

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dengan judul perilaku komunikasi pengguna *game online free fire* di SMAN 2 Padang, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses siswa SMAN 2 Padang dalam bermain *game online free fire* terdapat awal mula siswa mengenal *game online free fire* dan tahap setelah siswa mengenal *game online free fire*. Setelah mengenal *game online free fire* siswa memiliki ketertarikan pada *game online* tersebut sehingga siswa *mendownload game online free fire*. Siswa juga memiliki alasan khusus yang mana mereka bermain *game online free fire* dikarenakan adanya prestasi *e-Sports* dalam bidang olahraga. Alasan lainnya dari informan yang bermain *game online free fire* diantaranya yaitu untuk melepas kelelahan atau *refreshing* dari kegiatan yang dilakukan sehari penuh, mencari hiburan atau kesenangan (*fun*) ketika suntuk, menambah uang saku dari jual-beli *diamond* dan item-item pada *game online free fire* serta ikut turnamen atau pertandingan, menambah informasi, memperluas jejaringan pertemanan, serta ingin menjadi *gamers* terkenal dan menjadi salah satu seorang dalam tim *e-Sports* setiap turnamen dilakukan oleh Garena.
2. Perilaku komunikasi siswa SMAN 2 Padang dalam bermain *game online free fire* memiliki 3 perilaku: spontan, kebiasaan, dan sadar. Perilaku komunikasi muncul saat mulai memainkan *game* hingga berakhirnya permainan *game online* ini. Perilaku spontan itu terjadi pada saat dimulainya permainan *game online free fire*. Siswa secara spontan memberikan sapaan kepada teman main. Setelah itu, adanya interaksi antara siswa dengan teman main yaitu saling menanyakan kabar atau berkomunikasi dengan menggunakan

bahasa Minangkabau pada teman daerahnya namun menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dengan teman yang berbeda daerah. Dilain sisi, siswa dan teman main juga menggunakan *emote* sebagai komunikasi nonverbal pada saat bermain. Siswa juga memiliki strategi secara sadar dalam memenangkan permainan *game online free fire*.

## 5.2. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dan berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi yang ingin melakukan penelitian mengenai pengguna *game online free fire*, dapat melanjutkan penelitian dengan mengkaji lebih dalam mengenai perilaku komunikasi anak yang bermain *game online free fire* dengan melibatkan orang tua.
2. Bagi pelajar maupun siswa khususnya siswa SMAN 2 Padang yang bermain *game online free fire*, untuk tetap dapat membangun perilaku positif dan menggunakan media baru dengan baik sehingga berkurangnya pengaruh negatif dari perkembangan internet apalagi dalam permainan *game online*. Dengan berkembangnya *e-Sports* di Indonesia serta Asia Tenggara bahkan dunia, bukan tidak mungkin *game online* akan menjadi salah satu *passion* yang menarik di masa depan. Untuk itu tetap tingkatkan perilaku positif dan tidak melupakan ilmu pengetahuan.