

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian penelitian yang telah dilakukan peneliti terkait pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG M terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua pada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, maka terdapat simpulan yang telah ditelitian, yaitu:

- 1) Tidak terjadi pengaruh dari intensitas bermain *game online* PUBG M terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua pada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang telah diolah bahwa koefisien regresi X sebesar $-0,154$ yang menyatakan bahwa setiap pengurangan 1% pada nilai intensitas, sehingga nilai komunikasi berkurang sebesar $-0,154$. Maka simpulannya adalah arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah negatif.
- 2) Pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG M terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua hanya sebesar 3,4%.
- 3) Keterkaitan teori yang digunakan yaitu teori Uses and Effects. Terdapat asumsi bahwa kebutuhan bukanlah suatu faktor penentu untuk menggunakan media. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *platform game online* PUBG M serta efek yang di tunjukkan dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dengan orang tua.

Sehingga, penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak terdapatnya pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG M terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua pada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta atau bisa dikatakan menjawab hipotesis H₀.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka terdapat hasil yang akan memberikan referensi penelitian selanjutnya berupa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

A. Saran Akademis

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini, sehingga peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya untuk lebih mengkaji dan memahami sebuah fenomena yang terdapat di lingkungan masyarakat yang berkenaan dengan komunikasi dan penggunaan media.

B. Saran Praktis

- 1) Perlunya mempertimbangkan jumlah sampel dan variabel terikat untuk menghasilkan penelitian yang lebih detail serta memiliki cakupan luas
- 2) Mencari referensi variabel yang serupa agar penelitian dapat dilakukan dengan mudah
- 3) Memasukkan variabel yang belum diteliti oleh peneliti guna penyempurnaan penelitian.

C. Saran Sosial

Saran sosial pada penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dengan orang tua maupun dengan orang sekitar diperlukan pada saat zaman modern baik secara tatap muka maupun dalam jaringan.

