

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pendekar Esports merupakan sebuah tim profesional *e-sport* yang menaungi pemain profesional di bidang Mobile Legends dengan jabatan yang terstruktur. Pemain bergabung ke Pendekar Esports karena bagi para pemain, Pendekar Esports adalah *e-sports* yang baik dan jelas, sebagai penyalur hobi para pemain yang juga turut menghasilkan uang. Pemain tinggal bersama di *gaming house* yang berlokasi di Pondok Indah. Setiap harinya, para pemain berkewajiban untuk latihan dan berkomunikasi satu sama lain.

Pendekar Esports memiliki lima pemain utama yang menjadi narasumber dalam penelitian ini. Pemain dari tim utama Pendekar Esports yaitu 3Martzy, Floki, Iqiino, Baymax dan Speechless. Para pemain memiliki pengalaman yang banyak di bidang Mobile Legends dan telah memasuki berbagai tim hingga sampai saat ini berada di Pendekar Esports. Pada awal Pendekar Esports dimasuki oleh dua pemain Filipina, Timnya mengalami berbagai kendala dalam berkomunikasi. Namun, karena Pendekar Esports rutin dalam mengadakan *bonding*, latihan dan turnamen sehingga sampai saat ini komunikasi tim pun semakin membaik.

Pemain memiliki proses komunikasi yang pada awalnya kurang baik karena adanya pemain Filipina yang masuk, namun karena *chemistry* dan interaksionisme simbolik yang tercipta dan usaha para pemain untuk memperbaiki komunikasinya, pada akhirnya komunikasi tim pun membaik hingga mencapai kemenangan.

Para pemain memiliki perbedaan sikap ketika berada di *gaming house* lain dan di *gaming house* Pendekar Esport. Ketika di *e-sport* ini mereka menjadi jauh lebih disiplin. Para pemain juga memiliki perbedaan sikap ketika latihan dan berkompetisi. Para pemain secara natural dari pikirannya tersendiri membentuk perilaku bahwa ketika latihan, mereka dapat melakukan sesuatu lebih bebas dibandingkan ketika berkompetisi di venue yang harus profesional. Kemudian, para pemain pun membentuk sebuah kebiasaan yang sama ketika sebelum berkompetisi

yang telah dikonfirmasi oleh Managernya. Hal ini menunjukkan bahwa para pemain membentuk interaksionisme simbolik konsep *mind* karena pemain memiliki pemikirannya sendiri terhadap apa yang harus dilakukan sesuai dengan situasi dan kondisinya.

Sebelum memasuki Pendekar Esports, para pemain adalah seorang pengguna aplikasi Mobile Legends yang mengikuti turnamen - turnamen biasa sehingga hal ini memasuki konsep kedua Interaksionisme Simbolik yaitu *Self* bagian I. Untuk konsep Me adalah ketika pemain memasuki tim Pendekar Esports dimana individu pemain disebut sebagai pemain profesional.

Konsep interaksionisme simbolik yang ketiga, yaitu *society*. Hal ini terbukti adanya interaksionisme simbolik dengan terciptanya kata-kata yang dipahami oleh lingkup pengguna Mobile Legends, seperti Maniac dan Savage yang seluruh pemain Mobile Legends mengetahui apa arti dari perkataan tersebut. Kemudian, terdapat pula tindakan / perkataan yang dipahami oleh seluruh pemain Pendekar Esports yang secara khusus terbentuk di tim ini. Sehingga hal ini membuktikan bahwa telah terbentuknya sebuah kebiasaan dan bahasa khusus para pemain Mobile Legends dan tim Pendekar Esports.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul Analisis Komunikasi Kelompok Para Pemain Game Mobile Legends pada Komunitas Pendekar Esports diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang membahas mengenai komunikasi dalam tim permainan baik pc maupun moba karena sejauh penelitian, masih banyak yang meremehkan *e-sport* atau para pemainnya dan penelitian ini hanyalah membahas mengenai satu divisi yaitu Mobile Legends. Diharapkan agar peneliti selanjutnya meneliti permainan dan tim lain agar bertambahnya pengetahuan masyarakat mengenai *e-sport* bertambah.

5.2.2 Saran Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah pengetahuan mengenai proses komunikasi pemain, dari awal terbentuk hingga saat ini yang mengalami perkembangan. Interaksi para pemain yang pada akhirnya membentuk sebuah Interaksionisme simbolik. Dapat berupa pengetahuan secara umum, hingga secara khusus yaitu pemain *e-sports* lainnya.

