

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari penemuan-penemuan yang ada dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa para pemain memiliki kesetaraan untuk menggunakan fitur-fitur komunikasi yang ada dalam permainan Valorant dan dapat menggunakannya sesuai dengan keinginan dan kenyamanan mereka masing-masing. Setiap pemain dapat menjadi pemberi informasi, penerima informasi, maupun menjadi keduanya. Pesan yang disampaikan selama permainan berlangsung tidak selalu mendapatkan *feedback* dari penerima pesan dan hal ini dapat disebabkan karena penerima pesan memang tidak ingin merespon pesan tersebut atau karena adanya gangguan dari koneksi internet yang menyebabkan *delay*. Valorant juga bersifat sinkron sehingga ini membatasi pemain yang ingin menghubungi teman yang sedang *offline* karena pesan tidak dapat diterima oleh pemain yang sedang *offline*.

Semakin tinggi *rank* yang dicapai pemain maka preferensi pemain dalam menggunakan fitur komunikasi akan semakin condong menggunakan *voice chat* karena pemain dengan pengalaman yang banyak lebih paham mengenai apa saja hal yang perlu dilakukan selama permainan berlangsung dan hal ini menyebabkan komunikasi dapat berlangsung lebih lancar. *Voice chat* menjadi lebih efektif karena pesan yang disampaikan dapat dilakukan dengan praktis dan cepat tanpa harus mengetik dan pemain dapat tetap fokus terhadap permainan yang sedang berlangsung.

Pola-pola komunikasi yang dijabarkan oleh Arifah & Candrasari (2022) masing-masing terjadi dalam *game* Valorant di mana pola komunikasi primer terjadi saat pemain menggunakan fitur *quickchat*, pola komunikasi sekunder terjadi saat pemain menggunakan fitur komunikasi *voice chat* dan *text chat*, pola komunikasi linear terjadi ketika pesan yang disampaikan oleh komunikator saat

permainan berlangsung tidak diberi *feedback* oleh komunikan dan pola komunikasi sirkular terjadi ketika para pemain aktif menggunakan fitur komunikasi yang ada untuk terus bertukar informasi satu sama lain dalam permainan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti memiliki harapan yang besar untuk memperluas penggunaan teori *computer mediated communication* sebagai acuan dalam penelitian ilmu komunikasi kedepannya dan memperbanyak penelitian yang dalam prosesnya menggunakan metode netnografi mengingat perkembangan jaman yang berlangsung secara cepat dan terus berkembang semakin lekat dengan *cyberspace*.

5.2.2 Saran Praktis

Peneliti memiliki harapan yang besar bagi Riot Games sebagai *developer* dari *game online* Valorant untuk menambahkan fitur komunikasi yang memungkinkan pemain mengirimkan pesan kepada pemain yang sedang *offline* sehingga mempermudah para pemain untuk saling berinteraksi terutama bagi para pemain yang ingin mengajak bermain bersama kepada teman yang tidak *online*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA