

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan dianalisa pada bab IV, mana peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari fitur komunikasi, komunikasi virtual yang lebih banyak digunakan oleh tim *the spartan squad* adalah komunikasi virtual menggunakan *microphone* karena *microphone* lebih mudah bagi anggota tim *the spartan squad*.

2. Dari proses komunikasi, proses komunikasi virtual terjadi karena adanya jaringan internet, interaksi antara anggota tim, dan menggunakan alat-alat membantu seperti *headset*. Proses komunikasi virtual terjadi melalui *headset* dengan menggunakan jaringan internet dan berkomunikasi kepada anggota tim *the spartan squad*. Seperti yang dijelaskan dalam jurnal internet sebagai media komunikasi, komunikasi virtual yang digunakan sistem teknologi (melalui kabel atau satelit). Kabel merupakan koneksi antara kabel headset dan transmisi perubahan suara ke satelit dan menyampaikannya kepada anggota tim lain.

3. Dari hambatan komunikasi, tim *the spartan squad* menjelaskan bahwa mempunyai beberapa jenis hambatan saat bermain dan menjadi gangguan terjadi komunikasi virtual :

1. Gangguan komunikasi virtual akibat *headset* dan *keyboard*

Gangguan komunikasi virtual akibat *headset* dan *keyboard* yang dimaksud adalah peralatan yang dipakai belum mempunyai kemampuan pemakaian yang cukup untuk mentransmisikan jaringan kepada anggota tim lainnya.

2. Gangguan komunikasi virtual akibat internet

Gangguan komunikasi virtual akibat internet merupakan sebuah gangguan komunikasi yang sangat fatal karena tanpa ada jaringan internet saat *game* berlangsung komunikasi virtual tidak dapat berinteraksi dengan anggota tim lainnya

5.2 Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang belum terpecahkan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran. Saran tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya

Komunikasi virtual masih mempunyai banyak perkembangan, karena dengan adanya teknologi yang semakin canggih, komunikasi virtual sering terjadi pada dunia maya.

2. Bagi pihak lain

Semoga penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan tentang proses komunikasi virtual yang terjadi sampai dengan proses hambatan komunikasi virtual.