

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami dampak yang ditimbulkan oleh kebiasaan bermain *Mobile Legends* terhadap komunikasi efektif, khususnya dalam konteks mahasiswa. Dalam penelitian ini, beberapa dampak yang dapat terlihat jelas pada mahasiswa yang sangat aktif bermain game online *Mobile Legends* meliputi beberapa aspek yang signifikan, yang mempengaruhi kualitas komunikasi mereka baik dalam kehidupan akademik maupun sosial sehari-hari.

- a) Kemunduran dalam Keterampilan Komunikasi Tatap Muka Mahasiswa yang sering bermain *Mobile Legends* menunjukkan penurunan yang signifikan dalam kemampuan untuk memahami isyarat non-verbal, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan kontak mata, yang merupakan bagian penting dari komunikasi tatap muka yang efektif. Selain itu, kemampuan mereka dalam membangun empati dalam interaksi interpersonal juga terpengaruh, yang menyebabkan kesulitan dalam merespons perasaan orang lain dengan cara yang sesuai. Kondisi ini menciptakan jarak emosional dalam hubungan sosial, di mana mahasiswa lebih cenderung menghindari percakapan langsung atau mengabaikan pentingnya komunikasi verbal yang penuh makna.
- b) Pengaruh Aktivitas Bermain *Mobile Legends* Kebiasaan bermain *Mobile Legends* secara intens dapat mempengaruhi pola komunikasi mahasiswa dengan cukup signifikan. Sebagian besar waktu yang dihabiskan untuk bermain game ini cenderung meningkatkan ketergantungan mahasiswa pada media digital sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, dibandingkan dengan komunikasi tatap muka yang melibatkan interaksi langsung dengan orang lain. Hal ini dapat mengurangi kesempatan untuk mengasah keterampilan sosial yang lebih kompleks yang hanya dapat diperoleh melalui percakapan langsung, serta menghambat kemampuan mahasiswa dalam menjalin hubungan sosial yang sehat di dunia nyata.

Penelitian ini menegaskan bahwa meskipun *Mobile Legends* dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang menyenangkan dan menawarkan peluang untuk berkolaborasi secara strategis dalam tim, kebiasaan bermain yang berlebihan dan ketergantungan pada game ini dapat menyebabkan kemunduran dalam kemampuan komunikasi tatap muka mahasiswa. Dampak ini dapat menciptakan ketidakseimbangan dalam pengembangan keterampilan sosial mahasiswa, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hubungan interpersonal mereka di kehidupan akademik maupun sosial di luar dunia maya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa disarankan untuk mengelola waktu bermain *Mobile Legends* secara bijak dengan membuat jadwal yang seimbang antara aktivitas akademik, sosial, dan hiburan. Dengan manajemen waktu yang baik, mahasiswa dapat menghindari kecanduan dan tetap menjaga kualitas interaksi tatap muka mereka.
2. Saran untuk penulis, lebih keras lagi melawan rasa malas dalam melakukan apapun dikarenakan kalau rasa malas itu dibiarkan maka pekerjaan atau tugas itupun takkan selesai.
3. Saran untuk institusi Pendidikan, khususnya Universitas X Kota Padang adalah sebaiknya sebelum mahasiswa mengambil mata kuliah skripsi, mereka diberikan pembekalan terlebih dahulu mengenai berbagai metode pendekatan penelitian serta cara menyusun pembahasan yang efektif. Hal ini akan membantu mahasiswa dalam mengerjakan skripsi secara lebih optimal dan sesuai dengan pedoman yang ada dalam buku panduan skripsi.
4. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar peneliti mempersiapkan diri secara matang sebelum melakukan penelitian dengan terlebih dahulu membaca berbagai skripsi, jurnal penelitian terdahulu, serta buku dan artikel dari sumber terpercaya yang relevan. Selain itu, selama proses penelitian, penting untuk menjaga hubungan yang baik dengan seluruh informan guna memastikan bahwa data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.