

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Motif penyebab menjadi kecanduan *game Online*, faktor pendorong utama untuk mencadi kecanduan *game online mobile legend bang bang* adalah karena hadirnya rasa jenuh akan aktivitas sehari-hari yang itu saja, adanya waktu luang tidak mempunyai kegiatan lain selain kuliah, ingin mengembangkan kemampuan bermain *game* agar bisa lebih baik dari teman lainnya, adanya suatu kontrak dengan *brand* atau *team* tertentu yang mengharuskan untuk bermain, mengejar hadiah baik di dalam *game* atau finansial dan juga keuntungan lainnya, mengikuti kompetisi bersama teman-teman dan menambah pengalaman kemudian mengalihkan emosi disaat tertentu seperti kesal ataupun marah di lampiaskan dengan bermain *game*
2. Motif tujuan perilaku kecanduan *game online* adalah bermain *game* demi eksistensi diri dan pengakuan dari teman-teman lainnya yang bermain *game* juga, untuk memuaskan rasa penasaran kenapa *game mobile legend* sangat seru hingga banyak orang memainkannya, hanya peduli terhadap lingkungan sesama pemain *game* dan tidak peduli terhadap lingkungan lainnya, bermain *game* bersama teman-teman merupakan kesenangan tersendiri bagi *gamers*, menjadi profesional adalah impian bagi para pecinta *game* akan tetapi tidak menjadi tujuan utama, mencari sesuatu hal yang baru karena pada dasarnya

*game online* memang penuh dengan kejuatan dan pada zaman ini sudah lebih praktis, setiap *gamers* pasti ingin menjadi yang terbaik walau hanya di tingkat teman-teman terdekat, menjadi terkenal adalah bonus bagi seorang *gamers* bila iya mempunyai kemampuan yang bagus kepopuleran akan datang dengan sendirinya

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Filosofis**

1. Memberikan suatu perubahan pandangan negatif masyarakat terhadap pemain *Game Online Mobile Legend Bang Bang*.
2. Memberikan suatu pengetahuan kepada masyarakat terhadap pemain yang kecanduan akan *Game Online Mobile Legend Bang Bang*
3. Memberikan sebuah inspirasi kepada masyarakat agar tidak hanya melihat sisi negatif bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*

### **5.2.2 Saran Akademis**

1. Berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan. Khususnya ilmu komunikasi dalam menghadapi permasalahan yang muncul di tengah-tengah masyarakat.
2. Menjadi salah satu bahan dan juga acuan untuk jurusan ilmu komunikasi, serta mampu menjadi referensi dan pemahaman tambahan mengenai komunikasi antarpribadi.

### 5.2.3 Saran Praktis

1. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan baik secara teori maupun kuliah lapangan dan mengembangkan rasa peduli terhadap pemain yang kecanduan *Game mobile legend bang bang*.
2. Penelitian ini dapat menemukan permasalahan yang terjadi pada pemain *game online* yang mengalami gangguan komunikasi, dan dapat membuat mereka percayadiri untuk bersosialisasi.
3. Penelitian dapat dijadikan suatu acuan untuk masyarakat agar memandang sama dengan mereka yang menjadi pemain *Game Mobile Legend Bang Bang*, sebagai manusia kita harus menghargai.