

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend, maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi pecandu *Game Online* Mobile Legend tergolong dalam pandangan negatif dimata masyarakat dan citranya-pun dipandang sebelah mata. Pecandu *Game Online* rata-rata memiliki sifat kecanduan dalam bermain *Game Online* dengan perilaku yang tidak biasa, diantaranya perilaku dalam, sikap, gaya bahasa, dan hubungan yang cenderung negatif pada interaksi antar teman maupun komunitas dan lingkungan sosialnya. Beberapa diantara mereka bisa menerima perubahan perilaku dengan seiringnya waktu yang dijalani setiap hari yang menjadikan perilaku kecanduan jadi hal biasa ataupun kebutuhan sehari – hari. Selain itu ada informan yang memiliki perubahan perilaku positif yang menjadikan informan bisa mengontrol emosi, dan memfokuskan pikiran pada suatu hal. Kesimpulan tersebut diambil dari data hasil penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian seperti dibawah ini:

5.1 Kesimpulan

1. *Self-Image.*

Perilaku dari kecanduan ini bisa mengakibatkan perubahan perilaku – perilaku dari sikap pecandu. Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dikehidupan sehari – hari yang tidak mempunyai kehidupan sosial di masyarakat sekitar, mungkin akan memiliki perilaku yang dianggap

masyarakat tidak sesuai, kikuk atau bahkan mungkin implusif dan agresif, sehingga masyarakat akan memandang negatif terhadap *image* bagi pecandu *game online*. Tetapi dilain hal bagi pecandu *game online* ini bisa dijadikan pengekspresian diri mereka di Dunia *game*, membuat mereka mengeluarkan ekspresi dan karakter mereka sesuka hati di Dunia *game*.

2. *The Image of The Others.*

Pecandu *Game Online* Mobile Legend melihat Citra mereka dalam pandangan masyarakat ataupun lingkungan sekitar. Pengaruh *Game Online* terhadap dirinya dan sesama pemain Mobile Legend. Dalam pengaruh *game online*, sesama *gamer* bisa saling berinteraksi dan saling menukar pendapat, pikiran, bahkan strategi – strategi yang menurut mereka bagus untuk digunakan, dan bisa mendapatkan teman baru dari dunia *game* dan bisa menjaga hubungan interpersonalnya berkelanjutan untuk di dunia nyata. Adapun motivasi bermain *Game Online* Mobile Legend didasari dari tujuan pecandu *game online* yang ingin tercapai tujuannya menjadi no satu di dunia *game* dan mendapatkan relasi dari komunitas – komunitas ternama.

3. *Lingkungan Sosial.*

Perilaku komunikasi perubahan sikap pecandu *game online* dalam aspek “Lingkungan Sosial” yang mengamati berbagai setiap perilaku – perilaku pecandu dalam berbagai hal. Seperti halnya mengamati bagaimana proses berkomunikasi pecandu *game online* dengan sesama *gamer*, masyarakat, dan lingkungan sosial disekitar mereka. Pecandu *Game Online* dalam

perubahan perilaku yang ditampilkan pada lingkungan sosialnya yaitu merupakan perubahan – perubahan dari faktor tertentu yang bisa menjadikan seorang pecandu menjadi anti sosial, kurang berkomunikasi, dan menjauhi masyarakat sekitar. Tentunya pemain pecandu *game online* memiliki status dan peran di Dunia nyata selayaknya menjadi mahasiswa dan pegawai perusahaan atau kantor. Pesan moral yang ditunjukkan pada lingkungan sosialnya menunjukkan *skill* permainannya agar diakui dan mendapatkan prestasi di lingkungannya tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil uraian mengenai “Perilaku Komunikasi Dalam Perubahan Sikap Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend” (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend Pada Komunitas – Komunitas), peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

1. Melihat dari hasil penelitian mengenai Perilaku Komunikasi Dalam Perubahan Sikap Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend dengan menggunakan teori Komunikasi Interpersonal dan menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif lebih hendaknya melakukan penelitian dengan menggunakan metode maupun teori lainnya yang akhirnya akan memperdalam pengetahuan tentang Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online*.

2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian khususnya bidang Ilmu Komunikasi sebaiknya memperbanyak membaca dan memahami buku-buku yang berkaitan dengan buku-buku umum, dan membaca referensi karya ilmiah akan menambah pengetahuan dan kosakata dalam menyusun penelitian.
3. Dari kesimpulan yang didapat terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Perubahan Sikap Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend terdapat hasil akhir dari perilaku yang ditimbulkan oleh pecandu *game online* yaitu perilaku positif dan perilaku negatif.

- Perilaku Positif

Seorang pecandu *game online* bisa membuat sebuah *game* menjadi sarana belajar untuk meningkatkan kefokusannya saat belajar bahkan bisa menambah wawasan akademis. Dilain hal *game online* ini bisa dijadikan lahan bisnis untuk sebagian komunitas dari membantu *gamer – gamer* baru dan berjualan *Skin*.

- Perilaku Negatif

Seorang pecandu *game online* kebanyakan memiliki perilaku yang negatif terutama dalam emosionalnya, hal ini dikarenakan kurangnya bisa mengontrol diri dalam berperilaku di lingkungan sosialnya. Hal lain pun menjadikan seorang pecandu menjadi pemalas untuk beraktifitas di lingkungan sekitar bahkan bisa menjadi anti sosial.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian dan merujuk pada manfaat penelitian, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Orang tua atau orang dewasa memberikan kontrol eksternal atau pengawasan bagi mahasiswa-mahasiswa yang mulai terlihat *hobby* bermain *Game Online* baik dengan cara membatasi waktu bermain atau memasang perangkat lunak *timer* pada komputer maupun pada *smartphone* yang digunakan untuk bermain *Game Online*. Hal ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan mahasiswa yang kecanduan *Game Online* untuk dapat mengatur dirinya sendiri.
2. Lingkungan masyarakat atau lembaga pendidikan mengadakan berbagai kegiatan interaktif lainnya yang juga dapat menjadi sarana bagi mahasiswa dalam berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.
3. Diharapkan mahasiswa meningkatkan kesadaran diri yang berkaitan dengan perilaku kecanduan saat bermain *Game Online*. Mahasiswa juga diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dan mengisi keseharian dengan aktivitas-aktivitas yang lebih bermanfaat, sehingga dapat mengurangi intensitas dalam bermain *Game Online* yang kemungkinan besar akan berdampak negatif bagi perkembangan biopsikososial pada mahasiswa.