

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengamatan pada penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Pemain *Game* Valorant Indonesia Pada Fitur Virtual”, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi yang terjadi diawali dengan adanya tim yang beranggotakan lima pemain. Lima pemain berkomunikasi menggunakan fitur virtual baik dalam *game* Valorant itu sendiri maupun melalui media eksternal seperti discord.

Pola komunikasi mulai terbentuk dengan diawali ditemukannya bahasa dan kode pada permainan. Bahasa dan kode yang terdapat dalam *game* Valorant dikomunikasikan oleh pemain untuk memberikan sebuah informasi. Ditemukan 11 kode dan bahasa yang terjadi didalam *game* Valorant. Kode dan bahasa tersebut dikomunikasikan melalui fitur virtual. Dalam penggunaan fitur virtual, peneliti mengidentifikasi adanya bentuk pola komunikasi primer, dan diteruskan menjadi pola komunikasi sekunder.

Pada bagian Interaksi pemain dalam *game* Valorant, ditemukan beberapa bentuk interaksi didalamnya. Interaksi pemain di dalam *game* Valorant berupa interaksi yang bersifat verbal dan non verbal, bersifat timbal balik dan terjadi secara berulang. Interaksi yang terjadi di dalam *game* Valorant sangat beragam, mulai dari yang jenis interaksi positif hingga negatif. Pada bagian ini, komunikasi yang berlangsung melalui fitur virtual dalam *game*

valorant merupakan bentuk pola komunikasi sekunder yang kemudian terdapat sebuah interaksi dan umpan balik yang disebut sebagai pola komunikasi sirkular.

Mengingat komunikasi pada pemain *game* Valorant terjadi dalam sebuah tim, maka peneliti menemukan adanya bentuk komunikasi kelompok di dalam tim. Dari pola komunikasi sirkuler terciptalah pola komunikasi kelompok yang melebur didalamnya. Pada komunikasi kelompok, peneliti menemukan adanya bentuk kekuasaan dalam kelompok, ukuran kelompok dalam komunikasi kelompok, dan pola komunikasi dalam kelompok.

Dari pengkategorisasian pola-pola komunikasi (primer, sekunder, sirkular, kelompok) yang ditemukan oleh peneliti, peneliti menemukan adanya kaitan antara interaksi pemain *game* Valorant dengan teori akomodasi komunikasi dan identitas sosial. Keterbukaan sesama pemain dalam bermain *game* Valorant membentuk adanya identitas sosial, keterbukaan ini ditemukan ketika terjadinya pola komunikasi sirkular. Oleh karenanya selama hasil pengamatan, peneliti menemukan hasil identitas sosial yang bersifat positif. Proses adanya identitas sosial ini terbentuk dari fitur virtual ketika informan sedang melakukan live streaming *game* Valorant melalui aplikasi tiktok.

Dari adanya identitas sosial tersebut dalam kasus keterbukaan sesama pemain, terdapat adanya proses akomodasi komunikasi. Proses ini dipicu karena adanya ketertarikan, kesamaan perilaku, dan kepribadian sehingga menyebabkan adanya proses akomodasi komunikasi. Kesamaan tersebut berupa bermain *game* Valorant, yang kemudian terjadinya interaksi yang terus

berlanjut, kesamaan lainnya adalah hobi ‘anak motor’ yang menyebabkan terjadinya proses akomodasi komunikasi dengan perilaku konvergensi. Pada kasus akomodasi komunikasi yang lain, ditemukan perilaku konvergensi dengan respon negatif. Hal ini terjadi karena adanya bentuk interaksi yang *toxic* dan proses penyesuaian bahasa dengan meniru nada, intonasi, dan aksen bertujuan untuk membuli, merendahkan, dan menghina, yang dimana menimbulkan norma yang tidak layak dalam percakapan.

Pada teori akomodasi komunikasi, perilaku divergensi tidak ditemukan, hal ini dikarenakan bermain *game* Valorant diperlukan adanya komunikasi yang bersifat dua arah sehingga saling menyatu dan bersifat mutual. Tentunya pemain secara aktif berusaha beradaptasi dan mencari cara agar saling terkoneksi antara pemain dengan pemain lainnya untuk meraih kemenangan. Kesimpulan paling akhir dari penelitian ini adalah, bahwa pemain *game* Valorant cenderung menerapkan pola komunikasi jaringan dari hasil temuan-temuan interaksi didalamnya. Dan, pola komunikasi kerap dipengaruhi oleh proses akomodasi didalamnya dan berpotensi terciptanya identitas sosial.

5.2 Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan adanya bentuk penelitian terbaru terkait pola komunikasi pemain *game online* lainnya pada fitur virtual, dan diharapkan dapat menemukan kasus keterbukaan antar sesama pemain karena terdapat perbedaan perilaku komunikasi pemain antara di dalam interaksi *game* dan di dunia nyata.

2. Perlu adanya penelitian yang membahas lebih spesifik ke dalam budaya dan komunitas pemain *game* Valorant, agar terdapat identifikasi baru dalam pola komunikasi.