

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada keempat informan yaitu Arief, Kirana, Miya, dan Rizal, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang terjadi pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* tersebut melewati berbagai tahapan. Melalui data yang diperoleh dari hasil wawancara mengenai komunikasi interpersonal pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* dan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil dari penelitian informan telah memperkuat data yang disebut. Beberapa kesimpulan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap perkenalan

Pada tahap perkenalan ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK*, melakukan perkenalan dengan berbagai macam cara yaitu dengan makin berkembangnya *game PUBG MOBILE* membuat fitur yaitu *add friend*, dimana pada fitur tersebut memiliki fungsi untuk menambahkan orang secara acak untuk menjadi seorang teman, dan seringnya bermain bersama mereka memiliki tujuan bersama untuk membentuk suatu komunitas.

2. Tahap pertemanan

Pada tahap pertemanan ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* memulai pertemanan dengan bermain *game PUBG MOBILE* bersama, dengan hal tersebut membuat hubungan mereka menjadi semakin erat, dan antar individu bisa saling mengenal lebih dekat.

3. Tahap saling terbuka

Pada tahap saling terbuka ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sudah mulai memiliki pribadi yang terbuka, ditandai dengan mereka sudah bermain *game* bersama sehingga pada saat bermain *game PUBG MOBILE* tersebut mereka dapat berkomunikasi dengan baik dan bertukar cerita, bercanda bersama, hal itu membuat mereka tidak memiliki rasa canggung untuk saling mengkritik apabila melakukan kesalahan, baik kesalahan yang ditemui didalam *game* maupun diluar *game*.

4. Sampai ke tahap intim

Pada tahap intim anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sudah mencapai tahap intim, ditandai dengan mereka sudah semakin akrab, mempercayai satu sama lain, mereka mempunyai tujuan yang sama yaitu membuat komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* sebagai sarana bertukar informasi seputar *game PUBG MOBILE*.

5.2. SARAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah peneliti simpulkan di atas, maka dari itu peneliti dapat memberikan saran yang kemudian bisa dijadikan acuan atau masukan bagi *player game online PUBG MOBILE*. Adapun Sarannya sebagai berikut :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk para pemain *game online PUBG MOBILE* yang tidak memiliki teman untuk bermain atau tidak ada tim jika ingin ikut dalam kompetisi *game PUBG MOBILE* bisa dengan cara bergabung dengan komunitas *game* di aplikasi *DISCORD*, di aplikasi *DISCORD* ini banyak yang menggunakan untuk membentuk komunitas *player*, dengan bergabung ke komunitas tersebut banyak manfaat seperti bisa mendapatkan teman main sebagai tim, bisa saling bertukar informasi mengenai seputar *game PUBG MOBILE*.

2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk para pemain *game online* yang ingin bergabung dengan suatu komunitas *game* bisa melihat peraturan atau syarat sebelum bergabung dengan komunitas tersebut.

