

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti, komunikasi virtual yang dilakukan oleh komunitas *Nazarik* dalam menyusun strategi permainan, yaitu proses koordinasi informasi yang dilakukan secara berkesinambungan. Penyebaran informasi dilakukan melalui aplikasi *Discord*. Pesan informasi yang disampaikan berupa verbal dan nonverbal yaitu percakapan yang dilakukan oleh Ketua *Nazarik* dalam mengkomunikasikan strategi permainan maupun penggunaan berupa simbol, gambar, ataupun berbentuk bagan yang dilakukan sebagai sarana informasi saat kegiatan *Guild (KVM / GVG)* akan berlangsung.

Pola komunikasi yang terbentuk antar anggota *Nazarik* dengan Pimpinan *Nazarik* dalam menyusun strategi permainan adalah pola komunikasi bintang atau semua saluran (*all channels*), di mana terjadi pertukaran pesan ke seluruh bagian termasuk pimpinan yaitu Popoi. Komunikasi berlangsung secara terbuka dan bebas. Pimpinan maupun anggota sama-sama memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara timbal balik dan masing-masing anggota memiliki wewenang untuk berkomunikasi secara bebas dengan anggota lainnya dalam menyusun strategi permainan.

Peneliti menemukan detail hasil bahwa terdapat pola yang berulang Pada *setting*, yaitu sejak tanggal 21 Juli 2021 sampai dengan 03 Maret 2023 pada akun *Discord Nazarik* siapapun bisa mengakses akun ini melalui *invitation link*. Setiap anggota *Nazarik* dapat mengakses informasi yang terbagi dalam *#rox-free chat* dan dalam *#Share-info-rox*. Kemudian *participant*, yang terus berulang ketika Ketua maupun anggota *Nazarik* melakukan posting pada *Discord Nazarik*.

Komunikasi 1 arah biasanya terjadi saat Ketua *nazarik* memberikan jadwal *KVM & GVG* pada channel *#share-info-rox* dan Komunikasi 2 arah, bahkan multi arah biasanya terjadi saat munculnya topik bersifat diskusi berupa text, ataupun topik yang bersifat usulan. **Ends** yang berulang pada *Discord Nazarik* bertujuan untuk lebih mempererat solidaritas kepada para anggota komunitas *Nazarik*, untuk terus berbagi informasi seputar game *Ragnarok X: Next Generation*, dan memberi sarana efisiensi kemenangan bagi *Guild Nazarik*.

**Act sequence** yang terjadi secara berulang yaitu pemberian informasi terkait strategi permainan kurang lebih 4 kali dalam seminggu. seputar strategi permainan. **Key** yang terjadi secara berulang yaitu Penulis menemukan perulangan adanya referensi pada *Discord Nazarik* langsung dari permasalahan yang berlangsung di dalam permainan *Ragnarok X: Next Generation*, beberapa kali mereferensi pada situs resmi dari *Ragnarok X: Next Generation* ataupun mereferensi *discord* dengan bahasan yang sejenis mengenai kalkulasi maupun strategi dalam game seperti *Discord Ragnarok X University*.

**Instrument** terjadi perulangan bentuk pesan yang digunakan saat Ketua *Nazarik* membagi grup antar anggota yang merupakan strategi selalu menggunakan *Microsoft excel*, dilanjutkan dengan text biasa berupa informasi tambahan terkait strategi hari ini.

**Norm** Pada interaksi komunitas *Nazarik* ini dengan seluruh anggota *Nazarik* sangat terbuka. Para anggota mendapatkan akses komunikasi kepada anggota lain ketika hendak memberikan responnya, sama-sama memiliki kebebasan yang sama secara bebas kepada individu ataupun kepada seluruh anggota. Ketua *Guild Nazarik* memfasilitasi untuk membagi wadah obrolan yaitu dalam *#rox-free chat*, dimana berisikan obrolan bebas antar anggota tanpa tema tertentu, dan juga dalam *#Share-info-rox*, dimana fitur yang berisikan informasi penting terkait strategi permainan ataupun informasi penting seputar kegiatan *Nazarik*. Adapun *Rule* dan *Punishment* bagi seluruh anggota *Nazarik*

terkait sistem dalam permainan *Ragnarok X: Next Generation* juga tertulis dalam *Discord Nazarik*.

**Genre** berulang yang terjadi seperti informasi mengenai strategi permainan disajikan dalam bentuk *Microsoft excel* dan di sampaikan dengan narasi terkait detail strategi yang perlu dijelaskan lebih rinci.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa komunitas virtual *Discord Nazarik* tidak memiliki ketentuan tertentu yang mengatur antar anggotanya dalam berkomunikasi. Partisipan dapat melakukan interaksi dua arah maupun multi arah dan tidak ada batasan yang diberikan komunitas *Nazarik* dalam berinteraksi, hal ini terlihat dari bebasnya anggota komunitas dalam menyampaikan ataupun menanggapi suatu informasi yang disampaikan oleh ketua maupun anggota lain.

## **5.2. Saran**

Meski penelitian ini jauh dari kata sempurna dan berdasarkan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, maka peneliti akan memberikan saran yang dapat menjadi masukan, yaitu

### **1. Akun *Discord* Komunitas *Nazarik***

Saran untuk Komunitas *Nazarik* adalah pertahankan pola komunikasi yang berlangsung, karena pola yang ada sekarang telah berjalan dengan baik.

### **2. Pemain *game online Ragnarok X: Next Generation***

Berharap penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan tentang pola komunikasi virtual yang terjadi. Selain itu diharapkan Pemain *game online Ragnarok X: Next Generation* dapat memanfaatkan fitur *Discord* sebaik mungkin.