

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan melalui metode penelitian pengambilan data observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti berdasarkan rumusan masalah, bagaimana pola komunikasi *virtual* pengguna *game online mobile legends*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pemain *game online mobile legends* melakukan komunikasi *virtual* yang telah tersedia dalam *room chat* dan *voice chat* antar sesama tim dalam mengarahkan dan berkoordinasi. Bentuk komunikasi yang dilakukan berdasarkan dua tahap komunikasi di antaranya. Komunikasi sebelum memulai pertandingan yang berupa Komunikasi sapaan tersebut berupa kata-kata pengawalan komunikasi yaitu *hy*, *hallo*, *salam kenal*, *asal kota dari mana* dan terkait hal-hal yang mendominasi untuk berkomunikasi. Kemudian berlanjut dengan komunikasi terkait hasil *rank* yang telah di peroleh, seperti peringkat berapa yang telah dicapai dan skor *rank* tertinggi yang sering digunakan dalam permainan tersebut. bentuk komunikasi yang di tunjukan terkait pemilihan wilayah (*arena*) untuk bertempur yang akan di tempatkan

komunikasi yang digunakan dalam *in game* (di dalam pertarungan) yang menggunakan *voice chat* (komunikasi langsung) yang tersedia didalam fitur komunikasi *game online mobile legends*, Komunikasi tersebut berupa penyampaian tentang penyerangan, memperhatikan *line* dan menjaga wilayah (*turet*) masing-masing. Kemudian didalam komunikasi *in game* (di dalam pertarungan) secara *chat room*, biasanya menggunakan bentuk-bentuk komunikasi yang yang telah tersedia didalam fitur komunikasi *chat tex* didalam *game mobile legends*.

Sehingga proses komunikasi para pemain *game mobile legends* sangat diperlukan untuk mencapai puncak kemenangan yang tinggi. Namun bukan berarti dalam proses komunikasi *virtual* tidak ada hambatan atau gangguan sama sekali, justru hambatan dan gangguan yang banyak terdapat pada komunikasi *virtual*. Seperti sinyal dan cuaca yang

tidak stabil, sehingga dapat mengakibatkan para pemain memilih untuk meninggalkan permainan dan diberikan sanksi penurunan kredit skor dan tingkatan rank yang menurun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka terdapat saran dari peneliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi narasumber pengguna game online mobile legends

Game online mobile legends dapat menjadi media yang bermanfaat dalam berkomunikasi dan sebagai tempat untuk bersosialisasi dengan teman-teman lama. Tentunya dengan tujuan yang berbeda-beda bagi setiap pemain namun memanfaatkan dengan baik secara positif.

Pemain *game online mobile legends* diharapkan dapat bermain sewajarnya dan tidak berlebihan sehingga dapat membagi waktu luangnya dengan optimal, Agar pendidikan yang ditempuh dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Dalam permainan *game online mobile legends* para pemain juga diharapkan mampu tetap saling menjaga interaksi dan komunikasi dengan baik, sehingga dapat mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan dalam berkomunikasi.

2. Bagi masyarakat

Game online mobile legends merupakan media hiburan yang sebenarnya memiliki manfaat positif bagi para pemainnya. Masyarakat diharapkan dapat mengetahui manfaat positif dari game tersebut. yang dimana game dapat mengembangkan kecerdasan otak, menghasilkan uang, menghilangkan stres, melatih kerjasama, melatih kesabaran, menambah pertemanan dan tentunya mengembangkan cara berkomunikasi terhadap orang lain.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji pemain (*player*) *game online mobile legends* dari sudut pandang lain, seperti komunikasi yang membangun sisi positif dan manfaat dalam berkomunikasi dan bermain *game online mobile legends*.