

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Aplikasi *game online* menawarkan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan aplikasi kencan tradisional. Fitur-fitur seperti *avatar*, *chat room*, dan aktivitas bersama dalam game memberikan kebebasan dan pengalaman unik bagi para pemain. Hal ini menciptakan lingkungan yang lebih santai dan alami untuk memulai percakapan dan membangun koneksi, yang dapat memengaruhi perkembangan hubungan romantis. Pada perkembangan hubungan pasangan, komunikasi yang tidak terburu-buru di awal interaksi dapat membuat hubungan semakin berkembang. Tidak hanya itu, dengan mengenali dan memahami pasangan terlebih dahulu sebelum bertemu langsung, dapat meningkatkan rasa ketertarikan satu sama lain sehingga kenyamanan dan kepercayaan hubungan menjadi lebih kuat.

Perkembangan hubungan oleh informan yang bertemu dengan pasangannya saat bermain *game online* dimulai pada tahap *contact*, yaitu mereka pertama kali bertemu dan berkenalan dengan pasangannya di dalam *game*, lalu bertukar media sosial dengan komunikasi yang bersifat umum. Setelah mengetahui media sosial satu sama lain, dalam tahap ini komunikasi menjadi lebih santai namun tetap memiliki batasan. Perkembangan selanjutnya yaitu ke tahap *involvement*, yang ditandai dengan komunikasi lebih terstruktur dan melibatkan lebih banyak pertukaran pesan. Tidak hanya itu, pada tahap ini kenyamanan dan kepercayaan satu sama lain menjadi lebih kuat. Yang ketiga adalah tahap *intimacy*, ditandai dengan kedalaman emosional dan keterlibatan satu sama lain menjadi lebih erat. Di tahap puncak ini, pasangan sudah saling terbuka dan komunikasi yang terjalin menjadi lebih intim, ditandai dengan pertemuan secara langsung atau memutuskan untuk berpacaran.

5.2 Saran

Setelah melihat penelitian yang telah dilakukan peneliti, Adapun saran akademis serta saran praktis:

5.2.1 Saran Akademis

Pada penelitian selanjutnya, calon peneliti dapat mengeksplorasi lebih lanjut dalam bidang yang sama dengan memperbanyak informan dan variasi konteks *game online*. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk memasukkan jenis *game online* yang lebih spesifik serta memperdalam pemahaman tentang bagaimana faktor-faktor tertentu, seperti *genre game* atau tingkat interaktivitas yang memengaruhi perkembangan hubungan romantis pasangan dalam *game online*. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh faktor-faktor eksternal, seperti norma-norma sosial dalam komunitas *game* atau fitur-fitur platform *game* tertentu, terhadap dinamika hubungan romantis.

5.2.2 Saran Praktis

Peneliti berharap pada *developer game online* untuk mempertimbangkan integrasi fitur-fitur yang memfasilitasi interaksi sosial yang lebih dalam dan memperkuat hubungan interpersonal antara para pemain. Fitur-fitur seperti ruang obrolan khusus pasangan, kegiatan kolaboratif yang mendorong kerja sama antara pasangan, atau bahkan fitur khusus yang dirancang untuk merayakan momen-momen spesial dalam hubungan romantis dapat meningkatkan pengalaman bermain *game online* bagi pasangan. Selain itu, pengembang juga dapat mempertimbangkan untuk memasukkan elemen-elemen edukatif tentang komunikasi yang efektif dan pembentukan hubungan yang sehat ke dalam permainan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan hubungan interpersonal bagi para calon maupun pemain *game online*.