

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada di dalam penelitian ini dengan judul Analisis Komunikasi Virtual *Gamers* Mobile Legend Pada Aksi *Sarcasme* Siswa - Siswi Kota Batam dapat disimpulkan bahwa teori *Hyperreality* juga berhubungan dengan teori Komunikasi Virtual, dimana teori *Hyperreality* menjelaskan bahwa teori ini merupakan dampak simulasi dari penggunaan media, dan komunikasi virtual yang juga berhubungan dengan media, adapun manfaat dari penggunaan media ialah, bisa berkomunikasi dimana saja, kapan saja, tanpa harus bertemu muka, dan tidak terhalang waktu, bisa berkenalan dengan siapapun.

Adapun dampak lain dari penggunaan Media Mobile Legend Komunikasi Virtual ialah, komunikasi dengan orang sekitar tidak menjadi efektif, lebih mengutamakan bermain game dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitar, dan juga efek dari penggunaan kata kasar di dalam game terbawa ke dalam komunikasi sehari - hari dan juga penggunaan waktu menjadi tidak efektif, lebih sering menghabiskan waktu di dunia virtual game.

5.2 Saran

Dari hasil pembahasan dan kesimpulan di atas, disampaikan saran - saran yang dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebagai bahan masukan, terutama bagi orang - orang yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Siswa-Siswi yang bermain game, supaya lebih dapat mengatur waktu dan tidak membuang-buang waktu di dalam game, serta penggunaan kata

kasar, agar bisa lebih menciptakan komunikasi yang lebih baik lagi khususnya siswa - siswi yang bermain game.