

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa *interpersonal relations* dibentuk oleh masing – masing sikap individu yang berbeda dan menjadi utuh saat masuk kedalam satu kelompok dan memiliki tujuan yang sama. Hal tersebut dapat disimpulkan melalui beberapa poin sebagai berikut:

1. Hubungan interpersonal pada Grup Sans saat bermain game online Mobile Legend terbentuk dari tiga kebutuhan individu yaitu, inklusi, kontrol dan afeksi. Pada tahapan awal untuk memutuskan bergabung pada Grup Sans. Setiap individu rata – rata memiliki dorongan yang sama yaitu, diundang oleh temannya, mencari teman baru dan memiliki ketertarikan terhadap game online Mobile Legend. Beberapa orang memiliki sikap yang ingin mendominasi ketika pembahasan game Mobile Legend dan lainnya hanya sebagai pendengar.
2. Tahapan kedua, ketika individu sudah masuk kedalam grup dan memiliki rasa untuk memimpin dalam permainan. Sedangkan anggota lainnya sebagai pengikut atas perintah yang disampaikan oleh anggota yang mendominasi. Sehingga, akan menghasilkan kekuatan dan tujuan yang sama yaitu kemenangan saat bermain Mobile Legend.

3. Tahapan ketiga, ketika individu sudah memiliki keakraban secara emosional antara satu sama lain. Kebutuhan tersebut untuk menjalin persahabatan dengan teman yang sama sekaligus berusaha meningkatkan hubungan solidaritas saat bermain game. Namun, setiap anggota ada yang menunjukkan bahwa kasih sayang dapat berpengaruh dan ada juga yang tidak.
4. Discord menjadi salah satu media sosial yang efektif dalam meningkatkan hubungan interpersonal. Intensitas saat bermain *game online* ketika menggunakan Discord lebih tinggi dibanding dengan menggunakan aplikasi lain. Interaksi yang terjalin secara intensif menghadirkan pertemanan yang akrab dan saling membutuhkan satu sama lain.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi Grup Sans maupun bagi akademisi yang akan melakukan penelitian lanjutan mengenai komunikasi kelompok. Maka, terdapat saran diantaranya yaitu:

1. Bagi Grup Sans
 - a. Hubungan interpersonal dalam Grup Sans perlu ditingkatkan agar masing – masing anggota mendapatkan rasa nyaman dan kebersamaan terutama dalam bermain game online.
 - b. Solidaritas yang dibentuk oleh Grup Sans seharusnya tidak berfokus pada solidaritas virtual, namun dapat membentuk solidaritas secara

langsung atau sosial. Sehingga akan menumbuhkan rasa keakraban dari dalam diri individu

- c. Grup Sans perlu menghidupkan anggota yang sudah tidak aktif dan memiliki tujuan yang jelas untuk kedepannya agar tetap mempertahankan anggota.

2. Bagi Masyarakat

- a. Discord merupakan salah satu media sosial yang efektif. Namun, jika memakainya hanya sebagai alat *sharing* untuk bermain game tidak akan menemukan hal baru. Alangkah baiknya diseimbangkan dengan hal – hal lainnya diluar *game oline*.
- b. Hubungan interpersonal yang terbentuk didalam kelompok sebaiknya dilakukan dengan baik dan kasih kepercayaan terhadap individu lain. Sehingga akan mendapatkan hubungan interpersonal yang erat.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini merupakan penelitian studi kualitatif *interpersonal relation* dalam sebuah kelompok Discord yang berfokus pada game online Mobile Legend. Namun, terdapat banyak hal yang dapat dibahas dalam kelompok Discord. Maka dari itu peneliti selanjutnya diharapkan melihat sudut pandang lain yang ada pada aplikasi Discord.

