

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penjelasan pada bab sebelumnya yaitu gambaran *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Mobile Legends*, yang mengacu pada bagaimana proses dan faktor yang mempengaruhi munculnya *Self-Conscious Emotions*, peneliti menyimpulkan bawasannya:

1. Melalui prsoses *Self-Conscious Emotions* mengungkap bahwa terdapat enam proses yang memengaruhi emosi sadar diri pada pemain muda Game Online *Mobile Legends*. Proses pertama melibatkan hubungan antara tindakan atau ungkapan dengan aturan atau norma yang dimiliki pemain. Proses kedua melibatkan relevansi diri dengan perspektif pemain, karena fokus pemain terhadap permainan dapat memengaruhi emosi. Proses ketiga melibatkan hubungan antara emosi individu dengan tindakan yang dilakukannya. Proses keempat melibatkan kesesuaian identitas dengan tindakan atau ungkapan yang dilontarkan. Proses kelima melibatkan emosi individu terhadap permainan dan pendapat orang lain tentang permainan. Proses terakhir munculnya dampak stabilitas dan kestabilannya ketika mendapatkan perhatian dari teman-teman bermainnya berupa rasa malu.
2. Faktor yang mempengaruhi munculnya *Self-Conscious Emotion* seseorang yakni, pertama temperamennya yang selalu mengalah, tidak berani atau takut ketika mengutarakan pendapat. Kedua, pola asuh orang tua dari kedisiplinan yang diajarkan, apresiasi yang diberikan kepada anak ketika mendapatkan sebuah

prestasi, dan kelekatan antara orang tua dan anak menjadi poin penting dalam menumbuhkan *Self-Conscious Emotion* pada anak. Dan yang terakhir

adalah budaya, yang menjadi peran penting anak mengetahui adanya norma atau peraturan-peraturan yang ada di dalam lingkungan rumahnya ataupun sekolahnya.

B. SARAN

1. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna, semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan juga dapat dijadikan bahan referensi dalam melakukan penelitian tentang *Self-Conscious Emotions* bagi peneliti selanjutnya.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar lebih kooperatif dalam tumbuh kembang anak, agar sang anak menjadi lebih mengetahui bagaimana harus memunculkan *Self-Conscious Emotions*.

3. Bagi Remaja

Diharapkan agar lebih belajar mengenai norma sosial, atau budaya dan etika yang ada di dalam lingkungan rumahnya atau sekolahnya, agar tercipta generasi yang lebih memiliki etika dan sopan santun.