

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Komunikasi Virtual di *game online Lifeafter* pada kelompok *camp* Texas, ini memiliki fitur yang cukup banyak untuk melakukan komunikasi sehingga para pemain tidak bosan ketika beraktifitas di dalam game. Peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

komunikasi virtual yang terjadi dalam game online Lifeafter merupakan pemikiran berupa ide dan gagasan , lalu kemudian ide tersebut disampaikan melalui media berupa fitur yang sudah disediakan oleh Lifeafter seperti chat camp dan juga voice camp, kemudian adanya respon dan feedback dari anggota lain menyebabkan interaksi yang ada di game terjadi selama event camp berlangsung.

Anggota memanfaatkan fitur *chat camp* dan *voice camp* untuk mengatur strategi dan juga memberikan informasi mengenai *tips and trick* saat ingin melakukan *boscamp* dan juga *invasion*. Tetapi ketika *event camp* tersebut selesai para anggota langsung mengubah penggunaan fitur menjadi *mic team* karena fitur tersebut yang bersifat privasi dan juga pemain bisa berbicara dengan pemain dari luar *camp* tetapi harus di *team* yang sama.

Hambatan yang diterima oleh pemain biasanya berupa jaringan dan juga *divice* yang kurang memadai, biasanya anggota lain akan memberikan solusi jika hambatan itu terjadi seperti disuruh relog ataupun melepas item yang ada pada karakter pemain untuk meringankan *game*. Hambatan merupakan dari akun pemain itu sendiri. Yang dimana akun tersebut ketinggalan level yang cukup jauh dan juga gear yang belum kuat sehingga pemain kesulitan menjalankan *daily mision* itu sendiri, maka pemain harus meminta bantuan anggota lainnya.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, peneliti memeberi saran mengenai pembahasan dari komunikasi virtual *game online Lifeafter* pada kelompok Texas, berupa saran Teoritis dan saran praktis.

5.2.1. Saran Teoritis

Para peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya berharap demikian lebih pandai dalam memilih pendekatan dan metode yang akan digunakan, karena seiring berkembangnya teknologi dari waktu ke waktu.

5.2.2. Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, adapun saran penulis untuk pemain *Lifeafter* agar kedepannya dapat berkembang dengan komunikasi yang baik . hendaknya peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada Kelompok Camp Texas harus meningkatkan interaksi satu sama lain dan memberikan informasi mengenai *tips and trick* yang lebih banyak kepada anggota lain.
2. kepada ketua *camp* Texas harus lebih banyak berkomunikasi dengan para anggota, supaya interaksi yang dilakukan di dalam camp lebih terjalan dengan baik.

