

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul *Efek Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara* memperoleh banyak informasi dari mahasiswa yang dinilai mewakili dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti, serta melakukan pemilihan delapan orang informan sebagai sumber informasi, berikut kesimpulan yang diperoleh bahwa *Game Online Mobile legend* telah memberikan banyak efek kepada penggunanya yaitu efek positif dan efek negatif berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti, efek yang diterima sesuai dengan penggunaan yang dilakukan oleh penggunanya sesuai dengan teori *use and effect*, diantaranya

Efek positif

- dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing karena didalam game online mobile legend banyak istilah asing yang digunakan, lalu meningkatkan semangat belajar karena *mobile legend* dapat menghilangkan stres dan memberikan kesenangan karena kemenangan yang didapat saat bermain.
- berikutnya *mobile legend* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar personal karena game ini berbasis kelompok dan bisa bermain dengan siapa saja.
- lalu mendapatkan hiburan karena rasa puas akan kemenangan dalam bermain membuat pemain *mobile legend* terhibur.

sedangkan efek negatifnya antara lain

- sering mengabaikan keadaan sekitar karena *game mobile legend* yang tidak bisa di *pause* saat bermain dan memerlukan fokus penggunanya.

- lalu boros waktu dan uang karena saat bermain diperlukan waktu yang lama serta memerlukan kuota atau fitur-fitur *top up* dalam *mobile legend* ini.
- dan mengalami gangguan tidur karena pemain yang sering bermain pada malam hari agar menghindari gangguan.

Dari paparan diatas Efek *Game Online Mobile Legend* bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara lebih dominan kepada efek positif, karena mayoritas pemain bukan pecandu berat dan bermain hanya untuk hiburan ketika waktu luang saja.

B. Saran

Merujuk pada hasil penelitian, dirumuskan sejumlah kesimpulan oleh peneliti, diantaranya:

- Bagi mahasiswa supaya dapat lebih baik memahami efek positif dan mencegah efek negatif apa saja yang ditimbulkan dari permainan game online mobile legend, serta menjadikannya sebagai wawasan atau pembelajaran.
- Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat memperluas lagi penelitiannya dengan menggunakan aspek yang berbeda, pemikiran baru, yang hasilnya dapat memperkaya pengetahuan serta informasi yang bermanfaat bagi orang banyak.