

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa pada angkatan 2014 jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pengaruh *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau, dengan hasil Thitung > Ttabel ( $0,9829 > 0,1888$ ) yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya, semakin tinggi mode, rank, squad, masalah hero di *game online mobile legends* maka semakin tinggi pula ketidakefektifan komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau.

Dari nilai koefisien korelasi juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara pengaruh *game online mobile legends* dan komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau dengan nilai yang diperoleh 0,866 dengan tingkat signifikan sebesar  $0,000 < 0,1$  yaitu berada pada interval 0,80 – 1,000 (kategori sangat kuat).

Selanjutnya dalam analisis regresi linear sederhana menunjukkan *game online mobile legends* (X) berpengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal (Y). Artinya, jika setiap kali variabel *game online mobile legends* (X) bertambah satu, maka variabel komunikasi interpersonal (Y) akan bertambah sebesar 0,866.

### B. Saran

Melalui penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kalangan mahasiswa UIN SUSKA Riau sebaiknya jangan terlalu berlebihan dalam bermain *game online* karena bermain berlebihan bisa menimbulkan lebih banyak dampak negatifnya diantaranya waktu tidak

- lagi teratur, lingkungan atau keadaan sekitar diabaikan, serta proses komunikasi berkurang.
2. Kalangan mahasiswa UIN SUSKA Riau sebaiknya menggunakan media yang dipilih lebih menyesuaikan dengan yang dibutuhkan, jangan terlalu berlebihan sehingga menimbulkan efek kecanduan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.