

## BAB V

### KESIMPULAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Tim Sunflower merupakan tim yang sangat komunikatif. Hal ini terlihat dalam interaksi yang hadir dari seluruh tahapan proses pertandingan, yakni mulai dari sesi *draft*, pertandingan dan evaluasi. Terdapat dua tahapan proses yang menunjukkan persamaan yakni saat proses *draft* dan evaluasi. Dari kedua proses tersebut, yang berperan memimpin interaksi dari awal hingga akhir adalah *leader*, sehingga yang akan mengikuti arahan pemimpin adalah seluruh anggota tim. Namun, seluruh anggota tim dapat mengutarakan pandangannya maupun usulannya kepada *leader*. Dengan kata lain, untuk alur komunikasi yang tercipta ialah dari *leader* ke seluruh anggota tim. Kemudian, tim Sunflower akan memberikan respon atau umpan balik kepada *leader*. Hal ini mengidentifikasikan bahwa *leader* yang menjadi pusat atau poros dari interaksi yang terjadi.

Bila dibandingkan dengan pola komunikasi yang ada, maka pola komunikasi roda merupakan pola yang sesuai dengan pola komunikasi tim Sunflower pada saat sesi *draft* maupun evaluasi. Alur komunikasi menunjukkan komunikasi ke bawah karena keterlibatan *Leader* berada pada level yang lebih tinggi dibandingkan pemain. Permainan juga memiliki hierarki yang mencakup *Shot caller* (satu orang) sebagai pemimpin yang menentukan setiap gerakan dalam pertandingan, mengendalikan semua peran, *Second Caller* adalah wakil pemimpin

yang mengelola informasi dan bertugas membantu teman dengan peran sebagai *roamer*, tiga pemain lainnya di jalur tengah, dengan *mid lane* peran mage, *gold lane* peran *marksman* dan *exp lane* peran *fighter*. Tim Sunflower berkomunikasi dalam situasi yang berbeda, seperti ketika mereka ingin memulai perang, memberikan informasi, meminta atau memberikan bantuan.

Pada saat awal pertandingan, para pemain bersama-sama menentukan strategi objektif dan kemudian *shot caller* akan menentukan seluruh keputusan dan arahan. Oleh karena itu, seluruh anggota tim mematuhi *shot caller*, pemain lainnya juga dapat menyampaikan situasinya kepada *shot caller*. Alur komunikasi yang terjadi adalah *shot caller* akan memberikan pesan kepada seluruh pemain. Kemudian, para pemain akan memberikan respon kembali yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan strategi selanjutnya yang akan diputuskan oleh *shot caller*. Dalam hal ini, *shot caller* menjadi pusat interaksi yang ada. Jika dibandingkan dengan pola komunikasi yang ada maka pola komunikasi roda merupakan pola komunikasi yang serupa dengan pola komunikasi tim Sunflower saat sesi awal pertandingan.

Pada pertengahan dan akhir pertandingan, seluruh pemain dapat bertindak sebagai komunikator dan komunikan. Namun keputusan akhir tetap ditentukan oleh *shot caller*. Pada tim sunflower alur komunikasi yang terjadi pada pertengahan dan akhir pertandingan seluruh pemain dapat memberikan pesan kepada siapapun. Dalam hal ini, seluruh pemain bertindak sebagai inisiator, kemudian pemain lainnya dapat memberikan respon atau umpan balik kepada siapapun. Namun, tetap

*shot caller* akan menentukan keputusan akhirnya walaupun seluruh anggota dapat memberikan sarannya. Jika dibandingkan dengan pola komunikasi yang ada, maka pola komunikasi yang terjadi adalah pola komunikasi semua saluran.

Arus komunikasi yang terjadi adalah gabungan dari arus komunikasi ke atas, komunikasi ke bawah, komunikasi horisontal dan komunikasi diagonal. Peranan klasifikasi kelompok tim Sunflower adalah peranan kelompok karena seluruh anggota tim saling memberikan semangat, ide dan tetap patuh terhadap hirarki tertinggi. Karena hal tersebutlah peranan kerja sama tim yang sangat baik. Para pemain juga bersedia membantu teman yang kesulitan ketika in game, memberikan semangat dengan kalimat yang positif jika mengalami kekalahan.

Setelah pertandingan selesai dilaksanakan, leader tim Sunflower memberikan evaluasi dengan cara berdiskusi kepada setiap pemain yang telah menyelesaikan pertandingan, hal ini dilakukan untuk memberikan masukan terhadap para pemain akan *gameplay* dan hasil analisis leader yang diperoleh sesuai pertandingan. Leader dari tim Sunflower juga mengumpulkan saran dari para pemain sebagai masukan yang akan di analisa kembali sesuai dengan kebutuhan permainan dan memberikan motivasi kepada setiap pemain agar di pertandingan selanjutnya para pemain bisa bertanding lebih maksimal dan meningkatkan performa permainan sehingga memperoleh hasil yang memuaskan untuk mencapai tujuan bersama.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat disampaikan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dan memberi manfaat untuk berbagai pihak.

### 5.2.1 Saran Akademis

Peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian membandingkan pola komunikasi tim mobile legends dari sudut pandang *scene* kompetitif pria dan wanita, sehingga hal tersebut akan memberikan hasil penelitian dalam perspektif lain.

### 5.2.2 Saran Praktis

Bagi para pemain dan setiap tim yang terbentuk didalam permainan game online Mobile Legends khususnya tim Sunflower diharapkan dapat memperhatikan dan meningkatkan setiap komunikasi yang dilakukan oleh para pemain maupun anggotanya, terutama yang menjadi bagian dalam konsep pola komunikasi agar setiap pertandingan dan permainan dapat mencapai hasil yang maksimal.