

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Pada penelitian yang berjudul “fenomena positif dan negatif bermain game online mobile legend di Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara” telah mendapatkan informasi dari 5 narasumber yang ada di Sulawesi Utara berdasarkan kriteria wawancara yang dilakukan. Adapun hasil dari yang diwawancarai oleh peneliti merupakan hasil dari fenomena positif yang dimana mobile legend tersebut bisa menjadi sumber yang berguna bagi kehidupan mereka.

Contohnya : sebagai sumber pendapatan ekonomi dan juga menambah teman virtual dalam bermain game sehingga dari adanya virtual tersebut kita bisa melatih cara berbicara. Kemudian fenomena negatif dalam bermain bisa di bilang menjadi sebuah topik yang dimana membahas mengenai cara komunikasi kasar yang di lakukan saat bermain akan dapat melukai hati para penerima pesan dan dapat menjatuh mental dan kesehatan bagi para penggunanya.

Jadi menurut peneliti hasil dari adalah menghasilkan sebuah fenomena negatif jika dimainkan setiap hari oleh anak muda saat ini dan akan mengganggu setiap aktifitas yang akan mereka lakukan kedepannya. Tetapi jika mereka bisa menggunakan aplikasi mobile legend atau mengontrol waktu bermain game ini dengan sangat baik itu akan menghasilkan sebuah hasil yang sangat baik bagi kehidupan mereka kelak bagi para pengguna aplikasi ini

5.2 SARAN

Jika bermain game apapun itu harus sabar karena setiap apa yang kita lakukan itu ada proses sama juga seperti bermain game ini kita harus sabar dan tidak boleh emosi. Karena itu hanya dapat merugikan dirimu sendiri dalam bermain game dan jiwa kesehatan mu akan terguncan akibat dari sering emosi