

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pengkajian komunikasi interpersonal antaranggota Komunitas Board Game Yogyakarta (Koboy), dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal dalam komunitas ini berjalan secara aktif dan konsisten dengan menerapkan lima indikator komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito, yaitu keterbukaan, empati, sikap saling mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kelima indikator tersebut tampak dalam interaksi langsung ketika anggota berkumpul dan bermain board game secara luring maupun dalam komunikasi daring melalui grup WhatsApp komunitas. Selain itu, anggota Koboy juga membangun pemahaman melalui komunikasi simbolik, yang terlihat dari cara mereka memahami simbol-simbol dan mekanisme permainan dalam board game sebagai bagian dari interaksi sosial.

Komunikasi interpersonal ini berhasil menciptakan suasana komunitas yang nyaman, ramah, dan membuat para anggota merasa dihargai serta memiliki tempat dalam komunitas, terlepas dari latar belakang usia, pengalaman, atau tingkat keahlian dalam bermain board game. Namun ditemukan beberapa hambatan yang masih perlu diperhatikan, seperti perasaan sungkan dari anggota baru untuk terlibat aktif, ketidaksabaran dari sebagian anggota dalam proses permainan, serta terbatasnya akses terhadap grup-grup komunikasi tertentu yang berpotensi menciptakan kesenjangan informasi dan interaksi. Oleh karena itu, meskipun komunikasi interpersonal dalam Koboy secara umum telah berjalan baik, masih dibutuhkan upaya reflektif dan perbaikan agar prinsip inklusivitas dan kesetaraan dapat terwujud lebih optimal dalam seluruh aspek komunitas.

Keberlangsungan komunikasi yang terjalin dalam Komunitas Board Game Yogyakarta (Koboy) tidak dapat dilepaskan dari peran penting Morse sebagai board game cafe. Cafe ini bukan hanya sekadar tempat untuk bermain, tetapi

juga menjadi ruang sosial yang mendukung terbangunnya interaksi dan relasi antaranggota komunitas karena Morse juga berperan sebagai pemantik awal bagi individu yang belum mengenal board game. Morse tidak hanya mendukung aktivitas komunitas secara logistik, tetapi juga secara sosial, sebagai ruang yang mempertemukan minat terhadap board game dan memperkenalkan board game kepada Masyarakat luas.

5.2. Saran

Penulis dalam menyusun karya tulis ini menemukan beberapa saran untuk perbaikan komunitas board game Koboy dan pengelola cafe.

1. Kenyamanan dalam penerimaan anggota dalam komunitas ini perlu dipertahankan dan ditingkatkan dengan cara menyusun *Code of conduct* yang disepakati menjadi nilai-nilai bersama sehingga komunitas memiliki nilai-nilai bersama dalam menjalankan aktivitasnya, sekaligus dapat menjadi referensi bagi anggota pemula yang baru bergabung ke dalam komunitas.
2. Meninjau ulang grup komunikasi agar kesetaraan dalam komunitas lebih terasa, sehingga transparansi dan peluang keterlibatan dapat diakses oleh seluruh anggota.
3. Penyusun juga memberikan saran bagi diri sendiri untuk melakukan perbaikan yang diperlukan agar karya tulis ini menjadi lebih baik untuk digunakan sebagai referensi bagi siapapun yang membutuhkan.