

BAB V

SIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu mengenai bentuk komunikasi antarpersonal pecandu *game online Apex Legends* dalam sebuah komunitas *Discord Apex Legends Indonesia*, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas ketika sedang bermain bersama, terdapat dua hal yang terbentuk didalamnya yaitu yang pertama adalah model komunikasi, model komunikasi yang terbentuk ketika anggota komunitas sedang bermain bersama dan saling berkomunikasi untuk membentuk kerja sama sebuah tim. Dalam model ini dimana para pemain saling mempengaruhi pemain lain untuk melakukan tindakan atau mengambil keputusan yang tepat supaya dapat memperoleh suatu hasil yang bagus yaitu memenangkan sebuah permainan. Yang kedua adalah pola komunikasi, seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa ditemukan adanya dua pola komunikasi yang terjadi yaitu pola komunikasi sekunder dan sirkuler. Pola komunikasi sekunder terjadi dikarenakan para anggota komunitas berinteraksi melalui sebuah media yaitu *Discord*, pada saat itu juga pola komunikasi sirkuler terjadi dimana anggota yang sedang berinteraksi tersebut melakukan percakapan yang terus menerus dari awal permainan dimulai hingga sebuah permainan itu selesai, percakapan

dilakukan tanpa berhenti guna untuk memberikan informasi – informasi penting terkait permainan yang sedang mereka jalankan supaya tidak terjadi kekalahan atau miskomunikasi.

2. Dalam komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas ketika sedang tidak bermain, terdapat dua hal yang terbentuk didalamnya yaitu bentuk dan model komunikasi. Dalam bentuk komunikasi, terdapat tiga dari empat bentuk komunikasi yang ditemukan, pertama komunikasi lisan, yaitu dimana para anggota tentu saja melakukan interaksi atau percakapan dengan anggota lain meski sedang dalam keadaan tidak bermain, dengan adanya fitur telepon yang terdapat pada media yang digunakan, memungkinkan setiap anggota dari asal dan lokasi yang berbeda tetap saling terhubung. Bentuk kedua yaitu komunikasi tertulis, tidak hanya interaksi dalam bentuk lisan, namun juga ada yang berbentuk tertulis, dengan adanya forum diskusi, memungkinkan pada anggota melakukan interaksi tanpa harus saling menghubungi satu sama lain melalui telepon, melainkan seperti mengirim pesan dan menunggu anggota lain untuk menjawabnya. Yang ketiga yaitu komunikasi visual, bentuk komunikasi ini digunakan ketika staf pengurus komunitas memberikan informasi atau pengumuman yang berkaitan dengan permainan tersebut seperti informasi turnamen atau hanya sekedar merayakan tanggal merah dalam bentuk poster ucapan, dengan adanya bentuk poster, pesan yang disampaikan terlihat lebih kreatif dan tidak monoton layaknya teks biasa saja.

Dengan begitu, penulis dapat menyimpulkan bahwa komunikasi yang terjadi dalam komunitas ini sangat beragam, tergantung kegiatan apa yang sedang dilakukan atau pesan apa yang disampaikan, tidak hanya itu, anggota komunitas ini berkumpul dan bermain bersama dikarenakan memiliki tujuan yang sama. Semakin seseorang sering bermain, semakin ia termotivasi untuk melakukannya terus menerus, seperti yang sudah disebutkan pada kebutuhan motivasi milik McClelland, bahwa para pemain terdorong untuk bermain terus menerus adalah karena tiga hal ini, yaitu kebutuhan untuk berprestasi, berafiliasi dan berkuasa. Tiga hal tersebut menjadi motivasi pemain untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya supaya dapat bermain bersama anggota yang lebih baik juga.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan analisis pada penelitian ini, dengan ini penulis menyatakan sarannya kepada komunitas ini yaitu :

1. Tetap menjaga ekosistem dan lingkungan komunitas untuk tetap berjalan seutuhnya tanpa ada konflik yang mengganggu anggota lain.
2. Tetap memberikan informasi yang menarik seputar hal terkait dalam bentuk apapun mulai dari pengumuman biasa hingga bentuk kreatif lainnya.