

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan dengan judul “Eksistensi Remaja Dalam Menggunakan Permainan *Game Online Mobile Legends* Sebagai Media Interaksi (Studi Pada Remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Eksistensi remaja pada aspek *perception* (persepsi) dalam menggunakan permainan *game online mobile legends*

Khusus untuk informan dalam penelitian ini bahwasannya seorang remaja dapat memenuhi dan memahami atas apa yang dicarinya mengenai *game online mobile legends* melalui teman dekatnya atau orang-orang dilingkungan sekitarnya dengan kemampuan alat indera (pengelihatannya, pendengaran, peraba dan sebagainya) yang ada pada dirinya, sehingga membuat seorang remaja tersebut berada dalam keadaan yang nyaman dan perasaan senang, seru, atau bahagia saat bermain *game online mobile legends*, hingga meninterpretasikan terhadap kesan-kesan pada inderawi baik lisan maupun non-lisan.

2. Eksistensi remaja pada aspek *recognition of values* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi

Untuk informan dalam penelitian ini yang tergolong pada dunia remaja, ternyata mereka dalam memainkan *game online mobile legends* hanya memberikan kesan bahwa nilai hiburan dan termasuk pelampiasan perasaan dilema atau masalah mereka menjadi suatu tujuan atau arah mereka untuk memainkan *game online mobile legends* , sehingga saat mereka sedang memainkan *game online mobile legends* ditengah-tengah lingkungan sekitarnya tidak menjadi suatu pembatas dalam mengakrabkan dirinya dengan seseorang yang ada lingkungan sekitarnya.

3. Eksistensi remaja pada aspek *freedom* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends*

Eksistensi remaja pada aspek *freedom* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* terlihat bahwasannya seorang remaja dalam penelitian ini mampu dalam menentukan sikap dirinya dengan dunianya saat kondisi sadar terhadap pilihan yang mereka ambil dan konsekuensinya. Sehingga secara garis besarnya *game online mobile legends* tidak mengganggu aktifitas lain dari mereka, disebabkan mereka selalu mencoba mengatasi keseringan dalam bermain *game online mobile legends*.

4. Eksistensi remaja pada aspek *responsibility* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends*

Eksistensi remaja pada aspek *responsibility* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* terlihat atas kepedulian terhadap suatu keadaan yang penting ketika seorang remaja berada dalam dunia *game online mobile legends* menjadi suatu tolak ukur dari tanggung jawab yang ada dalam dirinya. Serta menyesuaikan dan menempatkan sebuah keputusan kedalam tindakan yang di tandai dengan tidak mengabaikan setiap hal yang penting datang pada dirinya hanya dikarenakan dengan bermain *game online mobile legends*.

B. Saran

Untuk kelanjutan penelitian ini di masa mendatang mengenai fenomena yang menarik masa kini dalam lingkungan masyarakat, maka penulis menyarankan:

1. Penelitian-penelitian terhadap fenomena sosial semacam ini, merupakan suatu bentuk upaya pemahaman terhadap kondisi sosio-kultural yang terjadi di masyarakat. Upaya ini diharapkan menjadi acuan dalam meminimalisir krisis karakter dan gaya hidup yang konsumtif pada remaja.
2. Bagi pemain *game online mobile legends* sebagai individu penerus bangsa mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk namun ada baiknya dalam melakukan suatu kegiatan yang sangat disukai jangan sampai berlebihan dan melewati batas sehingga

kehidupannya hanya tertuju pada satu aktifitas saja. Mulailah untuk melakukan berbagai kegiatan diluar dan berinteraksi dengan masyarakat banyak agar mendapat pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.

