

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai intisari pemikiran sebagai berikut:

Para remaja yang bermain *Game Online Free Fire* kadang lebih mementingkan *handphone android* mereka yang merupakan sarana bermain *Game Online Free Fire* daripada harus belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan dari sekolah ataupun dari kampus, waktu yang digunakan para remaja tersebut sangat banyak mereka gunakan untuk bermain *game online free fire* daripada belajar. Waktu yang digunakan untuk bermain *game online free fire* ini juga berpengaruh pada waktu istirahat yang dimana para remaja ini sudah terbilang kecanduan dengan bermain *game online free fire* sehingga waktu yang digunakan untuk beristirahat di kurangi agar bisa terus bermain *game online* melalui *handphone android* mereka. Dan juga pada saat berkumpul dengan keluarga mereka misalnya ketika orang tua memanggil untuk makan bersama, terkadang mereka tidak menghiraukan panggilan dari orang tua mereka untuk makan bersama namun mereka lebih memilih untuk bermain *Game Online Free Fire* sampai selesai dulu baru mereka beranjak untuk makan.

Setelah melakukan penelitian dengan melihat perubahan perilaku dari para remaja ketika bermain *game online* melalui *handphonen android* maka

ditemui hal-hal yang berakibat pada perilaku hidup para remaja sehari-hari, sebagai berikut:

1. *Game online free fire* sudah berhasil membuat waktu belajar para remaja menjadi berkurang. Waktu yang sebenarnya digunakan untuk belajar malah digunakan hanya untuk bermain *game online*.
2. Pada waktu istirahat, *game online free fire* juga sudah mempengaruhi para remaja dan membuat para remaja kecanduan untuk bermain sehingga para remaja tersebut kurang memperhatikan waktu istirahat mereka.
3. Waktu berkumpul bersama keluarga juga menjadi berkurang karena banyak waktu para remaja habiskan dengan *handphone android* untuk bermain *game online*. Para remaja lebih memilih bermain *game online* ketimbang harus menghabiskan waktu untuk berkumpul dengan keluarga.

Dari beberapa hasil temuan yang dipaparkan di atas dapat dikatakan bahwa perubahan yang didapat dari bermain *game online Free fire* melalui *handphone android* dapat mempengaruhi pada perubahan perilaku kelompok remaja *Midnight*.

6.2 SARAN

Setelah peneliti melakukan, mencermati, dan menarik kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada para pelajar dan mahasiswa agar tetap menjadikan pendidikan di sekolah maupun kampus sebagai prioritas utama dan tidak menjadikan *Game Online Free Fire* sebagai penghambat untuk tetap berprestasi di sekolah atau kampus.
2. Perlu adanya perhatian dari orang tua untuk menuntun dan membagi waktu anak agar ada keseimbangan antaran pendidikan formal anak di sekolah dan waktu bermain anak.
3. Perlu diketahui untuk para pemain *Game Online Free Fire*, bermain *Game Online Free Fire* memang menghibur dan menyenangkan saat memainkannya, tapi hiburan yang sifatnya terus menerus atau berlebihan itu sifatnya tidak baik, karena membuat kita menjadi kecanduan dan sulit lepas dari *Game Online*.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai tentang pengaruh *Game Online Free Fire* itu sendiri baik dalam kehidupan di sekolah dan kampus maupun kehidupan sehari-hari pada umumnya serta penelitian lebih lanjut tentang peran serta orang tua dan sekolah dalam pembentukan karakter pelajar dalam kaitannya dengan permainan *Game Online Free Fire*.

Daftar pustaka

- Alo Liliweri, 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Burhan Bungin, 2008. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Effendy, Onong, Uchjana. 2004. *Dinamika Komunikasi*. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- De Fleur , Melvin L. & Sandra Ball Rokeach. 1997. *Building Communication Teory*, Fourth Edition, New York.
- Faisal, Sanipah. 2010. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Harmoni, Ati. 2008. *Manajemen Waktu*. Jakarta: PT Gramedia.
- Haryanto, Muhamad.2014. *Remaja dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- McQuail, Dennis. 2000. *Mc Quail's Mass Communication Theory*.4 th edition. London: Sage Publications
- Moleong, Lexy. J.2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta. Prenada media Grup
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media social, Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Nurhakim syerif, 2015. *Dunia Komunikasi Dan Gedget*, Jakarta Timur. Penerbit Bestari

Ramadhan Arief. 2015. *Seri Pelajar Komputer Dan Aplikasinya*. Jakarta, PT. alex media Kompotindo

Rakhmat, Jalaluddin. 2005. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya

Siti Aisyah. 2015. *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta. Deepublish.

Suprianto, Dodit. 2012. *Pemrograman Aplikasi Android*. Jakarta: Mediakom.

Bahan Ajar

Darus, Antonius. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Bahan Ajar Mahasiswa Fisip Jurusan Ilmu Komunikasi.

Saku Bouk Hendrik. 2014. *Diktat Kuliah Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi*.

Sendja, Wied, Ganes, Zaldy & Teguh Santosa. *Komunikasi Dan Budaya*. Jakarta: Jurnal UI. 2001

Intenet

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/2019>

[http:// Y Anggraini. 2016- academia.2020/05/24](http://Y Anggraini. 2016- academia.2020/05/24)

<http:// N Sitinjak. 2017- Digilib. Unimed.ac.id.2020/05/24>

<https://gamestation.co.id/free fire-kini-resmi-dirilis-oleh-garena-indonesia>

https://www.slideshare.net/pjj_kemenkes/konsep-perilaku-manu