

## BAB V

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penleniti lakukan, maka dapat disimpulkan yaitu *game mobile legends* ini dapat dijadikan sebagai media komunikasi interpersonal bagi para pengguna nya terkhusus pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercubuana dengan hasil sebagai berikut :

1. Bahwa *game online mobile legends* di jadikan media untuk saling mengenal antar pemain dan komunikasi interpersonal tejalan dalam sebuah *game* ini. Karena tidak sedikit dari mereka yang awalnya mulai mamainkan *game* ini karena melihat lingkungan temannya yang banyak bermain *game mobile legends* sehingga tertarik dan ikut bermain dan mulai menjalin komunikasi interpersonal yang baik antar pemain atas dasar kepentingan yang sama yaitu memainkan *game*, pemain mendapatkan kenyamanan untuk saling berkomunikasi antar prbadi , salin bertukar informasi tentang bagaimana cara bermain dari masing-masing pemain bahkan mengkomunikasikan tentang hal pribadi diluar *game* dan tercipta hubungan antar pemain yang baik.
2. Dan juga aspek-aspek yang mendukung terjadinya komunikasi interpersonal yang baik, yaitu meliputi :
  - a. Keterbukaan

Pada aspek keterbukaan pada komunikasi interpersonal sangatlah penting terutama pada hubungan dari para pemain *game online mobile legends* terkhusus pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta yang aktif bermain *game mobile legends* karena

latar belakang pemain-pemain yang berbeda seperti gaya bahasa, kebiasaan, dan kultur adat yang memiliki ciri dari masing-masing individu. Pada saat mereka bermain *game mobile legends* perlu memiliki sikap dalam menerima kekurangan dan kelebihan antar pemain.

b. Empati

Pada komunikasi interpersonal pemain *game online mobile legends* dilihat dari aspek empati yaitu bagaimana pemain beraksi spontan saat melihat sebuah kesalahan yang dilakukan pada teman bermain yang tidak dikenal yaitu pada kondisi sedang bermain sendiri tidak bermain seefektif saat sedang main bersama teman yang sudah dikenal disinilah sikap empati antar pemain dibutuhkan agar komunikasi interpersonal berjalan dengan baik.

c. Saling Mendukung

Antar sesama pemain *game online mobile* sikap saling akan menubuhkan rasa nyaman antar pemain dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Karena interaksi yang terjadi antar individu yang minim dan banyaknya perbedaan pendapat ataupun kurang berempati disilah sikap saling mendukung antar para pemain menjadi penting dengan cara berjasama dan terkonsep

d. Sikap Positif

Komunikasi interpersonal dari aspek positif dihasilkan dari sebuah pertandingan yang sedang di mainkan. dengan tidak mengeluarkan perkataan negative karena ada saja pemain yang tidak terima kekalahan

karena pemain yang baik adalah pemain yang bersikap yaitu menerima sebuah kemenangan bahkan kekalahan dan bisa saling membangun kondisi yang menyenangkan karena *game* berfungsi sebagai hiburan yang menyenangkan.

e. Kesetaraan

Dari aspek kesetaraan untuk pemain *game mobile legends* yaitu dengan cara tidak membedakan perilaku antara masing-masing pemain. Para pemain menyadari bahwa kesetaraan bukan berarti memberikan sepenuhnya atau segala hal yang berkaitan dengan dirinya terhadap antar pemain dengan menyamaratakan tetapi bagaimana cara memposisikan masing-masing diri antar pemain sesuai kebutuhan para pemain dalam suatu pertandingan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki saran, yaitu :

Kepada pemain *Game online Mobile legends* agar bermain dengan bijak dan menjadikan *game* ini sebagai media untuk saling menjalin hubungan yang baik bukannya menjadikan *game* sebagai sarana untuk saling menjatuhkan antar pemain karena perbedaan latar belakang, justru dengan beragamnya latar belakang pemain menjadikan itu sebagai kelebihan untuk mengetahui beragamnya karakter setiap masing-masing individu pemain, dan menambah pertemanan yang berbeda wawasan.