

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa Mobile Legends memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pola komunikasi sosial remaja usia 15-20 tahun. Game ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi wadah bagi para pemain untuk melatih dan mengembangkan keterampilan komunikasi dalam lingkungan digital. Dengan fitur komunikasi seperti voice chat dan chat dalam game, pemain dapat belajar menyampaikan instruksi, mengoordinasikan strategi, serta bekerja sama dengan rekan satu tim untuk mencapai kemenangan. Pengalaman berkomunikasi di dalam game ini dapat membantu remaja dalam membangun kepercayaan diri dalam berbicara, terutama dalam situasi yang membutuhkan kerja sama dan pengambilan keputusan secara cepat.

Selain itu, Mobile Legends juga memiliki potensi positif dalam memperluas jaringan sosial para pemain. Banyak remaja yang mengaku menjalin pertemanan baru melalui permainan ini, baik dengan teman sekolah maupun dengan pemain lain yang berasal dari berbagai daerah. Interaksi yang terjadi tidak terbatas pada dunia virtual, tetapi sering kali berlanjut ke dunia nyata, terutama di antara mereka yang aktif dalam komunitas Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa game online dapat berfungsi sebagai media untuk membangun hubungan sosial yang lebih luas, memberikan kesempatan bagi remaja untuk belajar memahami karakter dan kepribadian orang lain melalui kerja sama tim dalam permainan.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua dampak dari Mobile Legends bersifat positif. Salah satu tantangan utama yang muncul adalah adanya pola komunikasi yang tidak sehat, seperti penggunaan kata-kata kasar, perilaku menyalahkan rekan satu tim, serta kurangnya sikap sportif dalam menerima kekalahan. Jika pola komunikasi negatif ini terus dipraktikkan, bukan tidak mungkin kebiasaan tersebut akan terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari dan berpengaruh terhadap cara remaja berinteraksi dengan orang lain di luar game. Selain itu, beberapa pemain juga menunjukkan kecenderungan untuk lebih nyaman

berkomunikasi secara digital dibandingkan dengan komunikasi langsung secara tatap muka. Hal ini dapat mengurangi kemampuan mereka dalam membangun hubungan sosial yang lebih dalam, terutama dalam situasi yang membutuhkan ekspresi emosional dan interaksi yang lebih personal.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Mobile Legends memiliki peran yang kompleks dalam membentuk komunikasi sosial remaja. Di satu sisi, game ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, dan kerja sama tim. Namun, di sisi lain, game ini juga memiliki potensi untuk menurunkan kualitas komunikasi sosial apabila tidak dimainkan dengan bijak. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan dalam penggunaannya agar manfaat yang diperoleh lebih besar daripada dampak negatifnya. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik mengenai cara kerja komunikasi dalam game ini, diharapkan para pemain, orang tua, pendidik, dan pengembang game dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan edukatif bagi remaja.

## **5.2 SARAN**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan studi diperluas dengan membandingkan pola komunikasi sosial dalam Mobile Legends dengan game online lainnya yang memiliki genre berbeda, seperti battle royale atau role-playing games (RPG). Hal ini akan membantu memberikan perspektif yang lebih luas mengenai bagaimana jenis permainan yang berbeda dapat memengaruhi cara pemain berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Selain itu, penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan pendekatan kuantitatif yang lebih luas untuk mengukur seberapa besar dampak game ini terhadap keterampilan komunikasi sosial remaja secara statistik. Dengan adanya penelitian yang lebih mendalam, diharapkan hasilnya dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi akademisi dan praktisi pendidikan dalam memahami pengaruh teknologi digital terhadap perkembangan komunikasi sosial remaja di era modern.

### 5.2.2 Saran Praktis

Bagi remaja yang aktif bermain Mobile Legends, penting untuk tetap menjaga keseimbangan antara bermain game dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar agar keterampilan komunikasi tatap muka tidak menurun. Mereka juga diharapkan dapat menggunakan fitur komunikasi dalam game dengan cara yang positif, misalnya dengan berkoordinasi secara sportif, menghindari penggunaan kata-kata kasar, dan membangun suasana kerja sama yang sehat dalam tim. Selain itu, para pemain juga perlu menyadari bahwa komunikasi yang baik dalam permainan dapat berdampak pada bagaimana mereka berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penting untuk tetap menjaga etika dan sopan santun dalam berinteraksi, baik di dalam game maupun di dunia nyata.

Bagi orang tua dan pendidik, memahami bahwa game online tidak selalu memberikan dampak negatif adalah langkah pertama dalam membimbing remaja dalam memanfaatkan game secara positif. Mereka perlu memberikan pemahaman kepada anak-anak bahwa game seperti Mobile Legends dapat menjadi sarana untuk melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama, tetapi juga harus dimainkan dengan batasan waktu yang wajar agar tidak mengganggu aktivitas akademik maupun interaksi sosial yang lebih luas. Selain itu, orang tua dan guru dapat mengajak remaja untuk berdiskusi mengenai pengalaman bermain mereka, sehingga dapat membantu mereka menyaring mana nilai-nilai positif yang dapat diambil dari permainan ini dan mana kebiasaan yang sebaiknya tidak diterapkan dalam kehidupan nyata.

Dengan adanya pemahaman yang lebih baik dari berbagai pihak, Mobile Legends dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi remaja dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka, bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media yang membantu mereka dalam membangun komunikasi yang lebih baik di dunia nyata.