

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian mengenai pola komunikasi kelompok informan yang didapat melalui wawancara dari informan pada bagian Bab sebelumnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian, didapati kehidupan *Hardcore Gamers* adalah : 1.) Intensitas Bermain *Game Online* Cukup Tinggi, 2.) Interaksi Dengan Masyarakat yang Terjalin Kurang Baik, 3.) Interaksi Dengan Sesama *Gamers* Sangat Dekat, 4.) Kuliah Santai, *Game Online* Jalan Terus

2. Untuk bahasa verbal yang digunakan adalah: 1.) Komunikasi Verbal Yang Digunakan Berupa Bahasa Gaul, 2.) Bahasa Gaul Yang Digunakan Hanya Dimengerti oleh Komunitas *Game Online*, 3.) Bahasa Gaul yang Digunakan berasal dari Bahasa Gaul Terdahulu, 4.) Penggunaan Bahasa Gaul lebih Efektif digunakan oleh Penggemar *Game Online*

3. Komunikasi Non Verbal yang dihasilkan pada penelitian ini adalah: 1.) Komunikasi Non Verbal yang Digunakan Berupa Kode-Kode, simbol-simbol dan Gerak Tubuh, 2.) Komunikasi Non Verbal Hanya Dimengerti Oleh Sesama

Gamers, 3.) Komunikasi Non verbal Menunjang Kemampuan Berkomunikasi Sesama Gamers

4. Pola komunikasi yang terbentuk antar *gamers* dengan *gamers* lainnya adalah sebagai berikut : 1.) Pola Bintang, 2.) Pola Segitiga

B. Saran

Game online memang telah menjamur dikalangan masyarakat khususnya pada mahasiswa Fisip Universitas Lampung, game online pun memiliki dampak negative maupun positif .

a. Saran kepada Mahasiswa Penggemar *Game Online* tingkat tinggi (*Hardcore Gamers*)

1. Batasi waktu bermain game

Jika sudah enak makin game biasanya gamers lupa waktu untuk berhenti. Batasi waktu bermain missal antara 1-2 jam saja perhari.

2. Jangan Main *Game* Tiada Akhir

Mainlah game yang ringan dan memiliki batas waktu tidak terlalu lama untuk mengakhiri permainan tersebut , jangan memilih games yang membutuhkan waktu lama dalam permainan karena akan membuat kecanduan dan menghabiskan waktu hanya untuk *game* itu saja.

3. Hindari *Game* yang Memancing Emosi

Game yang sulit biasanya membuat kesal dan marah sehingga mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas di dengar dan kata-kata tersebut lama kelamaan akan terbiasa diucapkan sehingga terbawa ke lingkungan sekitar

4. Jangan meghamburkan uang

Para pecandu game online lebih memilih mengeluarkan uang nya demi *game online* , mereka rela tidak makan haya untuk *game online*. Sebaiknya gunakan uang untuk sesuatu yang berguna, karena *game online* menyita uang juga waktu para *gamers* .

5. Sayangi Tubuh

Terlalu banyak fokus pada computer atau *smartphone* membuat seseorang tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Ia larut dalam dunia maya nya sendiri, sehingga waktu nya tersita oleh game online. Pecandu *game online* lupa untuk melakukan aktivitas sesuai dengan strukturnya, dalam hal ini mereka lupa makan, mandi, tidur, ibadah dll. Hal itu berdampak dengan kondisi tubuh yang tidak baik. Sebaiknya para *gamers* mulailah dengan menyayangi diri mereka sendiri agar mengerti bahwa semua kecanduan itu sebenarnya sia-sia.

b. Saran Untuk Orang Tua Gamers

1. Tempatkan PC di ruang Keluarga

Dengan meletakkan PC diruang keluarga *gamers* akan lebih mudah diawasi dan di ingatkan jika waktu bermain *game online* telah terlalu lama

2. Perhatian

Orangtua harus perhatian terhadap aktivitas-aktivitas *gamers* agak tidak menjadi lebih kecanduan lagi terhadap game online karena orangtua menjadi salah satu pemulihan bagi *gamers* untuk beraktivitas secara terstruktur

3. Terapkan Aturan

Terapkan aturan yang tidak mengekang tetapi tegas , agar gamers mengerti bahwa ada peraturan yang mengharuskan mereka mematuhi. Seperti membatasi waktu berada dirumah pukul berapa.

4. Sediakan waktu berkumpul dan berkomunikasi bersama

Sediakan waktu untuk berkumpul bersama agar bisa berkomunikasi dengan santai kepada *gamers* dan mengingatkan kepada mereka dampak positif dan *negative game online*.

c. Saran Untuk Teman Gamers

1. Jangan Segan Untuk Menasehati

Teman adalah salah satu orang terdekat di kehidupan *gamers*, teman yang baik tidak akan membiarkan temannya menyimpang dari aturan yang ada yang menyebabkan seseorang tersebut kecanduan dan tidak memperdulikan sekitarnya dan kehidupannya. Nasehat dari temen sepermainan atau lingkungan sangat berguna untuk mempengaruhi pikiran gamers agar berubah.

2. Ajak untuk Berkegiatan Positif

Gamers mengalihkan kesibukannya kepada *game online* karena tidak ada aktivitas yang lebih menarik dibanding game online menurut mereka, jadi sebaiknya ajak mereka untuk melakukan kegiatan yang positif untuk mengalihkan mereka dari *game online*.

3. Jangan Menjauhi

Sebaiknya jangan menjauhi para *gamers* yang sudah kecanduan, sebaiknya dekatan mereka dan pahami apa keinginan dan pemikiran mereka, sehingga dengan begitu mereka akan merasa nyaman dan merasa dihargai juga disayangi.