

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya penelitian maka menghasilkan pembahasan mengenai Perilaku Komunikasi Interpersonal Dalam *Adiksi* Bermain Game Online Mobile Legends Studi Kasus Mahasiswa Asrama Putra Institut Pesantren Kh. Abdul Chalim. Setelah peneliti menganalisis data yang peneliti peroleh, dengan menggunakan acuan teori penetrasi sosial yang merujuk pada empat tahapan, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa mulai mengenal game online *mobile legends* yaitu melalui, lingkungan sekitar, baik itu dari saudara, kerabat, dari teman, ataupun dari sosial media dan iklan. dari sini merupakan tahap pertama yaitu tahap orientasi, dimana tahapan ini adalah pengenalan pertama seorang mahasiswa dengan game online mobile legends. Setelah tahapan pertama di lalui pelaku game online mobile legends ini masuk pada tahapan kedua yaitu tahap pertukatan eksploratif, pada tahap ini para pelaku game online mobile legends mulai merasa tertarik dengan apa yang di suguhkan game rilisan *montoon company* ini. Ditandai dengan rata-rata mahasiswa yang kecanduan game online mobile legends bermain pada malam hari, bahkan hingga sampai larut malam. Tanpa di sadari pada titik ini para mahasiswa yang terkena adiksi bermain game online mobile legends ini sudah memasuki tahap ketiga yaitu tahap pertukaran efektif, di tandai dengan munculnya perasaan kritis dan evaluatif pada level perasaan yang mendalam. Hal ini dapat di lihat pada model permainan yang beragam, ada yang senang bermain secara solo/individu ada juga yang mabar/atau main bersama teman. Perasaan mahasiswa saat bermain game online mobile legends pada umumnya sangat senang dikarenakan dapat menghibur diri di kala suntuk, bosan atau lain sebagainya, namun banyak juga yang mengaku kesal saat bermain, yang di sebabkan oleh terjadinya permasalahan-permasalahan yang timbul saat game berlangsung. Adapun masalah yang sering di alami dalam game saat bermain yaitu jaringan yang kurang bagus, bertemu tim yang tidak kompak, dan banyak lagi. Ketika permasalahan seperti itu terjadi para mahasiswa kadang kala lepas kendali karena merasa kesal sehingga sering kali dari mulut mereka keluar kata-kata tidak sopan, di sebabkan rasa kesal yang berlebihan. Jika Perilaku seperti ini terjadi secara berkepanjangan, tentu akan berdampak besar baik bagi para mahasiswa yang game online bermain mobile legends maupun lingkungan sekitarnya, setelah melalui tahap ketiga, para mahasiswa yang terkena

adiksi dalam bermain game online mobile legends ini memasuki tahapan terakhir yaitu tahap pertukaran stabil. Tahapan ini merupakan contohnya mereka yang terkena adiksi game online mobile legends ini kadang kala tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya, banyak mahasiswa lain yang mengaku susah untuk berkomunikasi dengan para pecandu game ini ketika sedang bermain ataupun setelahnya. Hal ini tentu berdampak pada kualitas komunikasi interpersonal seseorang. bukan hanya itu dampaknya juga rasakan oleh lingkungan sekitarnya. Karena kebanyakan komunikasi dalam game online mobile legends ini adalah toxic, tentu jika komunikasi seperti ini berkelanjutan secara berkepanjangan pula, maka akan menghasilkan budaya komunikasi yang toxic di lingkungan asrama putra institut pesantren KH. Abdul chalim.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, ada beberapa saran yang akan peneliti sampaikan antara lain:

1. Saran Teoritis

Peneliti berharap untuk para peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian tentang perilaku komunikasi sebuah komunitas tertentu, atau fenomena-fenomena yang menarik di masa kini yang berbeda pada masyarakat tentunya lebih mendasar baik secara data maupun referensi sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan baru.

2. Saran Praktis

1. Bagi mahasiswa asrama putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim yang terkena adiksi bermain game online mobile legends, sebagai pemuda harapan bangsa memiliki hobi bukanlah hal yang buruk, namun akankah lebih baik ketika melakukan suatu kegiatan yang sangat di senangi tidak terlalu berlebihan bahkan sampai melewati batas, bagaimanapun juga sesuatu yang berlebihan itu tidaklah baik, jangan hanya terpaku pada satu aktivitas saja dan meninggalkan yang lainnya. Mulailah melakukan hal-hal yang bermanfaat dan perbanyak berinteraksi dengan lingkungan agar banyak mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang.
2. Bagi teman-teman mahasiswa yang tidak bermain game diharapkan dapat menjadi pengingat bagi teman-teman yang terkena adiksi game online mobile legends ataupun

game online lainnya, supaya teman-teman yang berlebihan dalam bermain game dapat melakukan hal-hal positif terlebih kepada rekan satu daerah.

