

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan setudi kasus melalui metode penelitian pengambilan data observasi, wawancara, dan dokumentasi pada remaja Dusun Pringgolayan pemain *game online Mobile Legends*, maka dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut:

1. Proses komunikasi interpersonal yang terjadi antara pemain *game Mobile Legends* diawali dari keinginan berkomunikasi yang disebabkan karena mereka sedang berkumpul bersama serta memiliki kesamaan minat dan hobi dalam bermain *game online Mobile Legends*. Lalu *encoding* yang dilakukan para pemain ini adalah dengan mengekspresikan isi pikirannya kedalam bentuk simbol dan juga kata-kata penting terkait dalam permainan. Setelah itu pengiriman pesan yang dilakukan secara langsung yang dianggap lebih efektif dan akurat, serta pesan yang disampaikan berupa nasihat, saran dan arahan dalam bermain. Dilanjutkan dengan penerimaan dan pemahaman isi pesan (*decoding*) yang dilakukan para pemain dengan saling mendengarkan pesan-pesan yang disampaikan dan melaksanakan apa yang di perintahkan oleh sesama pemain berupa menjalankan hero di dalam game dengan sesuai arahan teman bermain. Kemudian umpan balik dalam berkomunikasi yang dilakukan ketika bermain dapat terus berlanjut karena dalam bermain membutuhkan kordinasi dan komunikasi yang baik untuk mencapai kemengangan.

2. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kelancaran dan hambatan dalam proses komunikasi interpersonal pemain *game Moblie Legends*. Faktor tersebut adalah fokus, situasi, dan kondisi para pemain saat itu juga. Ketiga faktor ini tentunya terkait dalam kegiatan mereka pada saat bermain. Fokus yang tidak berlebihan dan tidak terlalu kurang saat bermain menjadikan komunikasi mereka lancar, lalu situasi yang tepat membuat mereka dapat bermain dan berkomunikasi dengan baik. Kemudian kondisi dimana kemenangan merupakan hal terpenting dalam bermain *game* juga mempengaruhi kelancaran dalam berkomunikasi. Kelancaran dalam berkomunikasi juga dipengaruhi oleh keseringan mereka dalam bermain bersama. Ditambah kondisi suasana hati yang baik bagi para pemain yang nantinya juga akan mempengaruhi proses komunikasi interpersonal itu sendiri.
3. Komunikasi interpersonal tidak dapat dilakukan secara intens kepada selain pemain *game Mobile Legends* ketika para pemain sedang bermain *game* tersebut. Hal ini dikarenakan fokus mereka yang tidak dapat dibagi dalam berkomunikasi dengan orang yang tidak bermain disekitarnya. Para pemain akan cenderung terlihat acuh tak acuh dan hanya bisa berfokus pada permainannya lalu hanya dapat berkomunikasi secara intens dengan teman bermainnya. Selain itu ditambah dengan perbedaan minat dan kegiatan yang membuat diantaranya memiliki perbedaan konteks pembahasan sehingga mudah terjadinya suatu hambatan dalam berkomunikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka terdapat saran dari peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi remaja pemain *game online Mobile Legends*
 - a. *Game online Mobile Legends* dapat menjadi media yang bermanfaat dalam berkomunikasi. Tentunya tidak hanya untuk mencari kesenangan dan mengisi waktu luang saja. Selebihnya dapat dimanfaatkan sebagai tempat bersosialisasi secara luas dan dengan kegiatan yang positif.
 - b. Para pemain *game online Mobile Legends* diharapkan dapat bermain sewajarnya dan tidak terlalu berlebihan sehingga dapat membagi waktu luangnya dengan optimal.
 - c. Dalam bermain *game online Mobile Legends* para pemain juga diharapkan mampu tetap saling menjaga interaksi dan komunikasi dengan baik, sehingga dapat mengurangi hambatan dalam berkomunikasi.
2. Bagi Masyarakat

Game online Mobile Legends merupakan media hiburan yang sebenarnya memiliki manfaat positif bagi para pemainnya. Masyarakat diharapkan dapat mengetahui manfaat positif dari *game* tersebut. Yang mana *game online* dapat mengembangkan kecerdasan otak, menjadi kegiatan yang positif, menghilangkan stres, melatih kerjasama tim dengan sikap saling percaya dan saling

menghargai, melatih kesabaran, menambah jalinan pertemanan, dan tentunya melatih diri kita dalam berkomunikasi.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji remaja pemain *game online Mobile Legends* dari sudut pandang lain seperti komunikasi yang membangun sisi positif dan manfaat dari bermain *game online Mobile Legends*.