

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul **PESAN KOMUNIKASI VIRTUAL TIM WISE PADA GAME ONLINE VALORANT DALAM MENYUSUN STRATEGI BERMAIN DI KOTA BANDUNG**, peneliti dapat menyimpulkan dengan beberapa hal:

- 1. Tujuan Pesan Komunikasi** yang paling sering digunakan oleh para pemain tim wise itu sendiri cenderung menggunakan fitur obrolan suara yang dimana kegiatan bertukar informasi dan menerima informasi berlangsung pada penggunaan fitur tersebut karena mereka merasakan keefektifan berkomunikasi bersama tim dalam menyusun strategi bermain. Para pemain sangat aktif dan selalu berusaha berkomunikasi dengan baik untuk memberikan kontribusi kepada tim dalam memberi informasi ataupun menerima informasi berupa strategi bermain melalui fitur obrolan baik pesan suara maupun teks dan simbol. Pada saat menerima informasi dari teman tim pun tespon pemain tim wise cukup beragam namun tidak semua pesan yang disampaikan dapat mereka turuti karena ada beberapa pertimbangan tersendiri bagi mereka seperti rasa percaya diri dan merasa yakin dengan keputusannya sendiri.

- 2. Pesan Verbal dan Non Verbal** yang digunakan tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain ini cenderung menggunakan fitur obrolan suara dibandingkan dengan fitur obrolan teks yang dimana termasuk komunikasi verbal terhadap kegiatan bertukar informasi dan menerima informasi. Sedangkan dalam bentuk non verbal yang sering digunakan tim wise itu sendiri dianggap menjadi unsur pendukung dalam berkomunikasi terhadap penyampaian informasi dan menerima informasi dalam menyusun strategi bermain. Bentuk pesan non verbal pada fitur obrolan yang sering digunakan oleh para pemain tim wise itu sendiri seperti fitur *ping wheel* yang dimana fitur *ping wheel* ini dapat mengirimkan informasi melalui simbol yang sudah tersedia untuk mengirimkan informasi kepada teman tim dalam menyusun strategi bermain.
- 3. Makna Pesan Komunikasi** pada kegiatan komunikasi pada *game online valorant* ini memang memiliki cara berkomunikasi yang unik. Pemaknaan bahasa atau pesan khusus baik verbal maupun non verbal yang dimana letak makna pada komunikasi yang terjadi dalam *game online valorant* menggunakan verbal maupun non verbal baik pengirim maupun penerima berjalan dengan sendirinya. Banyak sekali pemaknaan kata yang sering digunakan oleh tim wise itu sendiri seperti salah satunya kata “GG” yang dimana pengirim pesan tersebut telah mengakui keunggulan tim lawannya. Ada masih banyak makna atau bahasa khusus yang saat ini selalu digunakan oleh tim wise itu sendiri dalam menyusun strategi bermain pada *game online valorant*.

4. Hambatan Pesan Komunikasi yang terjadi dalam kegiatan komunikasi tim wise pada *game online valorant* cenderung kesalah pahaman atau salah penafsiran informasi yang telah disampaikan oleh komunikator atau teman tim itu sendiri salah ucap. Fitur obrolan suara menjadi media utama berkomunikasi tim wise dalam menyusun strategi bermain, penggunaan fitur obrolan suara ini dengan menekan tombol “U” agar informasi dapat tersampaikan namun hambatan ini muncul ketika komunikator tidak terus menekan tombol tersebut pada saat penyampaian informasi yang mengakibatkan informasi tidak tersampaikan sepenuhnya sehingga terjadi salah penafsiran pada komunikan. Selanjutnya ada hambatan mekanis yang dimana hambatan ini muncul akibat penggunaan media komunikasi yang dipakai seperti penggunaan fitur obrolan menjadi suatu hambatan yang dialami oleh para pemain tim wise seperti mendapatkan masalah dengan *microphone* atau *headset* yang dipakai.

Peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi partisipan. Bahwa tim wise melaksanakan kegiatan komunikasi virtual pada *game online valorant* melalui fitur obrolan sebagai medianya menggunakan bahasa khusus yang unik baik bentuk verbal dan non verbal, yang terdiri dari Tujuan Pesan, Proses Pesan, Makna Pesan, dan Hambatan Pesan dalam menyusun strategi bermain.

Dalam penelitian ini teori *computer mediated communication* dan komunikasi virtual dijalankan oleh pemain tim wise dapat berkomunikasi dengan bebas dan tidak ada batasan melalui fitur obrolan baik verbal maupun non verbal

pada *game online valorant* tanpa terbatas oleh jarak dan waktu antar pemain tim wise itu sendiri. Pesan komunikasi virtual terbentuk karena adanya suatu kebutuhan informasi terkait strategi bermain yang dapat berdampak langsung pada strategi permainan. Untuk meminimalisir hambatan komunikasi yang ada para pemain tim wise ini dapat menggunakan bahasa istilah yang menjadi bahasa khusus pada *game online valorant*, dan para pemain tim wise memiliki toleransi yang sangat baik walaupun para pemain tim wise memiliki latar belakang yang beragam.

5.2 Saran

Penelitian ini tentu jauh dari hasil yang sempurna, maka perlu saran dan kritik yang bermanfaat bagi semua pihak. Bagi penelitian pada umumnya maupun yang relevan dengan penelitian ini. Saran dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Sebaiknya memanfaatkan fitur obrolan pada *game online valorant* dalam berkomunikasi menyusun strategi bermain.
2. Sebaiknya para pemain *game online valorant* lebih memaksimalkan interaksi dalam menyusun strategi bermain pada fitur obrolan seperti yang dilakukan oleh pemain tim wise.
3. Sebaiknya memanfaatkan media sosial untuk memperkenalkan tim wise yang merupakan tim *esport game online valorant*.
4. Pesan komunikasi dalam menyusun strategi bermain bisa lebih mudah dipahami untuk melaksanakan interaksi dengan teman tim maupun lawan tim.