

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Bahwa dikatakan dari observasi dan juga dari analisis penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terhadap para pemain *game mobile legends* komunitas Surabaya Jancukers dengan hubungan komunikasi interpersonal yang mereka tunjukkan dan dipahami adalah interpretasi suatu bentuk elemen-elemen yang ada dalam komunikasi interpersonal terbentuk secara spontan dan juga timbul dari akibat kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sehingga munculnya karakteristik komunikasi interpersonal dari sebab akibat dan dampaknya terhadap mereka dan juga dalam hubungan komunikasi interpersonal mereka sendiri ataupun terhadap orang lain sehingga, menjadi tolak ukur dan dasar pembahasan dari penelitian komunikasi interpersonal terhadap pemain *game mobile legends* sendiri. Faktor-faktor dan fenomena-fenomena baik yang sesuai dengan teori ataupun munculnya hal baru didalamnya menjadi persepektif baru dalam penelitian dimana soal rasa, pola pikir, tindakan, dan juga perilaku atau sikap yang mencerminkan komunikasi interpersonal terdapat dari segala aspek hubungan, faktor, landasan, dan juga tujuan dari komunikasi interpersonal yang terbentuk secara spontan dan alamiah mengingat tanpa ada unsur paksaan dan juga kesengajaan dalam membentuk juga menjaga komunikasi interpersonal yang terlihat.

1. Keterbukaan (*Openess*)

Para pemain *game Mobile Legends Bang Bang* menjalin hubungan keterbukaan agar terjalin komunikasi yang efektif dan juga baik dalam mengkomunikasikan strategi dan juga pembahasan pada saat bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Peran masing-masing dari mereka saling mempengaruhi satu sama lainnya, namun tidak semua hal dapat diungkapkan oleh masing-masing pemain apabila mereka sedang bermain bersama ataupun bersama orang lain diluar ruang lingkup hubungan komunikasi interpersonal mereka. Karena didasari minat dan juga tujuan mencari kesenangan yang dapat mereka lakukan bersama-sama, sehingga keterbukaan diantara mereka masing-masing dapat terjalin baik dengan apa adanya tanpa ada unsur paksaan.

2. Empati (*Empathy*)

Empati dalam persepektif komunikasi interpersonal antar pemain *game Mobile legends Bang Bang* sudah terlihat dari mereka masing-masing walaupun bukan perkara mudah dalam membangun sebuah hubungan dalam komunikasi interpersonal dimana terlihat cara mereka mendukung, saling ejek, bahkan hingga mengatakan kata-kata kasar adalah wujud dari mereka ciptakan agar menguatkan hubungan pertemanan mereka dalam berkomunikasi interpersonal sehingga empati yang ditimbulkan bersifat spontan dan tidak dasar paksaan dan memiliki sifat saling berbagi ataupun menyemangati mereka dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*

3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Dalam konteks pemain *game Mobile Legends Bang Bang* yang ditujukan masing-masing individu adalah dimana sikap sportivitas dan juga saling melindungi satu sama lain dalam permainan menjadi pondasi utama dalam membina dan menjaga komunikasi diantara mereka walaupun dalam konteks non-verbal atau verbal yang mereka tunjukan bersifat negatif dimata orang lain tetapi bagi mereka justru menjadi penyemangat dan motivasi bagi diri sendiri untuk bermain lebih baik dan bagus dan juga kompak bersama tim sepermainan mereka sehingga dampak yang dihasilkan dalam sebuah permainan adalah kecocokan dan kekompakan dalam sebuah tim untuk memenangkan sebuah pertarungan.

4. Sikap Positif (*Positiveness*)

Para Pemain *game Mobile Legends Bang Bang* saling memiliki kredibilitas dan juga kompetensi masing-masing terhadap sikap positif terhadap sesama para pemain jika mengalami soal rasa dan juga pengalaman dalam bermain disaat menang maupun kalah dimana walaupun ada kata-kata kasar yang dilontarkan dalam sebuah permainan akibat dari permainan yang sedang mereka lakukan tetapi tidak berhenti untuk terus berusaha memberikan permainan terbaik mereka walaupun terkadang disatu kondisi mereka mengalami kejenuhan terhadap kekalahan yang beruntun dan bagi mereka kemampuan bermainlah yang membuat sikap dan komentar positif akan muncul untuk mereka bukanlah hanya sekedar perkataan yang hanya mencaci maki para pemain lainnya tetapi

dapat memberikan permainan terbaik dalam sebuah pertandingan itu yang menjadi penting.

5. Kesetaraan (*Equality*)

Dalam komunikasi interpersonal antar pemain *game Mobile Legends Bang Bang* mengenai kesetaraan adalah dimana didalam satu ruang lingkup yang cukup dekat dengan mereka akan dapat menerima dan lebih terbuka untuk saling memahami dan mengerti kondisi pemain lainnya yang berinteraksi dengan mereka secara langsung, walaupun setara tidak mengharuskan setiap orang untuk menerima dan setuju dengan hal yang dihadapkan kepada mereka namun setara disini dimaksudkan adalah saling menghargai kekurangan dan kelebihan masing-masing pemain dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

B. SARAN

Sekiranya dalam penelitian komunikasi interpersonal dalam pemain *game Mobile Legends Bang Bang* dapat lebih dalam hingga bagaimana dapat mengetahui dan mempelajari dari aspek psikologi komunikasi masing-masing individunya terhadap globalisasi teknologi khususnya pemanfaatan *game online* yang bersifat *mobile* atau perangkat *handphone* guna mendapatkan hal-hal yang lebih terperinci dan lebih detail sehingga dapat mengungkap hal-hal baru yang terkait dengan komunikasi interpersonal dalam rana ilmu pengetahuan komunikasi dan teknologi, mengingat seiring perubahan jaman dan juga waktu membuat penelitian yang bersifat teknologi hanya bersifat sementara ataupun ambigu sehingga harus disesuaikan dengan waktu dan juga

era kepopuleran topik pembahasan mengenai teknologi dari persepektif komunikasi khususnya tentang persoalan *game virtual*. Terutama dalam komunikasi interpersonal dimana setiap pemain yang memiliki latar belakang yang berbeda tetap dapat membangun dan menumbuhkan komunikasi interpersonal khususnya dengan teman satu angkatan dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Komunikasi interpersonal juga dapat difungsikan sebagai pembentukan karakter baru ataupun dari lingkungan interaksi mereka yang turut berperan aktif dalam pengaruhnya terhadap komunikasi interpersonal, sehingga tingkat kepentingan dan juga soal rasa yang dirasakan menjadi sangat penting untuk diperhatikan dalam hubungan komunikasi interpersonal.