

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Kekompakan Antar Anggota Dalam *Squad* Permainan *Mobile Legends*” maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Bentuk kekompakan yang ada dalam CMT *squad* cenderung mengarah pada bentuk kerja sama yang terjalin dari setiap anggota dengan memiliki peran masing-masing untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Kerja sama terbentuk dalam CMT *squad* karena adanya interaksi yang intens antar anggota melalui simbol-simbol dalam permainan yang dapat menyatukan dan membangun kekompakan antar anggota.
3. Layaknya sebuah kelompok sosial, di dalam sebuah *squad* terdapat norma aturan yang wajib ditaati untuk mengatur perilaku dari setiap anggota agar terciptanya komitmen dalam sebuah kelompok, adanya kesadaran sebagai anggota kelompok dan menjaga kekompakan dalam kelompok.
4. Terbentuknya masyarakat dengan perspektif Interaksionisme Simbolik dari Mead sangat bisa dibuktikan melalui proses terbentuknya *squad* CMT *Mobile Legends* ini, dimana awalnya mereka merupakan individu dengan pikirannya masing-masing dan akhirnya bertemu dan membentuk satu komunitas.

5. Teknologi MOBA sudah sangat maju dan bisa mengkonstruksi kehidupan nyata ke dalam kehidupan maya, sehingga seolah-olah yang terjadi di dunia maya itu adalah bagian dari kehidupan nyata mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis merasa perlu untuk menyampaikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk Anggota CMT *Squad*

Sebaiknya kerja sama ini selalu terbentuk baik didalam *squad* maupun diluar *squad*, guna memperat keakraban antar anggota agar kekompakan semakin kuat, menjadi tempat yang nyaman bagi setiap anggota, serta di harapkan CMT *squad* tetap eksis dan bertahan lama untuk bermain permainan *online Mobile Legends*.

2. Untuk Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya orang tua yang memiliki anak usia dibawah 13 tahun sebaiknya anak tersebut tidak memainkan permainan *Mobile Legends*, seperti yang kita ketahui bahwa anak dibawah umur 13 tahun adalah anak yang baru berada pada tahap perkembangan mempelajari kehidupan nyatanya. Jika dilihat dari desain pakaian hero permainan ini tidak layak dilihat oleh anak dibawah umur yang ditakutkan adalah anak akan membayangkan fantasi apa yang dilihat dalam permainan ini ke dalam dunia nyatanya.

3. Untuk Mahasiswa

Pranata sosial yang dewasa seperti ini harus ada di dunia nyata khususnya dalam kehidupan mahasiswa karena jika kita melihat adanya tantangan-tantangan di

kampus mereka dan ada kreativitas yang dimunculkan. Mahasiswa dibentuk mulai dari bisa mengenal (*mind*) apa saja yang mereka butuhkan, apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa (*self*), apa saja aturan-aturan yang harus dipatuhi dalam satu tantangan atau kerja-kerja mahasiswa (*game stage*), sehingga bagaimana mereka membuat norma-norma yang kompetitif diantara mereka sendiri dan akhirnya berkembang satu kesadaran yang kuat bahwa aturan-aturan ini harus dijaga agar mereka bisa berkegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Plumer, Ken. 2013. *Sosiologi: The Basic*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarto, Kamanto. 2000. *Pengantar Sosiologi (Edisi Kedua)*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Mulyana, Dedi. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Berger, Atur Asa. 2004. *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, trans. M. DwiMariyanto and Sunarto Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Ardianto, Elvinaro Komala Lukiati and Karlinah Siti. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ritzer, George and Goodman Douglas J. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Ritzer, George. 2011. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Wirawan, Ida Bagus. 2014. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial)*. Jakarta: Kencana.
- Upe, Ambo. 2010. *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik Ke Post Positivistik* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ritzer, Georg, *Teori Sosiologi Modern (Jakarta: Kencana, 2014:272)*
- Subagyo, Joko. 2011. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Subagyo, Joko. 2004. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rudito Dan Famiola. 2013. *Social Mapping-Metode Pemetaan Social: Teknik Memahami Suatu Masyarakat Atau Komuniti*. Bandung: Rekayasa Sains.

Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-line pada anak*. Jakarta:

Pustaka Mina.

Jurnal

Kusumawardani, Syahrul Perdana. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. Jurnal

AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2.

Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika

Vol. 7 No.2.

Skripsi

Widyaningsi, Ika. 2010. *Interaksi Sosial Himpunan Mahasiswa Lampung di*

Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Jabbar, Tammy Nur Komala. 2014. *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku*

Agresif Remaja. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Aji, Irfan Satya. 2014. *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter*

Terhadap Waktu Reaksi Yang diukur dengan Ruler Drop. Skripsi. Universitas

Diponegoro.

Makkarumpa, Andi Ridwan. 2016. *Pola Interaksi Antar Anggota Dalam Game*

Online Clash Of Clans. Skripsi. Universitas Hasanuddin Makassar.

Rudiyansah. 2014. *Dampak Game Online Terhadap Pelajar dan*

Mahasiswa. Skripsi. Universitas Hasanuddin.