

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai Komunikasi Interpersonal *Player* dalam Komunitas Roleplay Bernama Jogjagamers dalam menyelesaikan masalah seperti misinterpretasi, konflik peran, atau perbedaan ekspektasi dalam komunikasi dapat diminimalisir dengan fitur-fitur yang disediakan oleh komunitas sehingga membuat para pelaku dapat terus berkomunikasi baik secara verbal jika itu memungkinkan dan non-verbal dengan aplikasi yang mungkin lebih sering digunakan oleh para pemain, beberapa fitur server dalam melakukan roleplay seperti perintah yang sering digunakan oleh kebanyakan pemain adalah /me ketika karakter sedang melakukan sesuatu dan /do mendeskripsikan sesuatu maka kesalahpahaman antara pemain bisa diminimalisir dan juga fitur animasi yang menegaskan bahwa karakter yang sedang digunakan melakukan suatu hal, konflik peran yang terjadi memang terjadi namun ada konteks yang berbeda seperti antara administrator dengan player ataupun karakter dengan karakter.

5.2 Saran Penelitian Selanjutnya

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mungkin penelitian ini masih terlalu bersifat general tetapi masih bisa diperdalam lagi dalam konteks yang lain yang melibatkan antara komunikasi interpersonal dengan kegiatan roleplay.