

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diteliti oleh peneliti tentang “ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK TERKAIT PENGGUNAAN ISTILAH TERHADAP *PLAYER* GENSHIN IMPACT DALAM FORUM KOMUNITAS HOYOLAB”, maka peneliti akan menyampaikan kesimpulan sebagai berikut.

Dalam berinteraksi dengan *player* Genshin Impact dalam forum komunitas HoYoLAB saat berkomunikasi, *player* akan menyebutkan beberapa istilah yang bertujuan untuk mempermudah serta mempercepat pengucapan. Komunikasi antar *player* bertujuan untuk saling berbagi informasi mengenai seputar Genshin Impact.

Pembentukan istilah dalam interaksi simbolik *player* Genshin Impact dimulai dari *Mind*. *Player* Genshin Impact akan berpikir untuk membuat serta menggunakan istilah untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi dengan sesama *player* Genshin Impact. Ketika *player* dihadapkan dengan istilah yang belum diketahui, *player* juga akan berpikir untuk memahami dan mencari tau apa makna dari istilah yang baru didapatkan.

Kemudian ke *Self*, *Player* Genshin saat berinteraksi simbolik akan melihat diri sendiri dan melihat diri sendiri pada orang lain. *Player* Genshin yang sudah sering berinteraksi simbolik menginginkan respon yang sesuai dengan apa yang diketahui *player* tersebut. Saat respon yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, akan terjadinya miskomunikasi dan akan mengalami hambatan dalam berkomunikasi. *Player* Genshin Impact memiliki kesamaan dalam pemahaman suatu istilah. Ketika dihadapkan dengan istilah yang tidak diketahui membuat berkembangnya konsep diri dari pemahaman *player*.

*Society*, Penggunaan istilah hanya bisa digunakan dalam ruang lingkup sosial Genshin Impact dan HoYoLAB. *Player* akan selalu menggunakan istilah saat berinteraksi dengan *player* Genshin Impact ataupun *player* komunitas

HoYoLAB. Jika diluar ruang lingkup tersebut, *player* Genshin Impact akan menggunakan istilah yang berbeda sesuai dengan masyarakat terdekatnya.

*Player* Genshin Impact memiliki waktu yang berbeda beda dalam memahami interaksi simbolik yang terjadi. Perbedaan pengalaman dan waktu bermain merupakan faktor beradaptasinya dengan istilah istilah yang ada. *Player* dengan pengalaman yang hampir sama dan jam waktu bermain lebih lama cenderung akan lebih cepat dalam memahami beberapa istilah yang ada. Sebaliknya, *player* yang tidak memiliki pengalaman game serupa dan baru pertama kali bermain akan sedikit lebih lama dalam memahami istilah istilah Genshin Impact.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

### 1. Bagi masyarakat umum

Penggunaan istilah dalam ruang lingkup Genshin Impact sangatlah luas. Ada beberapa *player* yang akan berbeda persepsi dengan *player* lainnya. Karena banyaknya dan perbedaan makna dari istilah ada kalanya *player* saling memberikan bantuan terhadap *player* yang tidak mengerti ataupun awam dengan ruang lingkup Genshin Impact.

### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal yang sama terkait subjek atau objek yang sama untuk memperluas interaksi simbolik Genshin Impact. Interaksi simbolik seperti gaya pakaian yang dipakai oleh karakter karakter Genshin Impact. Mengingat saat ini sekitar 58 karakter yang sudah rilis per patch 4.6.