yang masih dalam perkembangan. Dari perspektif Psikologi Kristen, kegagalan regulasi emosi ini membuktikan belum matangnya nilai penguasaan diri sebagai buah Roh (Galatia 5:22-23) dan keteladanan masa muda (1 Timotius 4:12) akibat minimnya pendampingan spiritual orang dewasa di tengah perkembangan remaja dan transisi teknologi di Dusun Ponding.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, penulis menyarankan agar remaja pemain *game Mobile legends* tidak berfokus pada ancaman permainan. Sebaliknya, remaja diharapkan dapat mencari dan melatih penguasaan diri. Selanjutnya Orang tua diharapkan mampu meningkatkan pengawasan pada anak. Kemudian untuk Pemerintah diharapkan dapat menyediakan fasilitas ruang publik yang lebih bermanfaat. Berikutnya, untuk Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel dan meneliti faktor-faktor lain mengenai emosi pemain *game Mobile Legends*.