BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam menjawab permasalahan penelitian, yaitu pola komuniksi virtual dan interaksi sosial pada komunitas *games online* dengan subjek pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official, berikut kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini.

Admin, moderator, hingga anggota dapat membuat suatu postingan mengenai Genshin Impact secara virtual di dalam komunitas, lalu berinteraksi dengan anggota lainnya melalui fitur komentar dan balasan. Melihat interaksi yang ada, hanya terdapat satu pola komunikasi di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official yakni pola komunikasi sirkular. Pola komunikasi sirkular muncul dalam interaksi antara admin atau moderator dengan anggota serta antar anggota komunitas virtual. Pola komunikasi sirkular merupakan proses penyampaian pesan dimana komunikator dan komunikan dapat saling bertukar fungsi. Pesan dari komunikator mendapatkan *feedback* atau umpan balik dari komunikan.

Di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official, terdapat berbagai bentuk interaksi sosial yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi. Kerjasama meliputi bantuan yang didapatkan melalui komunitas atau *games.* Persaingan di dalam komunitas pun mengenai keberuntungan dalam *games* yang dimainkan. Konflik yang muncul akan diatasi oleh pihak admin atau moderator.

5.2 Saran

Kebebasan berkomunikasi melalui internet dengan ruang tak terbatas salah satunya terjadi pada sosial media. Dalam hal ini, komunikasi virtual dalam komunitas virtual pun dapat menjadi sesuatu yang lebih kompleks ke depannya. Penelitian ini masih sangat mendasar terhadap hal tersebut.

Untuk penelitian ke depannya, peneliti dapat mengembangkan teori-teori baru yang secara khusus membahas komunikasi virtual pada komunitas-komunitas di internet. Diharapkan penelitian ini membuka wawasan baru bahwa komunikasi saat ini telah berkembang hingga ranah virtual.