BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan. Sesuai dengan fokus penelitian ini tentang apa motif mahasiswa prodi ilmu komunikasi dalam bermain *game online clash of clans* dan juga bagaimana perilaku adiksi mahasiswa prodi ilmu komunikasi saat bermain *game online clash of clans*. Dengan memiliki beberapa konten seperti *clan*s war, sistem chatting, dan juga memiliki memory yang kecil sehingga tidak berat untuk dijalankan di hampir di semua smartphone ini menjadikan *game online clash of clans* ini sangat populer dan dimainkan oleh banyak orang didunia termasuk di Indonesia.

Game online clash of *clan* ini mampu memberikan hiburan sekaligus mengasah otak mereka dengan berbagai macam strategi yang bisa digunakan dalam *game online clash of clans* ini. Strategi tersebut juga akan dibuktikan kesuksesannya dengan melawan strategi orang lain atau strategi musuh, sehingga strategi siapa yang paling bagus dialah pemenangnya. Disisi lain ada sistem semacam kompetisi didalam *game* sehingga membuat para pemain semakin bersemangat untuk meningkatkan level dan mencoba strategi-strategi baru mereka, kompetisi ini juga untuk meningkatkan *prestige* serta bonus atau hadiah yang akan mereka terima jika berhasil menang.

Selain memberikan hiburan dan juga membantu mengasah otak para pemain, *game online clash of clans* ini juga menjadi media untuk mencari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman baru atau sekedar menjadi tempat *group chat* bagi sesama anggota klan mereka. *Clash of clans* juga mempunyai konten bernama *Clan* yang merupakan perkumpulan para pemain *clash of clans* dalam sebuah grup, disana mereka bisa saling berbagi informasi atau sekedar chatting. Klan ini juga nantinya bisa ditandingkan dengan klan lain yang dinamakan *clans war*. Dengan adanya *clans war* ini tentunya akan lebih membuat ikatan antar anggota klan tumbuh karena tentunya mereka saling membantu satu sama lain, bahu membahu untuk memenangkan *clans war* tersebut.

Game Online Clash of clans yang sudah populer ini tentu sudah menjadi trend atau gaya hidup tersendiri di kalangan remaja akhir seperti mahasiswa. Bermula dari melihat saja saat teman-temannya bermain akhirnya timbul lah rasa penasaran dan perasaan *kudet* (kurang *update*) yang menjadikan mereka akhirnya mau tidak mau mencoba untuk paling tidak berkenalan dengan *game clash of clans* ini.

Setelah cukup lama bermain dan mengetahui seluruh konten dari *game online clash of clans* akhirnya mereka tidak dapat berhenti untuk bermain *clash of clans* setiap harinya. Rasa penasaran akan *game* ditambah kompetisi antar teman dan juga kompetisi dengan kelompok pemain lain (*clan wars*) membuat mereka tidak dapat menghentikan aktivitas bermain *game online* mereka. Jika mereka berhenti bermain rasa cemas, khawatir, dan galau selalu meliputi diri mereka dan mereka akan melakukan apa saja demi menghilangkan perasaan tidak enak tersebut didalam dirinya. Banyak dari mereka yang akhirnya mencari tempat wifi atau meminta *hotspot* temannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat mereka tidak mempunyai paketan data, bahkan ada yang sampai rela merelakan uang jatah untuk jajannya demi membeli paketan data yang sudah habis demi bisa bermain *clash of clans*.

Saat sedang bermain *game online clash of clans*, mereka tidak dapat diganggu sehingga jika mereka diganggu aggresivitas mereka akan muncul entah yang mengganggu itu teman maupun sinyal yang jelek sehingga koneksi internet mereka terputus dan membuat mereka gagal memenangkan permainan. Saat mereka gagal terutama karena faktor eksternal aggresitivas mereka akan langsung muncul mulai dari merasa kesal, marah,bahkan sampai mengumpat dengan kata kotor. Mereka cenderung sulit mengendalikan aggresivitas mereka saat sedang dalam permainan *game online* tersebut.

Game Online memang mampu memberikan kita hiburan dan bahkan beberapa *game online* mampu memberikan kita manfaat seperti edukasi, mengasah otak, media bersosialisasi, dan berbagai manfaat lainnya. Akan tetapi jika kita tidak mampu mengontrol diri kita sendiri terutama masalah waktu bermain dan juga kontrol diri dalam hal emosi kita, tentunya lama kelamaan akan memberikan dampak negatif kepada diri kita. Oleh karena itu, bijaklah dalam bermain *game* dan alangkah baiknya kita bermain *game* saat kita sudah menyelesaikan semua tugas dan aktivitas kita sehingga *game* tersebut sesuai dengan fungsi awalnya yaitu memberikan hiburan disaat kita merasa penat dan lelah setelah semua aktivitas yang kita lakukan. *So, be a gamer and be wise!*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Bertolak dari kesimpulan di atas, maka di bawah ini di ajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi para produser *game*, lebih banyak lagi membuat *game* yang bersifat edukatif bukan hanya sekedar *game* yang memberikan hiburan dengan *gameplay* dan grafis yang bagus.
2. Bagi remaja tingkat akhir terutama mahasiswa, lebih bijak lagi dalam bermain *game online* jangan berlebihan dalam waktu bermain sehingga mengabaikan atau bahkan melupakan aktivitas lainnya seperti ibadah, tugas kuliah, berkumpul bersama teman dan keluarga, atau aktivitas lainnya.
3. Sebuah *Game Online* sebaiknya memiliki konten yang baik bagi pemainnya. Setidaknya bermanfaat yang positif sehingga memiliki nilai plus di mata masyarakat.
4. Bagi semua *gamer* seluruh dunia terutama *online gamer*, selalu jaga kekompakan dan juga *fair-play*dalam bermain *game online*sehingga kita semua tidak hanya bermain *game* bersama dalam satu waktu tetapi juga menjalin ikatan persaudaraan antar *game*r di seluruh dunia.

Dengan adanya penelitian ini semoga memberikan sedikit inspirasi para *game*r, masyarakat, dan juga kepada industri hiburan khususnya *developer game online*, sehingga lebih bijak lagi dan juga lebih baik lagi dalam bermain *game online* dan membuat *game online* sehingga *game* tidak lagi dipandang sebelah mata oleh masyarakat karena banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan dampak negatif tetapi juga mampu memberikan banyak manfaat positif bagi umat manusia terutama para *gamer*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id