

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

*Game Mobile legend* merupakan fenomena dari aktivitas yang terbentuk selama bermain *game mobile legend* yang terbentuk akibat dari pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain *game online Mobile Legends* adalah Model Komunikasi Schramm dan Model Komunikasi Seiler. Model Schramm terbentuk ketika antar anggota kelompok pemain melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain *game*. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi pemain yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menggambarkan bahwa siapa saja dapat secara bersamaan menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim pesan. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.

Komunikasi mahasiswa pemain *gameonline* dipengaruhi oleh kebiasaan saat bermain *gameonline*. Perilaku komunikasi yang dilakukan oleh mahasiswa pemain *gameonline* kepada mahasiswa yang bukan pemain sering berperilaku acuh, yakni mahasiswa pemain bersikap biasa saja atau kurang *care* dengan mahasiswa yang bukan pemain. Sementara perilaku komunikasi mahasiswa pemain terhadap sesama pemain mempengaruhi hubungan keakraban mereka ketika di perkuliahan. Adanya dorongan untuk saling berkomunikasi karena disatu sisi mahasiswa sesama pemain memiliki hobi yang sama sehingga menjadikan mahasiswa sesama pemain santai dan banyak topik ketika berkomunikasi ataupun pada saat bermain bersama. Perilaku komunikasi mahasiswa sesama

pemain sering menggunakan kata-kata istilah khusus yang di sebut *NetLingo* dan *NetSpeak* yang biasa digunakan ketika bermain *game mobile legends*.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan setelah melihat hasil dari penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Diharapkan adanya kerjasama dengan guru untuk turut memantau perkembangan belajar mahasiswa.
2. Disarankan agar memberikan khusus bermain *Game online*, dan tegaskan kepada mahasiswa untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati.

