BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas mengenai perilaku komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat kegiatan *skirmish*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi fenomenologi, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. **Motif** yang mendasari perilaku komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung menjadi dua motif yaitu, motif masa lalu (*because motive*) yaitu motif dimana adanya faktor hobi yang disenangi. Sedangkan motif masa depan (*in order motive*) yaitu dimana adanya faktor bermain *airsoftgun*, *refreshing*, dan bersosialisasi dengan anggota komunitas Airsofter Bandung.
2. Peneliti menemukan beberapa fakta dalam penggunaan **komunikasi verbal** dalam komunikasi anggota komunitas *Airsofter* Bandung. Fakta tersebut berhubungan dengan penggunaan simbol-simbol komunikasi yang anggota tersebut gunakan. Berdasarkan hasil penelitian, bahasa yang dipergunakan oleh anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat dalam kegiatan *skirmish* ataupun saat berinteraksi adalah bahasa daerah Sunda, hal ini terjadi karena sebagian besar dari anggota

komunitas *Airsofter* Bandung berasal dari tanah Sunda, namun ada beberapa anggota yang menggunakan bahasa Indonesia walaupun hanya sebagai sisipan dan jarang dipergunakan. Bahasa Indonesia jarang dipergunakan karena ada sebagian anggota komunitas *Airsofter* Bandung tersebut tidak mengerti bahasa Sunda. Hal tersebut terkadang menjadi kendala anggota komunitas saat berinteraksi dalam kegiatan *skirmish*. Dalam kegiatan *skirmish* anggota komunitas *Airsofter* Bandung selalu aktif, berbicara atau memberikan bahasa khusus pada anggota komunitas *Airsofter* Bandung lainnya seperti : "*Salvo!!*", "*Ambush!!*". Hal tersebut bertujuan untuk memberikan perintah atau *command* saat dalam kegiatan *skirmish*. Bila tidak dilakukan permainan *skirmish* tidak akan dapat dimenangkan oleh tim anggota komunitas Airsofter Bandung tersebut.

3. Peneliti menemukan mengenai penggunaan **komunikasi non verbal** yang digunakan para anggota komunitas *Airsofter* Bandung. Penggunaan simbol-simbol non verbal dilakukan anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat dalam kegiatan *skirmish* untuk berkomunikasi dengan anggota komunitas lainnya. Dalam setiap perilaku komunikasi dengan anggota komunitas peneliti menemukan bahwa penggunaan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal tidak dapat dipisahkan dalam penggunaannya oleh para anggota komunitas

Airsofter Bandung. Hal tersebut tanpa disadari saling membutuhkan agar terjalin komunikasi yang efektif, antara anggota komunitas dengan anggota komunitas lainnya. Dalam penggunaan komunikasi non verbal yang dipergunakan para anggota komunitas *Airsofter* Bandung ada tiga hal yang penting, yaitu bahasa tubuh, gerakan khusus, dan sikap anggota komunitas *Airsofter* Bandung tersebut. Bahasa tubuh berupa gerakan badan untuk mempertegas maksud dari anggota komunitas tersebut dan sebagai penunjang dari komunikasi verbal. Gerakan khusus berupa gerakan tangan untuk memberikan *coding-coding* khusus untuk memberi perintah atau command pada saat *skirmish*, seperti : "genggaman tangan", "jari telunjuk keatas sambil memutar". Terakhir adalah sikap, sikap anggota komunitas *Airsofter* Bandung adalah salah satu faktor penting saat dalam kegiatan *skirmish*, karena anggota komunitas sebelum menjalankan perintah atau *command* dari rekan lainnya melihat sikap rekannya dulu sebelum menjalankan perintah tersebut. Sikap meliputi tutur kata, ekspresi wajah, dan kontak mata.

5.2 Saran

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mampu memberikan sesuatu yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan, instansi atau lembaga serta berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan ini adalah sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Anggota Komunitas Airsofter Bandung

1. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sebaiknya lebih banyak dipergunakan lagi pada saat kegiatan *skirmish* dan berinteraksi dengan anggota komunitas. Agar lebih terciptanya pemahaman diantara dua belah pihak serta kenyamanan dalam berkomunikasi.
2. Penggunaan bahasa khusus tertentu dari anggota komunitas yang menjadikan ciri khas agar dapat lebih dimengerti anggota komunitas *Airsofter* Bandung saat *skirmish*.
3. Penggunaan bahasa tubuh serta gerakan khusus dan sikap pada saat memberikan perintah atau command sebaiknya lebih ditingkatkan lagi agar membantu dalam berkomunikasi saat kegiatan *skirmish.*

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, disarankan untuk mencari dan membaca referensi lebih banyak lagi mengenai penelitian sejenis agar hasil penelitian selanjutnya menjadi semakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru. Selain itu dapat mengembangkan dan memunculkan ide-ide penelitian yang baru.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yakni dalam bidang ilmu komunikasi secara umum.