

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

**1. Pola Komunikasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* dengan Sesama Pengguna *Game Online Mobile Legends***

Pola Komunikasi terjadi secara multi arah maupun 2 arah secara demokratis

**2. Pola Komunikasi antar Pecandu *Game Online Mobile Legends* dengan Teman yang Tidak menggunakan *Game Online Mobile Legends***

Pola Komunikasi terjadi 2 arah. Intensitas berkomunikasi para pecandu jauh lebih sedikit daripada dengan sesama pengguna *Game Online Mobile Legends*

**3. Pola Komunikasi antar Pecandu *Game Online Mobile Legends* dengan Keluarga**

Pola Komunikasi cenderung 2 arah dengan pecandu sebagai pendengar atau penjawab, bukan pemulai topik pembicaraan. Frekuensi berkomunikasi cenderung rendah. Beberapa diantaranya pola komunikasi terjadi secara otoriter dengan pihak keluarga sebagai pendominasi percakapan.

#### **4. Pola Komunikasi antar Pecandu *Game Online Mobile Legends* dengan Tetangga Pecandu *Game Online Mobile Legends***

Pola Komunikasi yang terjadi jarang, dari data yang diperoleh hanya terjadi secara kebetulan, cenderung secara 2 arah dengan pecandu sebagai pendengar atau penjawab, bukan pemulai topik pembicaraan

#### **5.2 Saran**

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan mengukur bagaimana pengaruh kecanduan aplikasi *Game Online Mobile Legends* ataupun aplikasi *game online* lainnya terhadap perilaku komunikasi para pecandu *Game Online Mobile Legends* atau aplikasi *game online* lainnya sebagai studi kualitatif.
2. Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dapat berdampak buruk bagi diri seseorang sehingga pemain *game online* harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.
3. Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orang tua atau wali agar dapat mencegah kecanduan *game online* pada anak mereka.