

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Aktif *Game Online Mobile Legends* pada Mahasiswa Sleman, Yogyakarta, maka peneliti mengambil kesimpulan, yaitu *Game online Mobile Legends* merupakan salah satu dari banyaknya *game* populer yang digemari oleh berbagai kalangan terutama mahasiswa. Dengan memiliki tingkat kesulitan dan tantangan yang berbeda pada setiap pertandingan menjadikan *game Mobile Legends* ini seru untuk dimainkan. Dampak dari penggunaan *game Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi interpersonal pada ketiga informan secara sosial menjadi buruk karena mahasiswa tersebut mengalami kecanduan dan membuatnya menjadi lebih tertutup sehingga jarang berinteraksi dengan orang lain atau sekitar dan lebih memilih sendiri untuk bermain *game Mobile Legends*, mereka menjadi susah berbaur apabila bukan dengan sesama pemain, padahal pola komunikasi asertif sangat dibutuhkan untuk bisa terus menjalin hubungan yang baik dengan orang sekitar meskipun bukan dengan sesama pengguna *game Mobile Legends*.

Kesimpulan dari hasil pola komunikasi interpersonal pada mahasiswa pecandu *game online Mobile Legends* di daerah Sleman, Yogyakarta adalah bahwa kehadiran *game online Mobile Legends* berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan komunikasi interpersonal mereka. Para mahasiswa cenderung lebih fokus dan kurang responsif terhadap komunikasi dengan orang di sekitar saat sedang bermain *game*. Mereka lebih suka berkomunikasi dengan sesama pemain *game Mobile Legends* dalam lingkungan yang sama, namun kurang aktif dalam berkomunikasi dengan orang di luar lingkaran *game* tersebut. Adanya kecanduan

game juga berdampak pada perubahan perilaku, seperti peningkatan ekspresi emosi dan penggunaan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Meskipun sebagian mahasiswa menyadari perubahan perilaku ini dan mencoba mengatur waktu bermain *game*, kecenderungan untuk lebih fokus pada *game* daripada berinteraksi sosial masih ada. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran *game online Mobile Legends* dapat memberikan pengaruh negatif pada pola komunikasi interpersonal mereka di dunia nyata.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneruskan penelitian ini mengenai perilaku komunikasi interpersonal pada pengguna aktif *Game Mobile Legends* dengan cakupan informan yang lebih luas dan banyak sehingga data yang didapat menjadi lebih valid.