

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi berdasarkan hasil penelitian pola komunikasi virtual pada pemain *game online valorant* yang telah diuraikan dan dianalisa. Bahwa dalam objek penelitian ini telah terbentuk suatu pola komunikasi multi arah dimana komunikasi dapat terjadi di dalam tim dan komunikasi itu bersifat terbuka tanpa adanya batasan bagi pengguna dalam memberikan informasi, sehingga komunikasi dapat berjalan lancar.

Adapun teori komunikasi pada Harold D. Laswell telah berjalan dengan baik, bagaimana komunikator dapat memberikan informasi ataupun arahan dengan tujuan yang jelas demi berhasilnya suatu kerja sama pada tim, dengan memberikan informasi sesuai dengan bagaimana cara pemain tersebut dan memakai karakter agen dengan kemampuan khusus yang telah dimiliki. Begitu juga dengan komunikan dapat menerima informasi dengan baik yang telah diberikan oleh komunikator kepada komunikan. Meskipun tidak semua dapat mengikuti arahan tersebut, akan tetapi dari hasil yang telah ditemukan pada teori komunikasi ini dalam penyampaian dan tujuan dari suatu komunikasi telah berjalan dengan baik di dalam permainan *game online valorant*. Kemudian pada teori *Computer Mediated Communication* pada komunikasi virtual telah berjalan sangat baik dan saling terhubung dimana mereka dapat melakukan komunikasi dengan bebas tanpa adanya batasan jarak dan waktu, mereka dapat menggunakannya melalui jaringan internet dengan dukungan program aplikasi yaitu pada *game online valorant* yang kemudian di dalam aplikasi tersebut sudah dilengkapi dengan fitur obrolan baik secara *chat text* ataupun *voice chat*.

Dari hal tersebut maka terjadinya suatu fenomena pada ruang siber dalam melakukan aktifitas ataupun suatu komunikasi yang telah terjadi. Hal ini dapat dikaitkan dengan etnografi virtual, dimana mereka para pemain *game online valorant* telah membentuk suatu komunikasi virtual untuk kebutuhan informasi yang terkait pada strategi permainan, sehingga secara langsung dapat terbentuknya rasa untuk saling bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan yakni memenangkan pertandingan. Komunikasi yang telah terjadi para pemain cukup fleksibel dalam menyampaikan informasi kepada rekan tim nya, seperti bagaimana mereka menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh semua anggota tim. Selain itu juga mereka para pemain dapat memberikan toleransi kepada rekan tim dengan tujuan mencegah adanya hambatan di dalam anggota tim dan bertujuan agar tim semakin berkembang dengan memberikan permainan yang baik pada kedepannya. Hal ini pada proses interaksi asosiatif sangat baik dilakukan bagi perkembangan dan kualitas bermain pada tim di dalam suatu permainan.

## 5.2 Saran

Bila dilihat dari hasil penelitian dan kesimpulan yang ada, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Peneliti berharap untuk lebih lanjut penelitian serupa dapat berkembang dengan menemukan hasil temuan baru yang ada di dalam permainan *game online* pada setiap interaksi pola komunikasi dengan menggunakan teori – teori baru secara khusus untuk membahas suatu fenomena di dalam permainan *game online*.
2. Bagi para pemain *game online* dalam berkomunikasi hendaknya para pemain dapat menggunakan fitur obrolan *chat text* ataupun *voice chat* secara maksimal, mengingat kemenangan dalam tim tidak bisa di dapat oleh diri sendiri. Namun dibutuhkan kerja sama yang baik dengan saling berkomunikasi baik secara personal maupun kelompok di dalam anggota tim untuk mendapatkan informasi dan strategi dalam permainan. Jika di dalam tim terdapat ego dari salah satu pemain, hal yang seharusnya dilakukan rekan tim nya ialah dengan memberikan toleransi yang baik kepada pemain tersebut.