

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pola perilaku komunikasi yang terbentuk pada *game Valorant* adalah pola komunikasi asosiatif, pola komunikasi ini berupa hubungan yang terjalin antara individu dan individu dengan kelompok. Pola komunikasi ini terdiri dari beberapa faktor seperti faktor sosial, yaitu interaksi sosial yang baik di dunia maya akan tetapi tidak baik di dunia nyata. Hal ini terlihat dari narasumber yang lebih suka berkomunikasi secara online dengan teman-temannya, baik melalui *game* maupun aplikasi *Discord*. Intensitas peminat *game* juga menciptakan faktor fisik, seperti pemain *game* yang lebih sering duduk di depan layar komputer di sepanjang malam. Hal ini tentunya tidak baik untuk kesehatan pemain *game* tersebut. Adapun faktor psikologis yang ditemukan pada *game* ini berupa pengaruh pengguna *game* virtual yang rela mengeluarkan uang lebih untuk membeli fitur dan aksesoris pada *game online* demi kepuasan batin penggunaannya. Selain pola Asosiatif ada juga pola disosiatif, pola ini menyebabkan pemain *game online* memiliki *sense of competition*.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan pada penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut, antara lain:

a) Saran Akademis

Dalam penelitian ini terdapat kekurangan baik pada metode penelitian maupun pembahasannya. Studi ini juga sedikit menggali pembahasan tentang pola perilaku komunikasi yang terjadi pada pemain *game online*. Oleh karena itu, masih banyak aspek perilaku komunikasi yang perlu dianalisis. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan pada penelitian selanjutnya untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan lebih lanjut khususnya bagi mahasiswa bidang komunikasi.

b) Saran Praktis

Pemain *game online* biasanya menghabiskan waktu untuk duduk berjam-jam didepan komputer maupun laptopnya untuk bermain *game*. Oleh karena itu pemain *game online* cenderung sedikit melakukan interaksi dengan orang sekitarnya. Hal ini tentu bisa menimbulkan efek negatif apabila dilakukan secara terus menerus. Oleh karena itu perlu adanya penyeimbangan antara kehidupan didunia maya dengan dunia nyata, seperti melakukan interaksi dengan orang sekitar, berkumpul dengan teman, berekreasi, dan juga melakukan aktifitas seperti olah raga.

