

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang telah dikemukakan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

- a. Profil Informan yang kecanduan *game online mobile legend* antara lain:
  - a. Mahasiswa Cirebon yang berasal dari subang
  - b. Mahasiswa aktif organisasi daerah ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon
  - c. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan di Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon
  - d. Mahasiswa yang bermain game mobile legend
  - e. Mahasiswa yang bermain game online lebih dari 30 menit
- f. Perilaku pecandu yang bermain *game online mobile legend* di organisasi sangat bervariasi di antaranya seperti:
  - a. Tidak mengikuti kegiatan di organisasi
  - b. Tidak fokus menyimak ketika kegiatan berlangsung
  - c. Kurangnya interaksi dengan anggota lain
  - d. Mengabaikan orang di sekitar
- g. Bermain game online mobile legend dengan waktu lama memiliki dampak terhadap perilaku dan komunikasi mahasiswa seperti:

Dampak negatif pada mahasiswa yaitu:

  - a. Komunikasi Verbal
    1. Sering berkata kasar dan kotor
    2. Kurangnya interaksi sesama anggota organisasi
  - b. Komunikasi Nonverbal
    - a. Tingkat emosi yang lebih tinggi
    - b. Bermalas-malasan

Sedangkan dampak positifnya yaitu:

- a. Komunikasi Verbal
  1. Melatih kekompakan dan meningkatkan motorik
  2. Mudah bersosialisai dengan orang baru
- b. Komunikasi Nonverbal
  1. Menghilangkan stres dan bosan

## B. Implikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dapat di temukan implikasi sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan setiap anggota organisasi ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon dalam setiap kegiatan. di Organisasi ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon memberi sarana dalam mengaktifkan pada setiap anggotanya.
2. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon berkorelasi dengan komunikasi antarpribadi setiap anggotanya. Oleh karena itu penerapan komunikasi antarpribadi anggota di lakukan dengan melaksanakan program-program yang dapat membantu organisasi lain dalam mengaktifkan dalam berorganisasi.
3. Penelitian ini dapat sebagai sumber masukan bagi mahasiswa akan pengaruh *game online* pada perilaku komunikasi mahasiswa.

## C. Saran

Dari hasil penelitian mengenai dampak kecanduan *game online* pada kalangan mahasiswa di organisasi ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon, maka saran yang harus diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para mahasiswa pemain *game online mobile legend* peneliti menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain *game online*. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para *gamer* juga membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa.

2. Bagi penasehat organisasi hendaknya harus memperhatikan anggota-anggotanya yang masih remaja terutama yang masih menjalani pendidikan di universitas agar tidak terjerumus dalam dunia *game* yang sama sekali tidak ada kata puas di dalamnya.
3. Bagi seluruh anggota organisasi ikatan mahasiswa kabupaten subang (IMKS) Cirebon di harapkan untuk memperhatikan anggota yang kecanduan *game online* agar organisasi yang sudah di bangun dari awal tidak berpecah belah karena anggotanya yang kecanduan *game online*.
4. Bagi peneliti semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan *game online*.

