

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perbedaan bahasa memang menjadi kesulitan tersendiri dalam berkomunikasi dengan pemain *game* yang berasal dari daerah atau negara yang berbeda. Tetapi hal tersebut tidak menjadi hambatan pemain untuk terus memainkan permainan. Komunikasi tetap terus berlangsung dengan menggunakan bahasa universal, seperti bahasa Indonesia untuk pemain-pemain dalam satu tim yang berasal dari negara Indonesia, dan bahasa Inggris untuk pemain yang berbeda negara dalam satu tim.
2. Pemilihan dan penggunaan *voice chat* pada *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* diarahkan pada motivasi pemain untuk mendapatkan hiburan, interaksi sosial, hubungan sosial, informasi dan edukasi. Hal tersebut yang melatarbelakangi ketiga narasumber peneliti tetap memainkan permainan meski komunikasi yang terjadi mengalami kesulitan. Karena tujuan yang ingin dicapai tidak bergantung pada efektivitas komunikasi antarbudaya yang terjadi, melainkan pemain tetap dapat mencapai tujuannya meski komunikasi yang terjadi mengalami kesulitan.
3. Proses pembentukan stereotip pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* muncul karena pengalaman bermain dan berkomunikasi dengan pemain lainnya. Stereotip-stereotip pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* yaitu pemain cina banyak menggunakan *cheat*, pemain Indonesia lebih

banyak *toxic* dan ramah, juga stereotip pemain Thailand yaitu pemain profesional atau pemain dengan keahlian bermain yang hebat.

## 5.2. Saran

### 5.2.1. Saran Teoritis

1. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal dari penelitian-penelitian akademis serupa. Untuk itu peneliti menyarankan hendaknya mampu mengembangkan lebih mendalam pengetahuan mengenai komunikasi antarbudaya pada *game online*. Perlu diperhatikan juga dalam pengambilan data hendaknya peneliti memilih waktu yang tepat dalam pengambilan data dan juga lebih banyak mengumpulkan data.

### 5.2.2. Saran Praktis

1. Bagi pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai proses komunikasi antarbudaya yang terjadi dan pembentukan stereotip pada pemain lain. Selain itu diharapkan pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dapat memanfaatkan fitur *voice chat* sebaik mungkin.