

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan telah dijelaskan di bab sebelumnya sesuai dengan judul “POLA KOMUNIKASI PEMAIN SQUAD MOBILE LEGEND UNIVERSITAS SANATA DHARMA” dapat ditarik kesimpulan bahwa *squad* “HARAM” dalam proses *match* dan *solo party* terdapat perbedaan yang cukup banyak dalam segi pola komunikasi. Pola komunikasi yang lebih menonjol ketika *match* cenderung kepada pola komunikasi sirkular yang dimana dalam pertandingan atau fase *in-game* terjadi adanya *feedback* antara komunikator dan juga komunikan. Dalam proses *match* pola komunikasi primer dan sekunder ditemukan hanya dalam saat tertentu saja seperti penggunaan media kedua yang hanya digunakan ketika para anggota kelompok tidak berada dalam satu ruangan.

Sedangkan ketika bermain *solo party* lebih menonjol ke primer dan sekunder. Pola ini lebih banyak muncul ketika para pemain bermain *solo party* hal ini dikarenakan ketika berkomunikasi pemberian informasinya menggunakan media kedua dan simbol tertentu, sementara pola komunikasi sirkular ketika bermain *solo party* tidak begitu menonjol karena para pemain lebih mengandalkan ego masing-masing selama permainan.

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa diberikan oleh peneliti dalam mengkaji penelitian terkait pola komunikasi yang berfokus pada pola komunikasi kelompok ketika bermain *game*. Indonesia sendiri memiliki banyak kelompok yang memainkan *game online* dan salah satu diantaranya adalah *Mobile Legends*. Peneliti berharap agar tema pola komunikasi ini terutama yang berhubungan dengan *game* dapat menjadi penambah wawasan bahwa *game online* bukan hanya sekedar untuk menghibur saja. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk para peneliti selanjutnya yang tertarik untuk membahas tentang pola komunikasi kelompok pemain *game Mobile Legends*.

