

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa, para pemain valoran memiliki tahapan yang awal untuk memutuskan memulai game tersebut karena ajakan dan dorongan terhadap lingkungan sekitar untuk memainkan *game* valoran itu sendiri. Hasil pada penelitian ini dengan rancangan strategi mendapatkan hasil yang efektif dan berhasil dalam perancangan strategi untuk mendapatkan point unggul, permainan ini dapat mengalami kecanduan dalam bermain *game* jika tidak ada pengawasan terhadap diri sendiri maupun orang tua, kecenderungan ini tidak hanya kecanduan tetapi pemain akan menghabiskan uang untuk membeli beberapa item pada permainan ini.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain *game online* valorant bisa dilakukan secara *offline* maupun *online*. Pada saat *offline* pemain akan melakukan komunikasi dengan kelompoknya untuk membahas yang berkaitan dengan permainan tersebut, dan bisa melakukan main bersama ketika pemain lain ada di dekatnya dan membawa *device* yang memumpuni. Namun secara *online* dapat melakukan komunikasi dengan media *live chat* maupun *voice chat* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi menyusun strategi melalui alat yang disediakan oleh pihak valorant, akan tetapi jika pemain ini bermain sendiri akan melakukan komunikasi terhadap pemain acak. Namun jika ada kata kata umpatan yang tertulis atau terucap pada permainan itu mereka akan mematikan *voice* tersebut.

Pada *game theory* strategi tidak hanya dilakukan pada berbisnis maupun berkompromi untuk melakukan komunikasi terhadap lawan bicaranya tetapi pada *game theory* ini juga bisa diterapkan pada teknik bermain permainan terhadap individu maupun kelompok, strategi terhadap permainan pun juga sama memiliki beberapa rancangan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai tujuan. Pada strategi permainan yang disusun menggunakan *game theory* akan mendapatkan informasi tentang rancangan strategi pada permainan tersebut dengan itu pemain

akan mengerti perencanaan pada permainan yang akan mendapatkan point yang unggul dari musuh.

Pada tingkah laku ini yang terjadi pada pemain ini terbentuk karena adanya pesan atau apa yang pemain rasakan yang menimbulkan tingkah laku tersebut terkadang mengalami hal yang negatif dan berujung umpatan terhadap pemain lain dan menjadikan pesan pesan tersebut menjadi stigma buruk terhadap orang tersebut, tingkah laku ini terkadang memberikan pesan pesan positif untuk membantu tim mengembalikan kepercayaan dirinya untuk melakukan perlawanan terhadap musuh yang berada di arena. Tingkah laku pada manusia didasari oleh sebab dan akibat yang mereka rasakan, tingkah laku pada permainan sering berubah rubah. Tingkah laku tersebut karena didasari pada permainan yang berada di lapangan, yang terkadang muncul karena kekalahan pada tim dan mendomisili pada kemarahan pada rekan satu timnya

5.2 Saran

Adapun saran – saran yang ingin peneliti sampaikan setelah melakukan penelitian ini kepada peneliti selanjutnya yaitu mencari topik tema yang membahas pada permainan *online* maupun *offline*, meliputi berbagai macam permainan yang bestruktur pada pengaturan dan rancangan strategi dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai strategi permainan dengan penggunaan *game theory* yang lebih mendalam dan sebagai acuan atau rancangan yang berada pada komunitas tertentu atau fenomena yang terjadi maupun yang menarik pada masa kini berada pada masyarakat dengan lebih mendalam secara data maupun referensi sehingga dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang baru, pada *game theory* memberikan gambaran terhadap *game online* maupun *offline*, dan tidak hanya membahas tentang perusahaan yang bersaing pada berbisnis tetapi juga *game online* yang dianalisis menggunakan *game theory*