

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kecanduan *game online* mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan informan pecandu *game online* untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama kurang lebih 10 jam sehari. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan informan untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonal. Pecandu *game online* sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup diri dan tidak bergaul dengan orang banyak. Kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karena pecandu *game online* menghabiskan waktu hanya di *game* saja. Hal tersebut membuat mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata sehingga membuat mereka menjadi anti sosial.

Komunikasi interpersonal yang di miliki ketiga informan baik secara *emotional* (non verbal) dan *social* (verbal) menjadi buruk akibat kecanduan *game online*. Sulit bagi mereka untuk mengekspresikan keadaan emosional yang mereka miliki, mereka lebih memilih *game* sebagai tempat pelarian ketika memiliki masalah, melalui *game* ketiga informan melampiaskan emosi-emosi yang mereka rasakan. Secara sosial pecandu *game online* menjadi tidak bisa bersosialisasi dengan baik. Mereka menjadi kaku dengan orang-orang sekitar karena waktu mereka habiskan dengan bermain membuat mereka tidak dapat melakukan interaksi dengan orang sekitar, sehingga ketika mereka berinteraksi, mereka menjadi canggung. Hal tersebut membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan menjadi pribadi yang pendiam dan tertutup.

5.3 Saran

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan mengukur bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal pecandu *game online* sebagai studi kuantitatif.
2. Kecanduan *game online* akan 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 agar dapat mencegah kecanduan *game online* pada anak mereka.
4. Perlu adanya pengawasan resmi dari pemerintah untuk pengelola/penyewa jasa internet dan *game online*.

